

Flicker animal¹

Érik Bullot²

Taumatropo

En las dos caras de un disco atado a un hilo que se hace girar con los dedos, los dibujos de una jaula y un pájaro se superponen rápidamente hasta formar una sola imagen. El pájaro está encerrado en la jaula. A semejanza de los trabajos de Marey y Muybridge, los juguetes ópticos del precine –taumatropos, zoótropos y otros fenaquistoscopios– no han dejado de afirmar un tropismo animal al representar el vuelo de los pájaros, la foca con la pelota o el jinete sobre su caballo. Frecuentemente se ha evocado el vínculo estructural entre la invención del cinematógrafo y el animal, insistiendo sobre la observación del movimiento, la plasticidad de lo vivo, los juegos de la expresión (Bellour, 2013, pp. 425-593). El paralelismo entre la animación y el animal fue desarrollado magistralmente por Eisenstein en el ensayo que le dedica a Walt Disney en los años 1940, alrededor de las nociones de animismo y plasmaticidad. “Los dibujos móviles de Disney se llaman en inglés: *animated cartoon*. En ese término se han fundido los dos conceptos: ‘animización’ (*anima* - alma) y movilidad (*animation* - movimiento). De hecho, es un dibujo ‘animado por el movimiento’” (Eisenstein, 2018, p. 77). Dotado de movilidad, inestable, lábil, el animal encarna una línea continua de transformación.

¹ Texto publicado en el libro *Fotogenias y paradojas. Escritos sobre el cine*, publicado en el marco de la Bienal de la Imagen en Movimiento (BIM), EDUNTREF, 2018. Traducción del francés: Alejo Magariños. Corrección: Alicia Di Stasio y Mario Valledor.

² erikbullot@hotmail.com

Cineasta y teórico, estudió en la École nationale supérieure de la photographie y en el IDHEC de París. Sus películas han sido proyectadas en numerosos festivales y museos (París, Ginebra, Barcelona, Buenos Aires, Santiago, Nueva York). Ha publicado numerosos libros sobre cine. Además, ha enseñado en distintas universidades y escuelas de arte (Nueva York, Buenos Aires, Belgrado, Donostia) y se desempeña actualmente como profesor de cine en la École nationale supérieure d'art de Bourges, en Francia. Parte de su obra escrita ha sido publicada en español y se encuentra reunida en los volúmenes: *El cine es una invención post-mortem* (2015), *Fotogenias y paradojas* (2018), *Salir del cine. Historia virtual de las relaciones entre el arte y el cine* (2020), *Cine de lo posible* (2021), *Raymond Roussel, cineasta* (2024) y *El film y su doble* (2024).

CÓMO CITAR: Érik BULLOT (2024). “Flicker animal”, en: *Revista Estudios Curatoriales*, nº 19, primavera, ISSN 2314-2022, pp. 7-16.



Figura 1. Sergei M. Eisenstein, *El acorazado Potemkin* (1925).

En su conferencia poética y visionaria a propósito de Eisenstein, Stan Brakhage subraya, de forma intuitiva y veloz, el interés del cineasta ruso por el rápido pasar de las hojas de un libro de ilustraciones: “Tuvo que convertirse en cineasta debido a un instante –cuando dio vuelta la página de una imagen para revelar otra... a partir de ese instante–, cuando una imagen reemplazó a otra mientras hojeaba su libro de ilustraciones... de ese instante a otro –cuando el milagro del cambio del imaginario del libro de ilustraciones hizo pasar un ‘escalofrío’ eléctrico por su columna”– (Brakhage, 1972, p. 57). El golpeteo de las páginas traduce igualmente, según nos dice Brakhage, una fascinación profunda por la metamorfosis animal: “Luego, dar vuelta la página de un libro transformaría ante sus ojos a un humano en animal, o viceversa, antes de volver a convertirse en lo que era: esta transformación de la imagen –sometida a la voluntad de un joven espectador– absorbía las energías aterradoras del incidente anterior... le devolvía al espectador infantil un asidero aparente, como creía tener en el vientre de su madre, en su destino de venir al mundo... y reemplazarlo con un proceso que cumpliría para siempre” (p. 59). Estos comentarios sorprendentes de Brakhage revelan en qué medida el arte del montaje permite hacer aparecer y desaparecer un animal a gusto, tal como el grupo de indicadores asimilados al zorro, al búho, al mono y al bulldog en *La huelga* (1924), en virtud de una ley de parecido fisiognómico; el león de piedra que se levanta en *El acorazado Potemkin* (1925); por medio de un *raccord* o acoplamiento del toro y la vaca figurado por un relámpago de fotogramas en *La línea general* (1929). El pasaje de un plano al otro, incluso de un fotograma al otro, revela o produce al animal, disimulado en el corazón del destello luminoso, apareciendo y desapareciendo, entre vida y muerte, inercia y movimiento. El cine captura y libera lo vivo. El animal, ¿se encuentra en el intersticio que aísla a cada fotograma? O, para retomar la metáfora psicoanalítica, ¿se halla en la franja de censura que separa el consciente del inconsciente?

Desplazamiento

En su texto “Le défilement” (el desplazamiento), Thierry Kuntzel propone ver en el film-proyección, proyectado sobre una pantalla, un rechazo del film-película, constituido por unidades discretas, que son los fotogramas. Es el juego entre la proyección y el fotograma, según el autor, lo que anima el film y define lo fílmico. “Lo *fílmico* que será tratado en el análisis fílmico no estará, entonces, ni del lado del movimiento ni del lado de la fijeza, sino *entre* ambos, en el engendramiento del film-proyección por el film-película, en la negación del film-película por parte del film-proyección, en el trabajo de reducción (el mismo reducido) del trabajo de significación” (Kuntzel, 1978, p. 110). Para ilustrar su tesis, de forma sintomática, Kuntzel analiza un dibujo animado del cineasta Peter Foldes, *Un appétit d’oiseau* (1964), que describe la lucha amorosa y violenta entre un hombre y una mujer, transformados respectivamente en león y pájaro a merced de una metamorfosis continua, fuertemente erotizada, sometida ella misma a una variación, que permite a la presa escapar de su predador. El ave huye de las garras del león a través de un juego de cambios de dirección y transformaciones. El imaginario confunde a voluntad los registros masculino y femenino: los cuerpos se convierten en bocas, labios, agujones, según los efectos de condensación o desplazamiento, realizando furtivamente los “fantasmas arcaicos del espectador”. A través de la bisexualización aguda de las formas, el juego de avatares entre el humano y el animal, *Un appétit d’oiseau* confirma la relación entre la discontinuidad del rollo de película y la figura animal que surge, erotizada, excesiva, con el girar de los fotogramas, verdadero retorno de lo reprimido. Lo fílmico parece confundirse con las metamorfosis del animal. ¿Es este el agente de nuestra relación con el cine, como lo sugiere Akira Mizuta Lippit? (Lippit, 2000, p. 25)³. De manera críptica, el animal aparece disimulado en el interior del dispositivo mismo del cine, ubicado en el latido de las imágenes y su transformación incesante.

Flicker

Si el film-proyección rechaza al film-película, ciertos cineastas experimentales han trabajado en “desnudar el procedimiento” a través del uso del parpadeo, un juego de variaciones luminosas, un relámpago de fotogramas, operando en el corazón del fílmico, retomando el concepto propuesto por Thierry Kuntzel, al exponer la naturaleza intermitente del rollo de película. El *flicker* es, sin duda, uno de los procedimientos escogidos. Fue explorado de forma singular durante los años 1960 por cineastas como Peter Kubelka, Paul Sharits o Tony Conrad (Michaud,

³ Según Lippit, el cine puede ser considerado un suplemento tecnológico, en el sentido derridiano, de nuestra subjetividad, de la cual el animal es un equivalente en la naturaleza. El hombre se constituye en su relación suplementaria al animal.

2006, pp. 121-134). El término *flicker* designa el centelleo producido por una sucesión rítmica y luminosa de destellos cuya frecuencia, comprendida entre ocho y trece impulsos por segundo, puede alterar el ritmo cerebral del espectador a través de la emisión de ondas alfa, suscitando en él visiones de colores o paisajes. En 1960, el poeta Brion Gysin, junto a Ian Sommerville, construye su *Dreamachine*, máquina óptica cilíndrica provista de ranuras y de una luz central que permite activar una expansión cerebral en el espectador con vistas a una experiencia mental suprasensorial, al compás de las imágenes producidas por la ingesta de drogas alucinógenas (Branden, 2011 y Hoptman, 2010, pp. 120-125)⁴.



Figura 2. Bryon Gysin y su *Dreamachine* con William Burroughs, Londres (1970).

Realizado en 1965 por el artista Tony Conrad, *The Flicker* prolonga esta investigación a través de un efecto estroboscópico que actúa directamente, con los ojos cerrados, sobre el ritmo cerebral del espectador. “El efecto que yo quería lograr era un movimiento continuo que conducía de una ausencia de percepción estroboscópica hacia una zona donde el cerebro sería invadido por la textura dramática de las combinaciones que se encadenaban para regresar luego, casi imperceptiblemente, al punto en donde la realidad reaparecería nuevamente” (Conrad, 1966, citado en Michaud, op. cit., p. 132). El film se convierte en un emisor de frecuencias luminosas. Esta modalidad recuerda uno de los anhelos psicodélicos del cine expandido, según Gene Youngblood, de operar directamente sobre la percepción del espectador, como un psicotrópico, para liberar una “conciencia oceánica” (Youngblood, [1970] 2012). “Todo puede servir de pantalla, el cuerpo de un protagonista o incluso los cuerpos de los espectadores; todo

⁴ Conrad y Gysin se ven influenciados por la lectura del libro de William Grey Walter *The Living Brain*, 1952.

puede remplazar a la película, en un film virtual que ya no pasa más que por la cabeza, detrás de los párpados, con fuentes sonoras grabadas, si es necesario, en la sala. ¿Muerte cerebral agitada, o bien nuevo cerebro que sería a la vez la pantalla, la película y la cámara, cada vez membrana del afuera y del adentro?” (Deleuze, 1986, p. 285). ¿Está acaso aún presente el animal en el simple parpadeo luminoso? ¿Es el agente de nuestra relación con la máquina? ¿Se ha convertido en el tercer término entre el film y el cerebro? Me propongo observar la relación entre el *flicker* y el animal en un film del artista y cineasta italiano Paolo Gioli, *Farfallio*, de 1993, que reúne parpadeo, pulsión y pulsación a través del recurso de una iconografía extraída de obras consagradas a las mariposas⁵.

Farfallio

Gioli está familiarizado con el *flicker*. Realizados con medios artesanales (película de 16 mm blanco y negro, cámara mecánica), sus films producen efectos de parpadeo mediante el uso de fotografías encontradas en álbumes, libros o compradas en tiendas de antigüedades, filmadas imagen por imagen, sometidas a sacudidas rítmicas y aceleraciones repentinas. Si *farfalla* designa en italiano a la mariposa y *sfarfallio* al centelleo (se traduce comúnmente *flicker* por *sfarfallio*, inclusive si el término *sfarfallamento* sería más apropiado), *farfallio* es un neologismo de Gioli. La supresión de la letra S le permite aproximar el centelleo y la mariposa con una palabra valija como las que el cineasta está habituado a usar para los títulos de sus films⁶. La palabra valija puede ser considerada como el equivalente lingüístico de un taumatropo que superpone dos palabras en la conciencia del lector, a semejanza del nombre *Dreamachine*. *Farfallio* establece un vínculo entre la animación (el encadenamiento de los fotogramas) y el animal (el vuelo de las mariposas). El efecto *flicker* imita su aleteo. La idea es simple, pero magníficamente realizada. Sin utilizar más que fotografías encontradas en libros de historia natural, Paolo Gioli recupera la fascinación del joven Eisenstein por los libros de ilustraciones. Las páginas del libro se animan como las alas de la mariposa⁷.

⁵ Nacido en 1942, Paolo Gioli es el autor de una treintena de films y de una obra fotográfica y plástica singular. Cf. *Imprint cinema. Paolo Gioli: un cinema dell'impronta*, Sergio Toffetti y Annamaria Licciardello (dirs.), Roma, Edizioni Centro Sperimentale di Cinematografia y Kiwido / Federico Carra Editore, 2009.

⁶ Cf. *Anonimatografo* (1972), *Hilarisdoppio* (1973) o *Traumatografo* (1973).

⁷ En un film de Jerry Lewis, *The Ladies Man* (1961), Herbert H. Heebert, interpretado por Lewis, abre con malicia una caja de mariposas prendidas con alfileres que junta polvo. Los insectos escapan volando, para su gran desconcierto. Logra hacerlas regresar a su hábitaculo por medio de un intempestivo silbido.



Figura 3. Paolo Gioli, *Farfallio* (1993).

La animación supone una reanimación. En el seno del vuelo parpadeante de los insectos que despliegan sus alas, de su danza afrodisíaca y nupcial, Gioli inserta imágenes de naturaleza pornográfica –es posible distinguir furtivamente escenas de felación o de penetración– que favorecen los efectos de metamorfosis entre el cuerpo de la mariposa, un pene erecto y los labios de una vulva, que recuerdan los juegos de transformación sexual del film de Peter Foldes. Los estadios de desarrollo de la mariposa –huevo, larva, crisálida, adulto– favorecen una metamorfosis generalizada. Enumeremos entonces algunos de los procedimientos técnicos utilizados por Gioli que establecen un vínculo estructural entre la morfología de los lepidópteros y el arte de la desemejanza: la diferencia entre mariposas blancas y negras, que crea un efecto de parpadeo gráfico, como una señal, que recuerda la oposición de la imagen en negativo y en positivo, frecuente en los films de Gioli; la separación simétrica de la imagen producida por las dos alas de la mariposa que evoca el principio de la pantalla dividida (*split screen*), otra figura familiar del cineasta; los ocelos asimilados a una mirada aterradora o fascinada por la superposición de miradas humanas tomadas de la pintura clásica o de retratos filmados. Encontramos las tres categorías de mimetismo animal propuestas por Roger Caillois (1962): disfraz, camuflaje e intimidación. Pero podemos interrogarnos sobre la presencia del animal. ¿Cuál sería su lugar en el seno del film, sino el de una presencia intermitente, que aparece y desaparece a la vez, sometida a las variaciones del *flicker* que anima y oscurece, libera y captura, revela y disimula? “Hay, para cada animal, como una oscilación entre una suerte de carácter compacto y una propensión a la evanescencia, entre la libre afirmación de su diferencia y una tendencia a ocultarse” (Bailly, 2013, p. 111). La intensidad del film no parece, sin embargo, obedecer a ninguna escalada dramática o rítmica, al contrario del de Conrad, pero induce una compulsión a la repetición sin resolución, mecánica, que recuerda el destino de la pulsión según Freud, que le permite al aparato psíquico recuperar su estabilidad a través de una descarga de intensidad y tender a la inercia o la muerte. La fotografía de

colecciones de mariposas que concluye la película parece corroborar el destino funesto de la pulsión⁸.

Falenas

Según el cineasta italiano, *Farfallio* es un homenaje y una respuesta al film de Stan Brakhage. Realizado en 1964, *Mothlight* es una de las obras más célebres del cineasta estadounidense. Su título opera una condensación entre *moth* (falena o polilla) y *light* (luz), sugiriendo una emisión lumínica propia de las mariposas. En este film de cuatro minutos, deslumbrante y poético, Brakhage utilizó la cinta de película como un soporte transparente sobre el cual pegó elementos naturales del mundo vegetal y animal: alas de falenas, briznas de hierba, polvo vegetal, élitros. Si los elementos se disponen continuamente sobre la cinta de película, la segmentación de la ventanilla del proyector produce una vibración caótica y desordenada. La naturaleza parpadea. Con su mezcla de hierbas y de alas de mariposas, sus fragmentos de vegetales traslúcidos, sus venillas y fibrillas, el film produce la sensación de una suerte de herbario parpadeante. La idea nació, nos relata Brakhage, de la contemplación de las polillas quemándose en bombillas eléctricas. “En las lámparas, están todas esas alas de polillas muertas, y lo detesto. Es de una tristeza enorme; seguramente se debe poder hacer algo con eso. Las junté con cuidado y comencé a pegarlas sobre una cinta de película, para intentar... devolverles la vida, reanimarlas, para intentar revivirlas a través de la máquina cinematográfica”⁹. El film otorga una supervivencia mecánica a las falenas atraídas por una fuente lumínica incandescente y mortal. Lo vivo se crea por medio de una piel muerta, produciendo un “escalofrío eléctrico”. En relación al cine, Brakhage escribe: “Esta máquina está agotándose la existencia, sus tormentas eléctricas no se constituyen más que de fotogramas completamente blancos que interrumpen el flujo de las imágenes fotografiadas” (Brakhage, 1963). Al exhibir las alas de falenas pegadas directamente sobre la película, el film es a la vez la tumba traslúcida y la imitación eléctrica de mariposas nocturnas devenidas espectros, incluso figuras del alma. Didi-Huberman propuso recientemente considerar a la polilla como un emblema de la imagen emergente, y sus estadios de vida, como otros tantos regímenes de imágenes. “La mariposa –especialmente la falena, esa mariposa nocturna que se cuela por la puerta entreabierta, danza alrededor de la luz y termina por arrojarle a ella, consumirse en ella– parece el animal emblemático de cierta relación entre los movimientos de la imagen y los de lo real, incluso de cierto estatus, por supuesto que inestable, de la aparición como *lo real de la imagen*” (Didi-Huberman, 2015, p. 12). Se puede, sin embargo, revelar la ambivalencia propia a

⁸ Me permito remitir a mi artículo “Pulsion, pulsation. Note sur le cinéma de Paolo Gioli”, *Cahiers du Musée national d'art moderne*, n° 125, 2013, pp. 44-63.

⁹ Comentarios de Stan Brakhage en el DVD *By Brakhage: An Anthology*, Volume 1, conversación con Bruce Kavin (2002).

la figuración del animal en *Mothlight*. Lo vivo se actualiza por la activación de lo muerto: fragmentos de cadáveres, polvo de escamas, alas. Sin duda, esta situación está asociada al estatuto moderno del animal que desaparece en el seno de nuestro mundo moderno cotidiano, según la hipótesis de Lippit (la modernidad es contemporánea de la retirada del animal). El cine ofrece un relevo tecnológico de su desaparición. ¿Dónde estamos hoy? La frontera entre lo humano y lo animal se redujo considerablemente, en vista de ciertos descubrimientos recientes en biología y antropología, y nuestra mirada se modificó gracias a los trabajos de ética animal. El animal pasó a ser, poco a poco, una persona.

Desaparición de las luciérnagas

En su ensayo *Supervivencia de las luciérnagas*, Georges Didi-Huberman comenta extensamente el artículo de Pier Paolo Pasolini, publicado en 1975, sobre la desaparición de las luciérnagas (Pasolini, 2009). El poeta italiano describe la forma en la cual el mundo neocapitalista actualiza la amenaza del fascismo debido a la desaparición del pueblo, una nivelación de los comportamientos, una aculturación general, el genocidio cultural de una tradición que había conseguido perdurar a pesar del fascismo histórico. El fuego del espectáculo ha disipado toda sombra y toda resistencia. La desaparición de las luciérnagas en el campo le parece un símbolo de esta situación. El animal es encarado, según la interpretación de Didi-Huberman, como una metáfora de la resistencia humana. “Hay que entender, entonces, que el improbable y minúsculo esplendor de las luciérnagas, a los ojos de Pasolini [...] no metaforiza otra cosa que la humanidad por excelencia, la humanidad reducida a su más simple poder de hacernos una señal en la noche (Didi-Huberman, 2011, p. 22). Reconociendo ciertamente la agudeza y crudeza de la propuesta pasoliniana, Didi-Huberman insiste sobre la supervivencia contemporánea de los actos de resistencia, gracias a las imágenes, que continúan emitiendo señales al abrigo del fuego ennegecedor de los proyectores o del reino de la mercancía y del espectáculo. “Imágenes, pues, para organizar nuestro pesimismo. Imágenes para protestar contra la gloria del reino y sus haces de dura luz. ¿Han desaparecido las luciérnagas? Desde luego que no” (Didi-Huberman, 2011, p. 124). Continuamos emitiendo, dice, señales de resistencia intermitentes, como las luciérnagas en la noche. El animal ha perdido su estatuto de simple metáfora para invitarnos a la metamorfosis. ¿Estamos incluso nosotros mismos, de ahora en más, apareciendo y desapareciendo en la oscuridad al ritmo de nuestros escalofríos eléctricos? ¿Pasa nuestra salvación por un devenir animal?

Leviatán

Es sorprendente analizar en este sentido el film de Lucien Castaing-Taylor y Verena Paravel *Leviathan*, realizado en 2012. Embarcados en un pesquero, por

la noche, en las aguas del Atlántico, los cineastas producen un sentimiento hechizante de inmersión al disponer cámaras digitales GoPro sobre la frente o el cuerpo de los pescadores, el estrave del navío o las redes, deconstruyendo la primacía de la mirada humana en beneficio de una multiplicidad de puntos de vista a alturas y en posiciones inéditas. El film muestra la realidad de un barco pesquero trabajando de noche: tomas vertiginosas en picado sobre el puente del barco, bandadas de gaviotas en un cielo sombrío, una masa gelatinosa de peces deslizándose sobre el piso, rayas cortadas de un golpe de cuchillo, trabajo mecánico de los pescadores, torbellinos de olas oscuras, confrontación de cuerpos, oleadas de sangre que se escurren por el estrave, pausas silenciosas de marinos en sus camarotes, sobresaltos de peces extraídos de su medio. El procedimiento no deja de recordar *La Région centrale*, de Michael Snow, rodado en 1970 con la ayuda de una cámara teledirigida, en un paisaje desértico del norte de Quebec. Si el film de Snow tomaba en cuenta el posible cambio de planeta (es contemporáneo al primer viaje a la Luna), *Leviathan* expone las condiciones del trabajo industrial y la relación entre hombre y animal. La elección de los puntos de vista suscita numerosas preguntas. ¿Quién mira? ¿En dónde se origina ese punto de vista imposible, que atraviesa la línea de flotación, atraviesa el espacio, en picado, a ras del piso, dándonos a veces la sensación de tener el punto de vista del estrave o el del animal? Los créditos finales listan los nombres de las diferentes especies animales presentes en el film. Curiosamente, el dispositivo de filmación, que parece proceder *a priori* de una suerte de ontología plana que hace justicia a la totalidad de los seres y las cosas en la era del Antropoceno, que ve desaparecer una cantidad de especies animales sin ninguna supervivencia, de forma acelerada, contrariamente al optimismo expresado por Didi-Huberman, no hace más que acentuar el carácter alucinatorio de la visión. De allí la naturaleza fantástica, incluso psicodélica, del film, debido al grano de la imagen, al trabajo de mezcla de la banda sonora, que favorece los infrabajos, pero también a la desmultiplicación de puntos de vista, que produce un sentimiento de inmersión democrática que recuerda el anhelo del cine expandido de alcanzar una conciencia oceánica en el seno de la noosfera. ¿Dónde radica, de aquí en adelante, lo viviente? Sin duda, el estricto cara a cara entre hombre y animal se ha diferido al infinito. El animal se inscribe en un continuo entre el hombre y la máquina, favoreciendo la producción de un nuevo cerebro, a la vez pantalla, película y cámara. ¿Promesa de una comunicación expandida? El animal supone siempre un *flicker*.

2016

Referencias bibliográficas

- BAILLY, J.-C. (2013). Les animaux conjuguent les verbes en silence. En *Le parti pris des animaux*. París: Bourgois.
- BELLOUR, R. (2013). *El cuerpo del cine. Hipnosis, emociones, animalidades* (trad. Julia Mateo Ballorca). Santander: Shangrila.
- BRAKHAGE, S. (1963). *Metaphors on Vision*. Nueva York: Film Culture.
- (1972). *The Brakhage Lectures*. Chicago: The GoodLion.
- BRANDEN, W. J. (2011). *Beyond the Dream Syndicate: Tony Conrad and the Arts after Cage*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- CAILLOIS, R. (1962). *Medusa y Cía.* (trad. Manuel F. Delgado). Barcelona: Editorial Seix Barral.
- DELEUZE, G. (1986). *La imagen-tiempo* (trad. Irene Agoff). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2011). *Supervivencia de las luciérnagas* (trad. Juan Calatrava). Madrid: Abada Editores.
- (2015). *Falenas. Ensayos sobre la aparición 2* (trad. Julián Mateo Ballorca). Santander: Shangrila.
- EISENSTEIN, S. M. (2018). *Walt Disney* (trad. Paul Châtenois). Madrid: Casimiro libros.
- HOPTMAN, L. (2010). *Brion Gysin: Dream Machine*. Londres: Merrell Publishers.
- KUNTZEL, T. (1978). Le défilement. En *Cinéma : théorie, lectures*, D. Noguez (dir.). París: Klincksieck.
- LIPPIT, A. M. (2000). *Electric Animal*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- MICHAUD, P.-A. (2006). *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*. Cita de Conrad, T. extraída de: *On The Flicker, Film Culture*, n°41, 1966. París: Éditions de l'éclat.
- PASOLINI, P. P. (2009). *Escritos corsarios* (trad. Juan Vivanco). Madrid: Ediciones del Oriente y del Mediterráneo.
- YOUNGBLOOD, G. [1970] 2012. *Cine expandido* (trad. María Inés Torrado). Buenos Aires: EDUNTREF.