

¿ESTÉTICA DEL ARTE DE LA ANIMACIÓN? LA VÍA DE LA ESTÉTICA MODAL

AESTHETIC OF THE ART OF ANIMATION? THE PATH OF MODAL AESTHETICS

Daniel VALLE-GÓMEZ*
Investigador independiente

RESUMEN: El presente texto plantea que el actual estado del análisis y de la reflexión en torno al cine de animación es, en sí mismo, un hecho problemático que dificulta la posibilidad de hablar estrictamente de una estética del arte de la animación —cine de animación—. Dado que ello obligaría a abarcar toda la complejidad de la que se nutre este arte, y esto es algo que no sucede exactamente con las propuestas actuales. Este artículo advierte de la riqueza de la Teoría de la animación y de la posibilidad de una rearticulación de los diversos proyectos teóricos, si la Filosofía y la Teoría de la animación emprenden una estrecha interacción. Para ello, nosotros proponemos y explicamos, de manera abierta, la perspectiva de la estética modal de Jordi Claramonte, ya que su proyecto filosófico cuenta con numerosas herramientas que contribuyen a un análisis de las dimensiones ontológica, cognitiva y axiológica, en este caso, de la animación como arte.

PALABRAS CLAVE: Animación, arte, Filosofía, estética modal, complejidad.

ABSTRACT: The present text proposes that the current state of analysis and reflection regarding animation is, in itself, a problematic fact that makes the possibility of talking strictly about an aesthetic of the art of animation -animation cinema- difficult. Due to the fact that it would be forced to include all the complexity that nourishes this art, and this

* Doctor en Filosofía. Investigador independiente. Miembro del grupo de estudio “Estéticas de la paz y tácticas de deserción” del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid. Profesor de Filosofía en educación secundaria, Asturias. danielvgo@educastur.org

is something that doesn't exactly happen with the current proposals. This article alerts us to the richness of Animation Theory and the possibility of the re-articulation of the diverse theoretical projects, if philosophy and Animation Theory begin a close interaction. For this reason, we propose and explain, in an open way the perspective of Jordi Claramonte's modal aesthetic, because his philosophical project has many tools that contribute to an analysis of the ontological, cognitive and axiological dimensions, in this case, of animation as an art.

KEYWORDS: Animation, art, Philosophy, modal aesthetics, complexity.

1. Introducción

Con el final de la modernidad y la irrupción de la edad contemporánea, ya en el siglo XIX, el universo artístico se redimensiona hasta imprimir a la Estética una actitud historicista que le hace fijarse en la obra como parte de un repertorio. De esta manera, se experimenta una reconducción del objeto artístico a la experiencia del artista o a la del receptor de la obra y a los cambios que se dan al vivificar el arte (Adorno, 2014: 351-352, 404-406). Sin embargo, un último giro hace que el siglo XX deposite sobre los hombros de esta parte de la Filosofía la búsqueda de los contrarios, de lo especular, de lo negativo, de lo horrendo y grotesco, además de destacar la dimensión ético-política del arte, que pasa a defenderse como un aspecto indisoluble de la obra (Adorno, 2014: 46-48, 449; Rancière, 2005).

Por tanto, cuando se pretende hablar de estéticas adjetivadas, como sería el caso de una estética del arte de la animación, hemos de satisfacer suficientemente las sucesivas dimensiones que traman la Estética. Fruto de esta interpretación es que en este artículo examinamos primero una muestra del estado actual de los estudios teóricos sobre la animación, para determinar, precisamente, que pueden dar lugar a hablar de una estética animada, incluso, de una poética, al menos, si la Filosofía y la Teoría de la animación se acercan. Con este objetivo, seguidamente, proponemos la perspectiva de la estética modal de Jordi Claramonte y alguna de sus herramientas, ya que son capaces de espigar filosóficamente la animación, su experiencia estética y, mientras tanto, dialogar y asumir propuestas provenientes de la Teoría de la animación sin jerarquías ni canibalización.

2. ¿En qué consiste el problema de la estética animada?

La animación, entendida como una de las Bellas Artes, necesita que se piense desde la Filosofía, lo que obliga a atender a sus tres realidades, física, anímica y cultural. Ello exige definir una perspectiva estética desde la que se analice este arte y se nos abra a un pensar con la animación. Esta postura se tiene que definir por la multiplicidad y la lenticularidad del resto de cosas reales que conforman este arte; a saber, escultura, pintura, dibujo, literatura, música, cinematografía, danza, performance, arte dramático, fotografía, teatro, epistemología, axiología, ética, política, ontología, semántica, semiótica, sociología, psicología, neurociencia, tecnología, etcétera. Y este es el problema, cómo pensar estéticamente la animación haciéndonos realmente cargo de toda su complejidad. Esta problemática es la responsable de que, en este caso, la Estética, la Teoría del arte, la Teoría de la animación o la Teoría fílmica se lleguen a ver arrastradas por alguno de los polos de atracción. De ahí que bajo estos sintagmas se pueden dejar caer todo tipo de análisis y propuestas que se pierden en los objetos artísticos animados sin afrontar la transversalidad y coherencia que imprime la Estética.

3. Estado del pensamiento animado

Sintetizando todas las querellas, la Filosofía y otros estudios afines como la Psicología, han tendido a disolver a la animación dentro de una idea universal de cine, a comprimirla o ignorarla. Por ejemplo, Deleuze (2014: 34) niega que la animación logre un análisis del movimiento y la relega a meras imágenes animadas sin relación de continuidad con el cine. Más benévolo, pero reduccionista, se muestra Jean Mitry en su *Estética y psicología del cine: 1. Las estructuras* (2002: 226ss.; 301ss.), para quien la animación se limita a ser una imagen animada pictórica que funciona como representación.

Más allá de estas consideraciones y ya en la Teoría de la animación, si distinguimos las indagaciones ensayadas en español hay que destacar varios trabajos. El primero es *Poéticas de la Animación Argentina 1960/2010*, editado en 2013. En él, investigadores como Cristina Siragusa, Alejandro R. González, Camila Ré, Bárbara Poszkus o Asís Ferri fijan su atención sobre puntos definidos que procuran una revisión exhaustiva. El segundo texto es *Estéticas de la Animación*, una compilación de trabajos que dirigen Ramos y Samaniego (2010) y del que destacamos el capítulo “Magia y metamorfosis. Los orígenes

de la animación”, donde Samaniego exhala una lectura psicoanalítica que dona el sentido originario de este arte a partir de la relación entre la mano y la psiche.

En la revista *Con a de animación*, del Grupo Animación UPV –Universidad Politécnica de Valencia–, se llevan publicando desde hace más de una década artículos de investigación. Y como ellos mismos nos sugieren, son estimables los proyectos y tesis doctorales sobre animación en España. Por ejemplo, la tesis doctoral *El doble sentido de la imagen en la animación* de María Lorenzo Hernández (2005) lleva a cabo un análisis exhaustivo y prolijo de la imagen animada contextualizándola y sin eludir sus relaciones con la imagen fílmica. En este trabajo, se aborda la complejidad de la imagen animada sin salirse del marco de la techné, lo que no le impide tratar sus aspectos sociales, políticos y culturales. También hallamos artículos ineludibles como “Expresión dinámica en animación por medio de la yuxtaposición de fases no cronológicas del movimiento” de R. G. Peris Medina, C. Lloret y M. C. Peris Medina (2015) en *Revista Bellas Artes*, que refresca el problema del movimiento en la animación. Incluso, siendo justos, podría hablarse de una escuela valenciana de pensamiento animado.

En una línea muy diferente y desde Italia, Giannalberto Bendazzi (2003) logra escribir textos fundamentales sobre la historia de la animación, pero sin aportar un aparato estético o filosófico que los acompañe. Otra línea de pensamiento surge en 1924 con la obra *The Tenth Muse: Aesthetic Aspects of Cinema*, en donde Karol Irzykowski’s expresa una idea de cine en la que la animación es vertebral, pues sitúa al artista animado Feliks Kuczkowski como el agente que dona sentido artístico al cine. Esta proposición encuentra su continuidad actual con Kamila Kuc (2016: 288-291), quien defiende una síntesis de la animación como puro movimiento; es más, la entiende como el verdadero cine del movimiento integral. Esta vía Kuk-Irzykowski’s ubica al artista animado en el centro de la reflexión al entender que la idea de cine como arte lo deja ineludiblemente reconducido a la animación. Es decir, que el cine para ser arte sólo puede ser animación, ya que el artista animado es el único que puede articular la totalidad de la realidad. De manera que la animación no imita, sino que alza modelos originales de lo real.

Desde el círculo valenciano nos recordarían que no podemos olvidar la labor de Maureen Furniss (2014) en textos como *Art in Motion: Animation Aesthetics* que, en cierto sentido, esboza una cartografía desde la que se pueden emprender diferentes incursiones teóricas que ponen en el centro a la animación como techné y su historia partiendo de la pregunta constituyente: ¿qué es la animación?

Cuya respuesta es una comprensión de la animación no como algo cerrado, concreto, sino como un continuo histórico de imágenes animadas que, de diversos modos, están en relación con el cine de imagen real. A su vez, tras esta pregunta, surge la repregunta: ¿qué es el cine de animación? Y ahí encontramos a André Martin (2000), quien emprende el debate y la noción de cine de animación a mediados del siglo xx y que –recuperando a Valéry– pone el foco sobre el sujeto y su lugar en el cine de animación como problema para pensar la autonomía de la animación. Lo que nos lleva a Paul Wells (1998), que en *Understanding Animation* da un paso más y se pregunta por la verdadera animación. La disputa que se abre es la de los límites de esos objetos artísticos animados cuya experimentación artística con las formas lleva la obra a trascender sus marcos ordinarios.

Ahí emerge la necesidad de dar un salto y encontrar un aparato teórico capaz de abordar toda esta complejidad estética presente en el objeto artístico animado y en la experiencia estética que se produce, esto es, la necesidad de que la filosofía se preocupe. Y el hecho de que la filosofía se haga cargo implica comprender que la problemática aborda múltiples dimensiones; a saber, ontológica, cognitiva y axiológica. Pero ¿qué proyecto filosófico supera toda esta fragmentación y afronta el problema completamente? La estética modal de Jordi Claramonte.

Con todo y con eso, durante los últimos años se han ido forjando nuevas propuestas, hasta el punto de que podemos hablar de un panorama teórico mucho más diverso. En él, hay corrientes que intentan despegarse de los marcos teóricos tradicionales del cine y que nos instalan ante una infinidad de nodos de pensamiento animado. Uno de estos nodos lo representa Berys Gaut (2010b) al estimar a la animación dentro de una idea más amplia como es la de “cinematic art”. Gaut adopta una visión tecnológica resituando la acción de los ordenadores en calidad de registro de operaciones y resultados, de los que algunos son arte. La clave es que llega a una noción importante para la animación: “artistically distinctive” (2010a: 32). En términos generales, sostiene que las obras que resultan de una máquina –ordenador–, para ser arte, precisan de una distinción artística, y la animación es su dueña. Asimismo, las disquisiciones con las que se pelea Gaut en sus trabajos para dar con ese arte cinemático lo llevan a través de los videojuegos hasta una concepción de la animación entendida como el artefacto capaz de alcanzar una dimensión axiológica artística propia (2010b: 306).

Mas si el nodo de Gaut es centrípeto, otros nodos son centrífugos y dispersos. A este respecto, Oliver Gaycken (2021) disecciona minuciosa e históricamente las imágenes para sacar a la luz aquellos aspectos que permanecen en la sombra.

Uno de ellos es la funcionalidad animada que no renuncia al sentido artístico cuando abandona su hábitat convencional para desempeñarse tecnocientífica y propedéuticamente (Gaycken, 2014: 68-69). El asunto es que, sin renunciar a la distinción artística, la animación es capaz de remangarse y ponerse a trabajar como una representación científica que permite el avance de la ciencia y su proceso de enseñanza-aprendizaje. Es más, Gaycken (2014: 70-76) sostiene que esta función de la animación la convierte en una recreación de la razón que moviliza la dimensión sociocultural del animal humano. No obstante, esta diversificación es algo que una estética no puede permitirse, esta debe de ser totalizante y cobrarse completamente lo que hay en la obra animada: desde la experiencia a los cambios y transformaciones que se suceden a lo largo de la vida de la obra o del repertorio. Consecuentemente, la estética modal de Claramonte, cuyas raíces se hunden en la ontología de Hartmann, es el único artefacto capaz de salir de este embrollo, ya que estudia las relaciones completas que surgen; y, al ser una teoría estética que se abre a asimilar otras teorías o corrientes filosóficas, lo hace desde todas las dimensiones y perspectivas posibles.

Ahora bien, desde otra posición, Tess Takahashi (2006: 167-168) se sitúa en el pensamiento de Walter Benjamin al interrogarse por lo que queda cuando el artista desaparece. Takahashi (2007: 177-178) recupera la importancia de la memoria y los valores que conlleva su ejercicio y comprende que esta es la forma en que el pasado se abre al futuro mediado por la obra animada. Considera que la animación es el arte preciso para lograr este fin porque es el más competente para experimentar la diversidad de matices que componen la realidad cultural (2014: 201-202). Pero esto también lo asume la estética modal y lo ensancha al explotar la autonomía.

La réplica podría llegar con un pensamiento contemporáneo central para la animación como es el de Alan Cholodenko (2007), quien aguerridamente denuncia el olvido de la animación por parte de los teóricos. Su radicalidad alcanza su punto de inflexión cuando afirma que el cine es una forma de animación y que el arte es animación (2020: 11). Piensa que el germen que fundamenta esta sentencia es que la animación tiene una relación privilegiada con lo material que prevalece en su expresión (1991: 31-32). Globalmente, da un paso más y llega a afirmar una identidad singular al determinar que la ejercitación filosófica también es animación y que la animación –Teoría de la animación– es filosofar (2014: 102).

Como bien nos recuerdan desde el grupo Animación UPV, Cholodenko (2009) ha mantenido una discusión con Andrew Darley (2007), quien defiende un reinicio de la Teoría de la animación superando lo que considera viajes a la deriva anteriores y se asuma un rumbo cognitivista. Esta discusión es extensible a Bordwell y Carroll (1996) y su proyecto teórico “Post-Theory” del cine en sentido amplio, en el que Bordwell atiende a un tratamiento convencional o normativo de la imagen, un posformalismo que reacciona ante marcos hermenéuticos, psicoanalistas o posestructuralista. En frente de todos ellos, Cholodenko (2009) responde con la fundamentación de una Teoría de la animación identificable y distinguible desde la herencia del pensamiento de Derrida y del marco francés postestructuralista. Para Cholodenko (2009), es capital asumir la deconstrucción como modo de pensar la animación, las propuestas interdisciplinarias y los estudios tradicionales, poniendo en el centro del análisis al sujeto y al objeto.

Y ¿qué podemos hacer nosotros con todo esto?, considerar que se trata una tensión interna inherente a las relaciones que se producen dentro de este arte. Ahora el término relaciones debe cobrar un sentido metafísico, puesto que arrastra consigo la trama que compone no sólo a una obra animada, sino a una poética o a una estética que las piense: tal es el caso de la estética modal. Con este choque entre corrientes filosóficas, Suzanne Buchan (2014: 111-117) defiende que el marco teórico de la animación no se siembre en terrenos estériles y que se tome partido echando raíces en las corrientes filosóficas preexistentes, por ejemplo, la fenomenología o el estructuralismo. Consecuentemente, nuestro artículo asume este desiderátum al proponer la estética modal de Claramonte como una posible perspectiva desde la que repensar la animación o articular las teorías animadas.

4. Estética modal de Jordi Claramonte

Se trata de rumiar la belleza en las formas de la complejidad e hilar hasta colapsar. La estética modal de Jordi Claramonte (2016; 2021a) es un sistema filosófico que analiza lo que sucede en las relaciones. En lo que sigue, distinguimos entre “lo que relaciona” y “lo relacionado”, dado que esta propuesta investiga qué y cómo son los modos que tienen de darse esas relaciones. Por ejemplo, en la animación, las relaciones entre el proceso de creación y el artista o entre la obra y el observador; aunque también sus relaciones ontológicas. Con respecto a los modos de relación hablamos de tres: el primero es el de “lo repertorial” que alberga lo que asienta y se debate entre lo necesario y lo contingente; el segundo es el

modo de “lo disposicional”, que asume lo que varía entre lo posible e imposible y, finalmente, “el paisaje”, que es lo que de hecho termina por realizarse o no, lo efectivo e inefectivo (Claramonte, 2016). Así pues, el paisaje puede componerse de obras de arte de animado o ser sólo una obra. Si por ejemplo pensamos en lo que podemos llamar Generación del XI –arte animado francés que eclosiona en 2011–, estamos hablando de un paisaje que se convierte en una poética clausurada cuyas imágenes proceden de trabajos como *Plato* de L. Cohen o *Vasco* de S. Laudenbach.

A la par, lo relacionado se compone de la dimensión ontológica –estratos inorgánico, orgánico, psíquico y social-objetivado–, de la dimensión cognitiva, que se preocupa por cómo se desempeñan las relaciones del conocimiento a través de las categorías operacionales de la catarsis, la apate, la poiesis y la mimesis, y, por otra parte, está la dimensión axiológica –valores y juicios– (Claramonte, 2021a). Con esta elegante redimensión de lo real, la estética modal asimila críticamente buena parte de los preceptos tratados por la teoría de la animación.

A su vez, con los modos de relacionarse, se va tramando la totalidad del mundo y el papel relacional del animal humano concreto que se da con su reconducción intersubjetiva, ya que de esta forma se prepara para apreciar, valorar y vivir sensible y experimentalmente los ámbitos de lo cotidiano y de lo estético del arte animado. Todo ello despliega notas de información, patrones y formas informativas que van organizándose en un doble juego; a saber, el juego de lo lenticular y el juego de lo especular (Claramonte 2016: 70ss.; 2021a: 40; 190ss.). Con el primero, no sólo “lo que hay” –estratos de la obra animada– van a darse lenticular y simultáneamente, sino que la potencia de la lenticularidad impregna tanto a lo relacionado como a lo que relaciona (Claramonte, 2021a: 54ss.). En el segundo de los juegos, el de lo especular, el quid es la potencia para invertir, para negativizar o positivar, es decir, para obtener una “imagen especular” de aquello con lo que estemos tratando, tanto dentro del ámbito de lo que relaciona como dentro de lo relacionado. Precisamente, este análisis de las relaciones es el que permite tramar un repertorio como el de la Generación del XI al estudiar obras animadas que forman parte de una serie de relaciones precisas; porque al dotarnos de la mirada estética adecuada logramos que devengan poéticas clausuradas que alcanzan su efectividad artística y teórica.

De hecho, con la estética modal se construye un pensamiento animado de la atención, esto es, de las formas de atención que componen aquello que para un animal humano es la vida. Por ello es un pensamiento que se

encarga pormenorizadamente de la “eulabeia” –atención cuidada y precisa–. Consecuentemente, salva las limitaciones de las propuestas de la teoría animada que se limitaban a la *techné* y a importar tesis filosóficas sin dotarlas de un sistema. Esta disposición conlleva poner en el centro todo aquello que cabe bajo el gran término de “arte”, habida cuenta de que frente a una perspectiva que lo piensa como algo ajeno, o bien por ser propio de un exceso, o bien por pura ociosidad, aquí, el arte es escrito como sensibilidad en su más compleja expresión (Claramonte, 2016: 275-278; 2018a; 2021b). Esta atención es la que permite pensar el arte animado fuera de todo estereotipo y elevar al cortometraje animado hasta una nueva recepción teórica en calidad de corriente artística genuina por la atención definida del artista animado y del observador.

De forma que si toda parcela extraíble de la totalidad temporal y espacial de las creaciones animadas, desde las series de televisión a los videojuegos, es susceptible de presentarse como sistema y complejidad, entonces, con la estética modal estamos hablando de una estética de los sistemas complejos, una estética proliferante y viva, puesto que no sólo piensa dualmente –lo que relaciona y lo relacionado–, sino que se hace cargo de las tres dimensiones de todo problema estético. Lo que a la postre se revela como condición necesaria de una posible poética del arte animado; algo que es inalcanzable para los estudios compartimentados que presentamos previamente.

Más en concreto, Claramonte (2021a: 321ss.) nos pide que adoptemos la mirada de las mariposas, en tanto en cuanto sus miles de ojos compuestos y divergentes permiten una mirada lenticular y simultánea que admite ejercitar la inteligencia propia de una estética. En efecto, se pone a trabajar la capacidad para ralentizar la experiencia visual, de manera que se va componiendo ese mamotreto de perspectivas que van notificando lo que cambia, lo que hay y se relaciona en la experiencia estética. Conque ahora vemos que, por ejemplo, la obra *Plato* trasciende el ámbito de lo simbólico al fragmentar la imagen y romper con la bidimensionalidad tradicional de narrativas cotidianas, mediante el juego de las perspectivas y su plasticidad visual; dando paso a un nuevo juego repertorial en el que las ideas se desplazan desde lo psíquico a lo social donando un sentido nuevo antes de colapsar para volver diferente en la última parte de la obra.

Por otra parte, Claramonte toma los diamantes como una herramienta de representación, que sirve para pensar e interpretar lo que sucede en las tres dimensiones que permiten un análisis estético. El diamante representa “lo que hay” –los estratos de la obra–, luego, la luz –categorías operacionales de lo

cognitivo— entra en el diamante para resurgir irradiando los diferentes valores o juicios de gusto resultado de la experiencia estética (Claramonte, 2021a: 322). Dicho de otra manera, la obra *Plato* al ser pensando vuelve diferente arrojando ahora otros valores. Para ello, las categorías operan entre los estratos permitiendo que la información fluya deviniendo un circuito vivo que se reorganiza ante la apreciación estética. Y por lo que se refiere al quehacer de las categorías, en la base trabaja la categoría de la mimesis que permite afrontar lo repertorial. Inmediatamente, la apate logra la efectividad fruto de la ilusión estética o trampa. A continuación, irrumpe la poiesis que disposicionalmente permite el libre ejercicio de la creatividad. La última categoría, la de la catarsis, arrasa, riega o siembra con lo emocional que motiva la vivencia artística (Claramonte, 2018b; 2021a: 185-234).

De igual modo, en las obras de la Generación del XI, la dimensión axiológica termina por eclipsar y dominar el campo de la catarsis, ya que hablamos de trabajos vinculados al contexto de su época; obras que buscan responder a las grandes problemáticas del milenio. La verdad es que con las categorías y los estratos se conforma un espacio fronterizo y de intercambio, que es el que hay que analizar al pensar una estética animada y en el que se relacionan “lo constructivo y lo cognitivo” (Claramonte, 2021a: 322). Tal es el caso de la poética de la Generación del XI, en donde se distinguen plenamente las relaciones alzadas por los artistas animados en base al entorno y su experiencia; esto se debe a que lo hacen interpretando e integrando con sus conocimientos su propio entendimiento de la totalidad del mundo.

En suma, con las tres dimensiones así presentadas vemos cómo se traman en su versión especular positiva lo repertorial —necesario—, lo disposicional —posible— y el paisaje —efectivo—. Si bien tenemos que afrontar que, aunque en el horizonte de las obras está el constituirse como medios homogéneos, en verdad, resulta inevitable la adhesión de ciertas perversiones —inclusiones o impurezas— (Claramonte, 2021a: 322). En particular, Claramonte considera que una obra de arte va a engrandecerse o a empequeñecerse según sea su aspecto impuro y su modo de relacionarse con él, de suerte que la obra de arte animada ve incrementada su grandeza si es capaz de hacer productivas estas inclusiones, porque son estas las contingencias que aportan novedad, cambio, proliferación y complejidad. El reverso, pensando en diamantes, «sería sólo luz, es decir, muerte» (Claramonte, 2021a: 322). Ahí puede caer una obra animada como *Vasco*, ya que por su argumento —Vasco persigue ese horizonte hacia el que tendemos confrontando con lo fáctico— se encuentra al borde del estancamiento que puede arrastrarla

hasta el silencio y lo inefectivo, al menos, si no consigue asimilar los cambios de lo social-objetivado.

Simultáneamente, hay otro aspecto compartido por los modos y los diamantes, hablamos de que lo que acontece en el circuito estético, como en los diamantes, son operaciones categoriales o puntos críticos que están religados a otros puntos a través de vínculos estrechos y solventes (Claramonte, 2021a: 323). Esto quiere decir que estamos hablando de la dureza, de cuan duros son los diamantes y los modos, una dureza que, en términos modales, se traduce en coherencia, consistencia, robustez, compacidad, solidez estructural, incluso, resiliencia de la pluralidad, la fluidez y la escalabilidad de la obra animada y su apreciación. Un tercer aspecto de los diamantes y de los modos es que sus tres dimensiones –altura, anchura y profundidad– se pueden poner en juego adoptando diferentes topologías y proporciones, que con el desempeño de su aspecto generativo van a permitirle, llegado su momento modal, devenir “belleza” (Claramonte, 2021a: 323). Por consiguiente, con la implementación de una teoría de la representación basada en diamantes, Claramonte cumple con su cometido y desborda las propuestas teóricas animadas de Gaut, Cholodenko o Paul Wells. Ya no hay necesidad de ocuparse de problemas pequeños, ahora podemos problematizar con el objeto artístico animado en toda su extensión y complejidad.

Para ilustrar mejor la cuestión diremos que los diamantes –obras animadas– están estratificados y que en la parte superior se conforma la superficie o estrato de la “tabla” –de lo social-objetivado–, que actúa como expresión del diamante ante las miradas atentas y curiosas (Claramonte, 2021a: 325). Inminentemente, le sigue un estrato llamado “corona” que expresa la “multiplicidad de sentidos divergentes” (Claramonte, 2021a: 325). A continuación, nos encontramos con el estrato del “filetín” que separa la vida de la muerte estética. Finalmente, en la base, está el estrato del “pabellón” en el que se desarrollan “procesos de refracción” (p. 325). Este recorrido que va desde la tabla hasta el pabellón se clarifica con las tesis de Sean Cubitt y su texto *The Cinema Effect* (2004). Cubitt profundiza en aspectos del cine como son sus desarrollos tecnológicos, su papel en la formación de la imaginación colectiva, su influencia en la cultura visual y sus implicaciones sociopolíticas. En conjunto, podremos pensar el arte animado examinando cómo ha evolucionado con el tiempo, desde sus inicios hasta sus formas contemporáneas y cómo continúa dando forma a nuestra comprensión del mundo.

Con todo, la organización de estos estratos, sus proporciones y el desacoplamiento entre ellos es lo que establece la expansión y percepción de la obra animada o de los fenómenos susceptibles de vivencia estética. Esta limitación de competencia se debe a que los animales humanos implicados –artista animado u observador– inyectan la energía técnica y categorial que permite que fluya la información a través del circuito estético. Precisamente, el flujo de información está condicionado por la distribución y el estado del quehacer categorial y los estratos, debido a que si no es propicio hace que el objeto artístico no degenere en la pieza o experiencia artística esperada. Motivo por el que Claramonte afirma que “es pues el juego de las proporciones, de los modos, el que produce el esplendor ... modulando ... tendiéndole una trampa, una apate, gracias a la cual cautivamos la atención de la luz o del espectador y hacemos brillar a ambos” (Claramonte, 2021a: 325-326).

Es más, volviendo a la dimensión axiológica de la obra, los valores son líneas de inteligibilidad que buscan apreciar, dar sentido a la animación a la que prestamos atención y a su experiencia (Claramonte, 2021a: 330). Los valores, tanto desde su individualidad como desde sus agrupaciones, expresan el aprecio que el animal humano hace de algo que brilla lo suficiente como para centrar su curiosidad. Realmente, la finalidad es aprehender permanentemente lo que hay estratificado. Y hacerlo a fuerza de que vivimos aprehendiendo lo que nos afecta y sabiendo que el diamante lo que hace es brindarnos notas aprehensibles.

En consecuencia, la idea fundamental que nos presenta este sistema filosófico es que, a la hora de pensar una obra animada, una poética o una estética animada hemos de pensar en la trama en sí, en los hilos, tejidos y en el telar; lo que es tanto como pensar en estratos, categorías y valores, y hacerlo sin descuidar el vaivén de relaciones que se establecen entre ellos. Y debemos hacerlo teniendo en cuenta que con este viaje nos dirigimos a alcanzar equilibrios, oscilaciones y pasajes que nos facilitan la percepción del modo de relación que está fluctuando con el fenómeno artístico sometido a estudio (Claramonte, 2021a: 335). Por ende, nos hallamos ante los modos de relación y de hilar. Esta es la clave de toda la estética modal y de sus peligros, en la medida en que son modos que evolucionan dando lugar a una autoorganización de la obra, o bien lograda, o bien malograda, y a patrones que problematizan la experiencia estética.

Aquí, precisamente, es en donde debemos ensanchar la vía de la estética modal entendiendo al arte animado también como medio. Manovich (2005) examina cómo los medios digitales están transformando la producción, distribución

y consumo. Manovich argumenta que los nuevos medios están creando un nuevo lenguaje cultural que difiere significativamente de los tradicionales. Y aportando continuidad entre lo viejo y lo nuevo está el arte animado que es capaz de transitar entre el teatro de las sombras chinescas y los videojuegos y el VR Cinema. El arte animado, en términos de Manovich y gracias a la radiografía que nos permite la estética modal, asimila la multiplicidad interactiva con los observadores. Igualmente, se muestra como un objeto artístico hábil cuyos estratos se modulan y se reensamblan. Por otro lado, este arte normaliza la automatización o creación de bibliotecas de animación. Finalmente, también es personal, habida cuenta de que el viaje estratigráfico y lenticular que va desde el artista al observador es una experiencia estética singular que asume su hendidura del trasfondo (Hartmann, 1977: 64-65, Claramonte, 2021a: 337).

Esta última noción recoge la sucesión de los estratos de la obra y los sentidos novedosos definidos por sus periódicas reorganizaciones y recepciones humanas. Lo que afirma que los objetos artísticos animados son un circuito de información vivo que experimenta reordenamientos que provocan que una obra cambie en su relación con los animales humanos. Según el pensamiento de la estética modal hay un volver diferente, una suerte de posibles reinicios que pasan por puntos críticos desde los que volver a reconocer el objeto artístico o su *techné* animada. Justamente, hay ocasiones en las que las obras de arte, cuya estratificación parecía solvente, terminan por colapsar pudiendo reorganizarse y volver o terminar por desaparecer (Claramonte, 2021a: 119-122). Este puede terminar por ser el caso de la obra *Vasco*.

Lo dicho hasta aquí supone que, para Claramonte (2021a: 342), la estética es una forma de recuperar la eulabeia griega que Claramonte actualiza situándola como condición de la proliferación modal. No es de extrañar que esa atención cuidadosa atraiga disposiciones previas que orientan, entrenan, excitan y expanden el acto mediante el que un animal humano recepciona la animación. Se plantea entonces Claramonte (2021a: 343) que a esta orilla hay que acercar, desde el ámbito del hecho religioso y su misterio, conceptos como los de “reverencia”, “veneración” y “gratitud”. Para nosotros, estos se nos presentan como los “modos de recepción” en que el observador decanta la obra animada.

Para empezar, consideremos que la experiencia estética animada viene servida por modos de reverencia. Dicho de otra manera, por la actitud que adopta un animal humano al abrirse a la experiencia, con relación a un objeto artístico animado, a través del respeto extremo por “lo que hay”. A partir de esta actitud,

el observador tiene la competencia de reconocer “lo magno”, por cuanto tiene un sentido de ello. A su vez, tiene la capacidad para registrar “lo mezquino”, en calidad de concepto especular –imagen especular de lo magno– (Claramonte, 2021a: 343). Igualmente, Claramonte (2021a: 344) concluye que el pensamiento antiguo toma la reverencia como una pre-necesidad anterior a la experiencia. De forma que el cuerpo vivido se sobrecoge ante lo que hay, incluso, puede sentirse avergonzado ante la presencia de aquello que venera antes de experimentarlo. A juicio de Claramonte (2021a: 344), la explicación es que los animales humanos saben que la obra consiste en que hay una necesidad que dona sentido, lógica, coherencia y consistencia. En cambio, el temor y la vergüenza vuelven al cierre, cuando un repertorio es superado o cuando una obra termina colapsando, o bien porque deja de percibirse como tal al desertar de su presente, o bien porque la obra se da acoplada al paso del tiempo que la olvida.

Mientras tanto, con el fenómeno de la veneración hacia la obra animada, el artista o el director, lo que el observador abriga es lo efectivo, aquello que finalmente vivifica al animal humano y lo arrastra hasta el goce estético (Claramonte, 2021a: p. 245). Este deleite no tiene por qué resultar satisfactorio en términos de lo cotidiano, al fin y al cabo, el goce, en cuanto veneración estética, está religado al juego, a lo ritual, a la festividad o a lo erótico más carnal. Con todo y con eso, aquí, también emerge el disvalor o revuelta especular que resulta ser la distracción o pérdida de la atención cuidada (Claramonte, 2021a: 245). Para terminar, nos encontramos ante la gratitud, que expresa la apreciación que hace el animal humano de la experiencia estética, al tiempo que deviene reciprocidad, comunión, esto es, actos de compartir y de dar (Claramonte, 2021a: 347). Estamos pensando en una gratitud que se identifica con la generosidad de compartir el espacio público, algo que la animación siente como propio desde su origen con Reynaud y que encuentra su máxima representación en festivales de animación como Annecy.

5. Liviana conclusión

Este artículo pretende comenzar algo, emprender un camino o ser una invitación. A modo de acercamiento consumado, en la animación, una vez adoptada esta perspectiva estética, reconocemos que el punto crítico que constituye el abanico de relaciones es el desnivel provocado por la diversidad de imágenes que expresan el movimiento y la efectividad de la obra o “lo que hay” estratificado.

Gracias a los estratos, comprendemos que en el fenómeno de la animación su base inorgánica es robusta y rica en elementos físicos que se agrupan en dos conjuntos: uno que graba y otro que es grabado. Por otro lado, lo orgánico es la ilusión y el movimiento, la obra que se levanta de la pantalla plana y cobra vida. Mientras que lo psíquico animado resulta confuso y subjetivo al contener los turbados senderos de la percepción, las emociones y la memoria. Por su parte, lo social-objetivado despliega el espacio público y la reconducción intersubjetiva de la obra que se encamina a la comunidad.

En definitiva, si seguimos la propuesta de Claramonte, con los cambios que se experimentan en la recepción de la obra y el paso del tiempo, vislumbramos que los estratos de la obra animada varían, evolucionan o colapsan. Además, en las obras concretas, algunos estratos tendrán una valoración más fuerte que otros, algo que puede cambiar llegando incluso a suceder su desmoronamiento. Por ejemplo, en la obra *Aurora's Sunrise* de Inna Sahakyan (2022), hoy, los estratos superiores –psíquico y social-objetivado– tienen una estima muy superior a los otros, debido al relato íntimo y dramático que la envuelven, aun en la vertiente motivacional que justifica la creación de la obra. Pero esto es algo que puede cambiar mañana. Por esta razón es vital comprender el objeto artístico animado en su representación lenticular de estratos por los que la información circula provocando hundimientos y nuevas reorganizaciones. Por consiguiente, es cuando seguimos la vía de la estética modal y reflexionamos abarcando todas las relaciones del arte animado que entramos en una posible estética de la animación y no meramente en teorías deslavazadas.

Bibliografía

- ADORNO, Theodor (2014). *Teoría estética* [1970]. Trad. Jorge Navarro Pérez. Madrid: Akal (*Ästhetische Theorie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag).
- BENDAZZI, Giannalberto (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación* [1994]. Trad. Víctor Cremer. Madrid: Ocho y Medio (*Cartoons: 100 Years of Cinema Animation*, Bloomington, Indiana: Indiana University Press).
- BORDWELL, David y NOËL Carrol (1996). *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- BUCHAN, Suzanne (2014). “Animation, in Theory”, en Beckman, Karen (ed.), *Animating Film Theory*, United States of America: Duke University Press, pp. 111-127.

- CHOLODENKO, Alan (1991). "Introduction", en Cholodenko, Alan ed., *The Illusion of Life: Essays on Animation*, Sidney: Power Publications in association with the Australian Film Commission, pp. 9-36.
- (2007). "Animation: Film and Media Studies 'Blind Spot'", en *Society for Animation Studies Newsletter*, Vol. 20/1, pp. 14-18. (https://www.academia.edu/39630734/Animation_Film_and_Media_Studies_Blind_Spot [acceso: mayo, 2022]).
- (2009). "Animation (Theory) as the Poematic: A Reply to the Cognitivists" en *Animation Studies*, Vol. 4. <https://journal.animationstudies.org/alan-cholodenko-animation-theory-as-the-poematic/>
- (2014). "First Principles", en Beckman, Karen (ed.), *Animating Film Theory*, United States of America: Duke University Press, pp. 98-110.
- (2020). "El animador como artista, el artista como animador. Una recapitulación", en *Con A de animación*, 10, pp. 10-23 (<https://doi.org/10.4995/caa.2020.13271> [acceso: junio, 2022]).
- CLARAMONTE, Jordi (2016). *Estética Modal, Libro I*, Madrid: Tecnos.
- (22 de agosto de 2018a). *Video eulabeia* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iT9DatrgqVc>
- (2018b). "Una breve introducción a las Categorías de Estrato: Mimesis, Apate, Poiesis, Catarsis", en *Estética y teoría del arte: Jordi Claramonte. Escritos inéditos*, 30 de septiembre de 2018 (<https://jordiclaramonte.blogspot.com/search?q=poiesis> [acceso: junio, 2022]).
- (2021a). *Estética Modal, Libro II*, Madrid: Tecnos.
- (2021b). "Eulabeia y Akedeia como claves del pensamiento estético", en *Estética y teoría del arte: Jordi Claramonte. Escritos inéditos*, 17 de febrero de 2021 (<http://jordiclaramonte.blogspot.com/2021/02/eulabeia-y-akedeia-como-claves-del.html> [acceso: junio, 2022]).
- CLARENS, Bernard (2000). *André Martin: Ecrits sur l'animation; T. I, pour lire entre les images*, ed., Clarens, Bernard, París: Dreamland.
- COHEN, Léonard (Director) (2010). *Plato* [Cortometraje]. <https://vimeo.com/29504730>
- CUBITT, Sean (2004). *The Cinema Effect*. MIT.
- DARLEY, Andrew (2007). "Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation", en *Animation: an interdisciplinary journal*, Vol. 2/1, pp. 63-76. <https://doi.org/10.1177/1746847706068902>
- DELEUZE, Gilles (2014). *Cine I: Bergson y las imágenes* [2009]. Trad. Sebastián Puente y Pablo Ires, Buenos Aires: Editorial Cactus.

- FURNISS, Maureen (2014). Introduction to Animation Studies. En *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics* [1998]. Indiana University Press, pp. 2-12. <https://doi.org/10.2307/j.ctt2005zgm.4>
- GAUT, Berys (2010a). “Computer Art”, en *American Philosophical Association Newsletters: Philosophy and Computers*, Vol. 09/2, pp. 32-35 (https://cdn.ymaws.com/www.apaonline.org/resource/collection/EADE8D52-8D02-4136-9A2A-729368501E43/Vol09n2_Computers.pdf [acceso: abril, 2022]).
- (2010b). *A Philosophy of Cinematic Art*, New York: Cambridge University Press.
- GAYCKEN, Oliver (2014). “A Living, Developing Egg Is Present before you: Animation, Scientific Visualization, Modeling”, en Beckman, Karen (ed.), *Animating Film Theory*, United States of America: Duke University Press, pp. 68-78.
- (2021). “Documentary Plasticity: Embryology and the Moving Image”, en Malinsky, Joshua (ed.), *A Companion to Documentary Film History*, Chichester: Wiley Blackwell.
- GONZÁLEZ, Alejandro y SIRAGUSA, Cristina (eds.) (2013). *Poéticas de la Animación Argentina: 1960 – 2010*, Córdoba, Argentina: Editorial la barbarie.
- HARTMANN, Nicolai (1977). *Estética* [1953]. Trad., Elsa Cecilia Frost, México DF: UNAM (*Ästhetik*, Berlín: Walter de Gruyter & CO).
- KERÉNYI, Karl (2012). *La religión antigua* [1971]. Trad. Adan Kovacsics y Mario León, Barcelona: Herder (*Antike Religion*, Múnich: Langen-Müller).
- KUC, Kamila (2016). “Karol Irzykowski and Feliks Kuczkowski: (Theory of) Animation as the Cinema of Pure Movement”, en *Animation*, Vol. 11/3, pp. 284-296 (<https://doi.org/10.1177/1746847716660685> [acceso: abril, 2022]).
- LAUDENBACH, Sebastien (Director). (2010). *Vasco* [Cortometraje]. <https://vimeo.com/66150192>
- LORENZO HERNÁNDEZ, M.^a Carmen (2005). *El doble sentido de la imagen en la animación* [Tesis doctoral]. Universidad Politécnica de Valencia.
- MANOVICH, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- MARTIN, André (2020). *Écrits sur l'animation*, t. 1. Dreamland.
- MITRY, Jean (2002). *Estética y Psicología del cine, vol. 1: las estructura* [1963]. Trad. René Palacios More, Madrid: Siglo XXI editores (*Esthétique et psychologie du cinéma. 1. Les Structures*, París: Editions Universitaires).
- PERIS MEDINA, Rosa Gertrudis, Carmen LLORET y Mercedes CONSUELO PERIS MEDINA (2016). “Expresión dinámica en animación por medio de la yuxtaposición de fases no cronológicas del movimiento”, en *Revista Bellas Artes*, 13, pp. 265-283. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6450>

- RAMOS, Miguel Ángel y SAMANIEGO, Alberto dirs. (2010). *Estéticas de la animación*, Madrid: Maia ediciones.
- RANCIÈRE, Jacques (2005). *El viraje ético de la estética y la política*. Trad. María Emilia Tijoux, Santiago de Chile: Ediciones Palinodia.
- SAHAKYAN, Inna (2022). *Aurora's Sunrise*, Armenia, Germany, Lithuania: BARS MEDIA, Vardan HOVHANNISYAN, GEBRÜDER BEETZ FILMPRODUKTION, Christian BEETZ, ARTBOX LAISVALAIKIO KLUBAS, VS! y Justé MICHAILINAITÉ. (<https://zoryaninstitute.org/zoryan-institutes-oral-history-testimony-of-1915-armenian-genocide-survivor-comes-to-life-on-the-big-screen-through-animated-documentary/> [acceso: junio, 2022]).
- TAKAHASHI, Tess (2007). "The Imaginary Archive: Current Practice", en *Camera Obscura*, Vol. 22/3, pp. 179-184 (<https://doi.org/10.1215/02705346-2007-019> [acceso: abril, 2022]).
- (2008). "After the Death of Film: Writing the Natural World in the Digital Age", en Armstrong y Mahon (eds.), *After the grave: Language and Materiality in Contemporary Art, Special Issue, Visible Language*, Vol. 42/1, pp. 44-69 (<https://www.proquest.com/scholarly-journals/after-death-film-writing-natural-world-digital/docview/232935935/se-2?accountid=14609> [acceso: marzo, 2022]).
- (2014). "Framing the Postmodern: The Rhetoric of Animated Form in Experimental Identity-Politics Documentary Video in the 1980s and 1990s", en Beckman, Karen ed., *Animating Film Theory*, United States of America: Duke University Press, pp. 201-217).
- WELLS, Paul (1998). *Understanding Animation*, New York: Routledge.

Este trabajo se encuentra bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0



Enviado: 14/07/2022

Aceptado: 10/03/2023