

EN Video essay: Cinema or Television? Animation!
ES Videoensayo: ¿Cine o televisión? ¡Animación!
ITA Video saggio: Cinema o televisione? Animazione!
FRA Essai vidéo : Cinéma ou télévision ? Animation !
POR Videoensaio: Cinema ou televisão? Animação!

Daniel Felipe Moreno Mendoza

Video essay: Cinema or Television? Animation!

Recibido: 10/03/2025; Aceptado: 16/01/2026; Publicado en línea: 6/02/2026

<https://doi.org/10.15446/actio.v10n1.125437>



**DANIEL FELIPE
MORENO MENDOZA**

Investigador, creador y educador sobre cine y medios. Trabajando narrativa, posproducción y arqueología de medios, ha sido docente de pregrado y secundaria, lector de guiones y jurado con entidades colombianas y estadounidenses.

Correo electrónico:
dmoreno.m@javeriana.edu.co

0009-0008-8822-6958

ABSTRACT (ENG)

This video essay argues that the debate over whether a moving image work should be classified as cinema or television becomes inconsequential when discussing animation in United States cartoons, as it presents a space where both forms converge, meet and are surpassed. Jay David Bolter and Richard Grusin's concept of "remediation", which means to appropriate techniques and forms from other media in the name of the real, is useful to explore animation as a medium – specifically, that of the cartoons. The animated cartoon outright shows spectators a reality that is not framed but produced, and which references and even parodies both the cinematic and the televisual. The latter is grounded in the coexistence of shorts originally made for theaters and episodes made for television in both exhibition milieus. Sergei Eisenstein's idea of malleability as an attribute of animated cartoons, Lev Manovich's location of animation at the foundation of moving images, and Tyler Solon Williams' differentiation of cinema and television cartoons, support the axes of conversation in this analysis.

KEYWORDS: *cinema, television, animation, remediation, cartoon.*

RESUMEN (ES)

Este videoensayo argumenta que el debate de si una obra de imagen en movimiento clasifica como cine o televisión se vuelve inconsecuente al discutir sobre la animación en el dibujo animado estadounidense, dado que este presenta un espacio donde ambas formas convergen, se encuentran y son sobrepasadas. El concepto de «remediación» según Jay David Bolter y Richard Grusin, se refiere a la apropiación de técnicas y formas de otros medios en nombre de lo real, y es útil para explorar la animación como un medio – específicamente, el de las caricaturas.

La caricatura animada muestra directamente a los espectadores una realidad que no es enmarcada sino producida, y que hace referencia y parodia tanto a lo cinematográfico como a lo televisual. Lo anterior se aterriza en la coexistencia de cortometrajes originalmente hechos para teatros y episodios hechos para televisión en ambos escenarios de exhibición. Las ideas de maleabilidad según Sergei Eisenstein como un atributo de las caricaturas animadas, de

Lev Manovich sobre la ubicación de la animación en lo fundacional de las imágenes en movimiento, y de Tyler Solon Williams sobre la diferenciación entre la caricatura del cine y de la televisión, sustentan los ejes de conversación en este análisis.

PALABRAS CLAVE: *cine, televisión, animación, remediación, caricatura.*

RIASSUNTI (ITA)

Questo video saggio sostiene che il dibattito sul fatto che un'opera di immagine in movimento possa essere classificata come cinema o televisione diventa inconsequenziale quando si discute dell'animazione nel cartone animato statunitense, poiché quest'ultimo presenta uno spazio in cui entrambe le forme convergono, si incontrano e vengono superate. Il concetto di «rimediazione», secondo Jay David Bolter e Richard Grusin, si riferisce all'appropriazione di tecniche e forme di altri media in nome del reale ed è utile per esplorare l'animazione come medium – nello specifico, quello dei cartoni animati. Il cartone animato mostra direttamente agli spettatori una realtà che non è inquadrata ma prodotta, e che fa riferimento e persino parodia sia il cinematografico sia il televisivo. Quanto precede si fonda sulla coesistenza di cortometraggi originariamente realizzati per le sale cinematografiche ed episodi realizzati per la televisione in entrambi gli ambienti di esposizione. Le idee di malleabilità di Sergei Eisenstein come attributo dei cartoni animati, la collocazione dell'animazione alla base delle immagini in movimento secondo Lev Manovich e la differenziazione tra cartoni cinematografici e televisivi proposta da Tyler Solon Williams sostengono gli assi di discussione di questa analisi.

PAROLE CHIAVE: *cinema, televisione, animazione, rimediazione, cartone animato.*

RÉSUMÉ (FRA)

Ce vidéo-essai soutient que le débat sur la classification d'une œuvre d'image en mouvement en tant que cinéma ou télévision devient inconsequent lorsqu'on aborde l'animation dans le dessin animé américain, car celui-ci offre un espace où les deux formes convergent, se rencontrent et sont dépassées. Le concept de « remédiation » selon Jay David Bolter et Richard Grusin, qui renvoie à l'appropriation de

techniques et de formes issues d'autres médias au nom du réel, est utile pour explorer l'animation comme médium – plus précisément, celui des dessins animés. Le dessin animé montre directement aux spectateurs une réalité qui n'est pas cadrée mais produite, et qui fait référence et parodie à la fois le cinématographique et le télévisuel. Cette situation s'appuie sur la coexistence de courts-métrages initialement conçus pour les salles de cinéma et d'épisodes produits pour la télévision dans les deux contextes de diffusion. Les idées de malléabilité de Sergei Eisenstein comme attribut des dessins animés, la place fondatrice de l'animation dans les images en mouvement selon Lev Manovich, ainsi que la différenciation entre dessins animés cinématographiques et télévisuels proposée par Tyler Solon Williams, soutiennent les axes de discussion de cette analyse.

MOTS-CLÉS : *cinéma, télévision, animation, remédiation, dessin animé.*

RESUMO (POR)

Este vídeoensaio argumenta que o debate sobre a classificação de uma obra de imagem em movimento como cinema ou televisão torna-se inconsequente ao se discutir a animação no desenho animado estadunidense, uma vez que este apresenta um espaço em que ambas as formas convergem, se encontram e são superadas. O conceito de «remediação», segundo Jay David Bolter e Richard Grusin, refere-se à apropriação de técnicas e formas de outras mídias em nome do real e é útil para explorar a animação como um meio – especificamente, o dos desenhos animados. O desenho animado mostra diretamente aos espectadores uma realidade que não é enquadrada, mas produzida, e que faz referência e até parodia tanto o cinematográfico quanto o televisivo. Isso se fundamenta na coexistência de curtas-metragens originalmente produzidos para salas de cinema e de episódios feitos para a televisão em ambos os contextos de exibição. As ideias de maleabilidade de Sergei Eisenstein como atributo dos desenhos animados, a localização da animação na base das imagens em movimento segundo Lev Manovich e a diferenciação entre desenhos animados cinematográficos e televisivos proposta por Tyler Solon Williams sustentam os eixos de discussão desta análise.

PALAVRAS-CHAVE: *cinema, televisão, animação, remediação, desenho animado.*



Enlace a videoensayo Cinema or Television? Animation!:
<https://youtu.be/W7Tx1n3e1JY>

O N FRAMING AN ANIMATED CARTOON

Cinema or Television? Animation! aims to display and examine the layer of complexity of identifying animated cartoons as cinematic or televisual works, meaning their originally intended reception context in contemporary viewing. Cartoons have long been claimed by both theaters and TVs, so this video probes the perception of medium, particularly in United States cartoons, widely disseminated internationally. The editing reproduces this idea from the start with the *Looney Tunes* title card, a first label of this moving image as an animated cartoon. Framed by a big or small screen, projected with a countdown leader or color bars, its ontology is not altered.

The video essay outlines the titular question and answer about these moving image productions in terms of what they are not: live-action. The fictionalized meeting of Michael Jordan and Bugs Bunny in the movie *Space Jam* illustrates this, as does the coexistence of live-action and animated counterparts, like Inspector Clouseau (within a single movie, *A Shot in the Dark*) and Catwoman (from the *Batman Returns* movie and *Batman: The Animated Series* television show). That these cartoon characters are sourced from different media formats is inconsequential to the live-action contrast. Animation is its own medium.

Historian Donald Crafton's reflections in 2013 about the animated cartoon are useful to approach its ontology: a biological difference of bodies with flesh and bone beings, the lack of hiding this, and its condition as existence and performer that depends on the belief of audiences and makers as co-animators. These qualities

E N MARCANDO UNA CARICATURA ANIMADA

Cinema or Television? Animation! busca exhibir y examinar lo complejo de identificar las caricaturas animadas como obras cinematográficas o televisuales, es decir, su contexto de recepción inicialmente planeado en su visualización contemporánea. Teatros y televisores han reclamado largamente estas producciones, así que este video interroga la percepción del medio, particularmente estadounidense, ampliamente diseminado internacionalmente. La edición reproduce esta idea desde el principio con la cortinilla de un cortometraje de *Looney Tunes*, una primera etiqueta de esta imagen en movimiento como caricatura animada. Enmarcada por una pantalla grande o chica, proyectada con una cabecera de cuenta regresiva o transmitida con barras de color, su ontología no se altera.

El video-ensayo esboza la pregunta y respuesta titular sobre estas producciones de imagen en movimiento en términos de lo que no son: acción real con seres vivos (*live-action* en inglés). El encuentro ficticio entre Michael Jordan y Bugs Bunny en la película *Space Jam* ilustra esto, así como la coexistencia de contrapartes en acción real y animadas, como el Inspector Clouseau (internamente en una película, *Un disparo en la oscuridad*) y Gatúbela (de la película *Batman regresa* y el programa *Batman: la serie animada*). Que estas caricaturas provengan de diferentes formatos mediadores es inconsecuente para contrastarlas con la acción real. La animación es su propio medio.

Las reflexiones del historiador Donald Crafton, en 2013, sobre la caricatura animada sirven para abordar su ontología: una diferencia biológica de cuerpos con los

do not end up separating them from live-action images, twinned as screen performers (as is seen with digital photorealistic effects).

Unlike animated cartoons being defined as not live-action moving images, the latter have been firstly interrogated in whether to be read as movie or television program (and fiction or non-fiction). *Late Show with David Letterman* presents itself as made for television, while *Game of Thrones* episodes like *Battle of the Bastards* challenge the clarity of this distinction, as Amanda Rutherford and Sarah Baker (2021) recognize in its “cinematic quality television experience” (p. 116). If the ubiquity in physical containers (mobile device screens) and non-physical ones (Internet and streaming platforms) has contributed to efface these limits historically, the mediation in animated cartoon form has characteristically put itself ahead of the specificity of the mediating screen.

Jay David Bolter and Richard Grusin’s remediation concept, as the representation of a medium in another one, is at the basis of animated cartoons and this video essay. Just as, according to Laura and Almudena Muñoz Pérez (2017), a movie like *Road to Perdition* emulates Edward Hooper’s paintings, cartoons interpret the liveaction world, with its conducts, movements, figures and mis-en-scènes (acting for the proscenium, varied or limited camera positions). As Bolter and Grusin (1999) state, the animated film “cannibalizes and refashions everything it touches,” an example being the live-action Hollywood movie (p. 147). This makes lendable to animated fiction the functions Annabelle Honess Roe (2011) identifies in animated documentaries: mimetic and non-mimetic substitution, and evoking the live-action it stands in for, given the latter’s absence or limitations of material (p. 227). An example from the video-essay is the animated remediation of the late filmmaker and thinker Sergei Eisenstein, based on his image and writings.

As mediations of live-action reality, cartoons render it opaque in not presenting a recording of it (besides manufactured illustrations) or a stably faithful reproduction (its physical appearance may vary, from Walt Disney Pictures’ *The Hunchback of Notre Dame* cathedral to *The Pink Panther*’s anthropomorphic feline). Yet, these are transparent in revealing the moving image’s mediation of reality through their handmade or computer-generated ontology. As Eric Patrick states, animation’s nature is “to foreground its process and artifice” (Roe, 2011, p. 223).

Remediating the animated cartoon itself and its relation to live-action in this video-essay, I considered it appropriate to engage in the practices of creating and

seres de carne y hueso, la no ocultación de esto y su condición como existencia e intérprete que depende de la creencia de audiencias y realizadores como coanimadores. Estas cualidades no terminan por separarlas radicalmente de las imágenes de acción real, hermanadas como intérpretes de la pantalla (como se observa con los efectos fotorrealistas digitales).

A diferencia de las caricaturas animadas como imágenes que no son de acción real, estas han sido interrogadas primeramente en cómo leerse, entre películas y programas (y ficción o no ficción). *Late Show with David Letterman* se presenta hecho para televisión, mientras que episodios de *Juego de tronos* como «La batalla de los bastardos» desafían una clara distinción en su experiencia televisiva de calidad cinematográfica, como reconocen Amanda Rutherford y Sarah Baker (2021, p. 116). Si la ubicuidad en contenedores físicos (pantallas de dispositivos móviles) y no físicos (Internet y plataformas *streaming*) ha contribuido a desvanecer estos límites históricamente, la mediación en caricatura animada característicamente se ha antepuesto a la especificidad de la pantalla mediadora.

El concepto de «remediación» por Jay David Bolter y Richard Grusin, entendido como la representación de un medio en otro, está en la base de las caricaturas animadas y este video-ensayo. Así como, según Laura y Almudena Muñoz Pérez (2017), películas como *Camino a la perdición* emulan las pinturas de Edward Hooper, las caricaturas interpretan el mundo de la acción real, con sus conductas, movimientos, figuras y puestas en escena (actuaciones para el proscenio, posiciones de cámara variadas o limitadas). Como Bolter y Grusin (1999) afirman, el filme animado «canibaliza y reforma» todo cuanto toca, siendo ejemplo la película hollywoodense de acción real (p. 147). Esto hace extrapolable a la ficción animada las funciones que Annabelle Honess Roe (2011) identifica en el documental animado: sustitución mimética y no mimética, y evocación de la acción real cuyo lugar ocupa, dado su ausente o limitado material. Un ejemplo del video-ensayo es la remediación animada del fallecido cineasta y pensador Sergei Eisenstein, basada en su imagen y escritos.

Como mediación de la realidad de acción real, la animación la opaca al no presentar una grabación (más allá de ilustraciones manufacturadas) o una reproducción establemente fiel (su apariencia física puede variar, desde la catedral de *El jorobado de Notre Dame* de Walt Disney Pictures, hasta el felino antropomórfico de *La pantera rosa*). Sin embargo, esta es transparente en revelar la mediación de la realidad por la imagen en movimiento,

animating cartoons. Conceiving my sight as a drawing in motion, whether I was appearing in a movie or on TV was secondary to materializing in animated form (even more so considering the computer screen to construct and preview it). Using a live-action recording as reference, my moving drawing tests an animated cartoon's properties of malleability: Sergei Eisenstein's (1986) notion of plasmaticness (p. 21) and Walt Disney's stretch and squash (Williams, 2021, p. 172). With my leg's deformation and my bouncing in transitioning to the animation realm, the lack of colors and backgrounds in the animated setting focuses the examination in myself as a lively, speaking being. Eisenstein, soviet propeller of cinematic montage as the collision of images and fascinated with the constant mutability of early animated drawings, missed its absence in more realistic figures later developed (Crafton, 2013, p. 26), but this mediating identity remains there, even as a potential, regardless of the exhibition screen.

Alternating shots from theatrical movies and TV shows, the video essay represents animated cartoons as a space fusing and transcending cinema and television, archiving the spectatorship of Warner Channel, Cartoon Network and Boomerang in the late 1990s and early 2000s. The notion, detailed by Tyler Solon Williams (2021), of early cinema's animations relying more on visual action, and television's on character speech and limited animation (p. 3), finds a subversion with this video that is as much moving pictures as it is a talkie – an animated medium.

con su ontología como hecha a mano o computador. Como afirma Eric Patrick, la animación por naturaleza destaca su proceso y artificio (Roe, 2011, p. 223).

Al remediar la caricatura animada y su relación con la acción real en este video-ensayo, consideré apropiado ensayar prácticas de crear y animar caricaturas. Concibiendo mi vista como caricatura en movimiento, la pregunta de si aparecía en película o televisión era secundaria a la materialización animada (más aun considerando la pantalla del computador para construirla y probarla). Utilizando una grabación en acción real como referencia, mi caricatura pone a prueba propiedades de maleabilidad del dibujo animado: la plasmaticidad, según Eisenstein (1986, p. 21), y el estirar y aplastar, según Walt Disney (Williams, 2021, p. 172). Al deformarse mi pierna y rebotar al transitar a animación, la falta de colores y fondos del entorno animado enfoca la examinación en mi ser vívido y hablante. Eisenstein, soviético propulsor del montaje cinematográfico como la colisión de imágenes y fascinado por la mutabilidad constante de dibujos animados tempranos, extrañó su ausencia en figuras posteriores más realistas (Crafton, 2013, p. 26), pero esta identidad mediadora se mantiene allí, aún en potencia, independientemente de su pantalla de exhibición.

Alternando planos de películas teatrales y programas televisivos, el video-ensayo representa la caricatura animada como espacio que fusiona y trasciende cine y televisión, archivando particularmente la visualización de Warner Channel, Cartoon Network y Boomerang en los años 90 y 2000. La noción, detallada por Tyler Solon Williams (2021), de que las animaciones cinematográficas tempranas se valían más de acción visual, y las televisuales de personajes habladores y animación limitada (p. 3), encuentra una subversión con este video que es tanto imágenes en movimiento como habla en un medio animado.

REFERENCIAS

- BEAN, F., Clampett, B., Davis, A., Freleng, F., Harman, H., Ising, R., Jones, C., McKimson, R. y Tashlin, F. (Directores). (1930). *Looney Tunes* [Serie animada]. Warner Bros. Cartoons.
- BENIOFF, D. y Weiss, D. B. (Directores) (2016). Battle of the Bastards (temporada 6, episodio 9) [episodio de serie de TV]. En D. Benioff, D. B. Weiss y M. Huffam (Productores). *Game of Thrones*. Grok! Television, Generator Entertainment, Startling Television, Bighead Littlehead.
- BOLTER, J. D. y Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT.
- BURTON, T. (Director). (1992). *Batman Returns* [Película]. Warner Bros. Pictures y PolyGram Films.
- CRAFTON, D. (2013). *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*. University of California Press.
- DEPATIE, D. y Freleng, F. (Creadores). (1964). *The Pink Panther* [Serie de TV]. DePatie-Freleng Enterprises.
- EDWARDS, B. (Director). (1964). *A Shot in the Dark* [Película]. The Mirisch Corporation.
- EISENSTEIN, S. (1986). *Eisenstein on Disney*. Seagull Books.
- LETTERMAN, D. (1993). *Late Show with David Letterman* [Programa de entrevistas]. Worldwide Pants Incorporated and CBS Productions.
- MCANUFF, D. (Director). (2000). *The Adventures of Rocky and Bullwinkle* [Película]. Universal Pictures.
- MENDES, S. (Director). (2022). *Road to Perdition* [Película]. Dreamworks Pictures.
- MORENO, D. F. (2025). *Cinema or Television? Animation!* San Francisco State University.
- MUÑOZ Pérez, L. y Muñoz Pérez, A. (2017). Puntos de confluencia entre Edward Hopper y el cine noir norteamericano. Lo invisible en lo visible. En J. Sánchez y À. Martín (eds.) *La globalización del crimen: literatura, cine y nuevos medios*. Andavira.
- PYTKA, J. (Director). (1996). *Space Jam* [Película]. Warner Bros. Family Entertainment, Warner Bros. Feature Animation, Northern Lights Entertainment y Courtside Seats Productions.
- ROE, A. H. (2011). Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary. *Animation*, 6(3), 215-230. <https://doi.org/10.1177/1746847711417954>
- RUTHERFORD, A. y Baker, S. (2021). *Game of Thrones* as a Gothic Horror in Quality Television. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 20(1), 111-128. <https://doi.org/10.2478/ausfm-2021-0017>
- TIMM, B. y Radomski, E. (Creadores). (1992). *Batman: The Animated Series* [Serie animada]. Warner Bros. Animation y DC Comics.
- TROUSDALE, G. y Wise, K. (Directores). (1996). *The Hunchback of Notre Dame* [Película]. Walt Disney Pictures.
- WARD, J., Anderson, A. y Scott, B. (Creadores). (1959). *The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends* [Serie animada]. Jay Ward Productions y Gamma Productions.
- WILLIAMS, T. S. (2021). *Understanding the Early Television Cartoon* [Tesis doctoral, The University of Iowa]. Iowa Research Online. <https://iro.uiowa.edu/esploro/outputs/doctoral/Understanding-the-early-television-cartoon/9984096977602771>
- ZIELINSKI, S. (1999). *Cinema and Television as Entr'Actes in History*. Amsterdam University Press.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.

Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

