

Surgimiento de la imagen electrónica a mediados de la década de 1980 y trazos de su consolidación. Aproximaciones deleuzianas a partir de *Body Double, Paris, Texas* y *Minimum-Maximum*

Luciana Pallero
Universidad de Buenos Aires
danisapallero@gmail.com

Resumen: Este artículo presenta dos piezas cinematográficas estrenadas en 1984, un año antes de que Gilles Deleuze publicara su segundo estudio sobre cine, *La imagen-tiempo*. En aquel estudio, había quedado planteada para desarrollarse en un futuro la cuestión del surgimiento de una nueva imagen, la imagen electrónica. *Body Double*, de Brian De Palma, será el primero de los films que se analizarán retomando, en el momento de su surgimiento, la pregunta deleuziana por la imagen electrónica. En esta película aparece la temática del doble de cuerpo, oficio específicamente cinematográfico. El doble de cuerpo es un caso paradigmático de *false raccord* y, en ese sentido, de lo que Deleuze llamó indiscernibilidad de la imagen óptica pura y los hialosignos. La segunda película es *Paris, Texas*, del alemán Wim Wenders. En ella se aprecia cómo la figura del *false raccord* no sólo se aplica a las imágenes sino también al concepto de contar una historia aunque esa historia, en la época de la imagen electrónica, sólo podrá ser una historia viviseccionada. Luego, se analizará la noción de *pensamiento impensable* cinematográfico asociado al formato video clip, en ascenso durante esta década. Por el análisis del conjunto de estas obras y formatos, se arribará a la idea que afirma que la imagen electrónica se caracteriza por su unilateralidad robótica y que ésta se multiplica por la reproducción masiva digital. Finalmente, se analizará el concierto *Minimum-Maximum* del grupo pionero en género musical electrónico Kraftwerk, en relación a la noción de información electrónica y se llegará a un número de conclusiones.

Palabras clave: movimiento aberrante - video clip - contar una historia - corte irracional - pensamiento automático.

Resumo: Este artigo apresenta dois filmes estreados em 1984, um ano antes que Gilles Deleuze publicara seu segundo estudo sobre o cinema, *A imagem-tempo*. Nesse estudo, estava planejada para desenvolver num futuro a questão do surgimento duma nova imagem, a imagem eletrônica. *Body Double* de Brian De Palma, é o primeiro filme que se analisa retomando, no momento de seu surgimento, a pergunta deleuziana pela imagem eletrônica. Neste filme aparece a temática do duplo de corpo, um caso paradigmático de *false raccord* e, do que Deleuze chamo indiscernibilidade da imagem ótica pura e os hialosignos. O segundo filme é *Paris, Texas*, do alemão Wim Wenders. A forma do *false raccord* nesse filme se aplica as imagens e também ao conceito de contar uma história ainda que essa história, na época da imagem eletrônica, somente poderá ser uma história vivisecada. Logo, se analisará a noção do pensamento impensável cinematográfico associado ao formato do videoclipe, muito presente na década de 1980. Pelo análise do conjunto das obras e seus formatos, se chega a ideia que a imagem eletrônica se caracteriza por sua unilateralidade robótica e que ela se multiplica pela reprodução massiva digital. Finalmente, se analisará o concerto *Minimum-Maximum* do grupo pioneiro em gênero musical eletrônico Kraftwerk, em relação a noção de informação eletrônica.

Palavras-chave: movimento aberrante - videoclipe - corte irracional - pensamento automático.

Abstract: This article presents two cinematographic pieces released in 1984, a year before Gilles Deleuze published his second film study, *The Time-Image*. The question of the emergence of a new image, the electronic image, was raised in that study, which would be further developed in future studies. *Body Double*, by Brian De Palma, will be the first of the films that will be analyzed, asking once again, at the moment of its emergence, the deleuzian question about the electronic image. The theme of the body double, a specifically cinematographic trade, appears in this film. The double body is a paradigmatic case of *false raccord* and, in that sense, of what Deleuze called the indiscernibility of the pure optical image and the hialosigns. The second film is *Paris, Texas*, by the German filmmaker Wim Wenders. It shows how the figure of the *false raccord* not only applies to images but also to the concept of telling a story, although that story, in the age of the electronic image, can only be a vivisected history. Then, the notion of unthinkable cinematographic thought associated with the video clip format, on the rise during this decade, will be analyzed. By the analysis of the set of these works and formats, we will arrive to the idea that affirms that the electronic image is characterized by its robotic one-sidedness and that this is multiplied by digital mass reproduction. Finally, the *Minimum-Maximum* concert by the pioneering electronic music group Kraftwerk will be analyzed, in relation to the notion of electronic information, and a number of conclusions will be reached.

Key-words: aberrant movement - music video - irrational cut - automatic thought

1. La imagen-tiempo

La imagen-tiempo es el segundo estudio sobre cine escrito por Gilles Deleuze. En el primero, *La imagen-movimiento*, Deleuze (2010) había establecido las categorías y signos de la imagen-movimiento.

La imagen-movimiento, en todas sus variedades, tiene dos caras. La primera cara de la imagen cinematográfica es la que está en dirección al plano. Esta cara se constituye en relación a los objetos que aparecen en el plano. La posición de los objetos en el espacio varía con respecto al movimiento de la cámara. Esta cara está, así, en el espacio. La segunda cara se dirige al montaje y, en este sentido, a la totalidad en términos de la narrativa del film. Esta cara está, entonces, en el tiempo. Las posiciones que vemos están en el espacio, mientras que el Todo que cambia está en el tiempo (Deleuze, 2010: 40-41).

De esta manera, en el cine de la imagen-movimiento, el tiempo solamente puede ser representado indirectamente, ya que sólo emana del montaje. El tiempo depende del movimiento porque cada imagen expresa el Todo que cambia en función del movimiento entre los objetos que aparecen en la imagen. La imagen es entendida como una célula de tiempo que constituye en sí misma una unidad. Cada imagen, interpretada de esta manera como una unidad, establece una relación de número entre ella y las demás imágenes. El movimiento, así entendido, constituye una cantidad continua que resulta de las unidades que establecen entre sí un vínculo numérico. El espectador conoce este vínculo de movimiento asociándolo a centros de equilibrio de fuerzas. Esta concepción del movimiento que caracteriza a la imagen-movimiento, Deleuze la llamará movimiento *normal*.

Sin embargo, también halla en esas mismas películas otro tipo de movimiento, el movimiento *aberrante*. El movimiento aberrante, en vez de subordinar el tiempo a un número que lo mide indirectamente, pone en cuestión el estatuto del tiempo como número de movimiento al escapar a la noción de centro y a las relaciones de número. No se trata de que el movimiento aberrante aparece en ciertas películas, sino que el concepto de imagen-movimiento, imagen que subordina al tiempo midiéndolo con un número de movimiento, es ya, en sí mismo, fundamentalmente aberrante. Lo que Deleuze señala es que el movimiento que al interior de la película consideramos normal, en el vínculo con su espectador, en realidad es aberrante. El movimiento que es normal al interior del film, es aberrante al exterior del mismo porque no representa al mundo del espectador, sino que constituye una desproporción respecto de éste. Las relaciones de imagen-movimiento al interior del film están hechas de una ruptura respecto del mundo. Las imágenes tienen sus propios centros a la vez que se dirigen a un espectador que deja de ser el centro de la percepción. En la sala de cine, el espectador pierde sus centros de gravedad al percibir una relación de movimiento completamente otra en relación al movimiento del mundo. De esta manera, el esquema sensoriomotor de la imagen-movimiento se rompe por dentro, dando así lugar a una imagen-tiempo cinematográfica en la que las personas y las cosas ocupan en el tiempo un lugar inconmensurable con el que ocupan en el espacio.

El cine moderno se caracteriza por asumir la desproporción intrínseca de la imagen cinematográfica respecto del mundo y por estar abordado al interior desde esta relación no espacial entre espacio y tiempo. Las percepciones ya no se encadenan con acciones, sino que lo que aparecía como movimiento aberrante ahora será entendido como aberración que vale por sí misma y que ya no es centro entre un movimiento de recepción y otro de reacción, como se entendía en la imagen-movimiento. Hay una identidad entre la imagen y el montaje porque ahora, desde esta óptica nueva sobre lo temporal, el tiempo fluye en la imagen independientemente del movimiento. A este tipo de imágenes Deleuze las llamará *situaciones ópticas o sonoras puras* (Deleuze, 2009: 56-65).

2. Brian De Palma, *Body Double*

En 1984 se presenta la película de Brian De Palma *Body Double*. Esta película tiene todas las características de la imagen-movimiento a la vez que contiene, en su misma estructura, los elementos de la imagen-tiempo que Deleuze expuso en los capítulos seis y siete de su segundo estudio sobre cine. Hay *descripción orgánica* a la vez que *descripción cristalina*; hay *narración orgánica* a la vez que hay *narración cristalina* y *narración falsificante*. Deleuze afirmaba que los films del cine moderno de la imagen-tiempo, no son excluyentes de características del cine clásico de la imagen-movimiento.

En la secuencia de la persecución de *Body Double*, que comienza en el centro comercial y termina en la playa, el protagonista sigue a dos personajes, mientras cree no ser visto. Bergson, afirma Deleuze (2009) en el tercer capítulo de su segundo estudio sobre cine, distinguía dos tipos de reconocimiento. En primer lugar, el *reconocimiento habitual*, que corresponde al cine de la imagen-movimiento. Este tipo de reconocimiento se cumple por prolongamiento motor, se pasa de uno a otro objeto por asociación de imágenes; por ejemplo, la vaca, cuando se alimenta, pasa de un montón de hierba a otro. Este paso entre objetos asociados, de esta manera, es horizontal. En cambio, en el segundo tipo de reconocimiento, el *reconocimiento atento*, el movimiento no es de uno a otro objeto, sino que se vuelve una y otra vez sobre un solo objeto. Gracias a este movimiento, se extraen algunos rasgos, ya no por asociación con otro objeto, sino por su relación con elementos virtuales. Cuando esto sucede, se da lo que Deleuze (2009: 67-68) llamó situación puramente óptica. En una situación puramente óptica, de esta manera, en vez de haber acción y reacción, es decir, prolongación motriz, hay movimiento que no está medido por la noción de sucesión espacial. Se trata, en cambio, de un movimiento aberrante que vale por sí mismo. En el reconocimiento atento, la imagen real y la imagen virtual resultan indiscernibles aunque podamos distinguirlas conceptualmente.

Durante la persecución de *Body Double*, la continuidad (*raccord*) es al modo clásico del cine de acción de la imagen-movimiento. Sin embargo, esta termina con una panorámica a 360°, la vertiginosa toma del beso.

Este travelling circular, como el reconocimiento atento, vuelve una y otra vez sobre el objeto. Esto se logra al fijar la totalidad de la duración del movimiento de la cámara en un solo punto, los cuerpos eróticos que se besan. Así, la secuencia de acción, la persecución, culmina con un *opsigno* de la imagen-tiempo. Un *opsigno* es el signo correspondiente a la situación puramente óptica que surge por reconocimiento atento. Se trata de lo que comúnmente llamamos *una descripción*. Para distinguirla de la *descripción orgánica* del reconocimiento habitual, que pasa horizontalmente de un objeto a otro, Deleuze la llamará *descripción cristalina*. La descripción cristalina, que presenta un *opsigno*, es una imagen actual pero que, en lugar de prolongarse en movimiento, como lo posibilitaría el encadenamiento del reconocimiento habitual, se vuelve indiscernible con su propia imagen virtual. La panorámica a 360° del beso presenta un *opsigno* ya que, en ese momento, se interrumpe toda acción motriz para dar lugar al reconocimiento atento. La percepción entra en relación con elementos virtuales a través de movimientos aberrantes, para, así, subrayar ciertos contornos -se trata de la descripción cristalina-, en este caso, el erotismo de los cuerpos de los protagonistas, para lo cual también los personajes giran sobre sí mismos.

Este tipo de *opsignos* constituidos por movimientos aberrantes en círculos a 360°, se desarrollará en los años siguientes tanto en el cine como en videos musicales con el *bullet time*, o efecto bala, que se populariza una década después, a partir de un video musical del director Michael Gondry de 1995 sobre la canción de Bob Dylan *Like a Rolling Stone*, interpretada por The Rolling Stones. En el *bullet time* se patentan claramente la distinción bergsoniana que utiliza Deleuze entre recuerdo puro e imagen-recuerdo. Bergson decía que el recuerdo puro se mantiene como “magnetizador” detrás de las alucinaciones que sugiere (Deleuze, 2009: 167). El recuerdo puro, afirma Deleuze (2009: 167) en el capítulo cinco de *La imagen-tiempo*, es una capa o continuo que se conserva en el tiempo y, cada capa es una edad. La imagen-recuerdo actualiza un punto de alguna de esas edades o continuos en relación con el presente. El *bullet time* es una técnica que consigue el efecto de ralentizar el tiempo de un objeto colocando alrededor del mismo una circunferencia de cámaras fotográficas fijas, a 360°, que capturan, una después de la otra, una imagen del objeto que está en el centro con una mínima diferencia de tiempo, pero luego, estas fotos serán editadas en el formato cinematográfico de veinticuatro fotogramas por segundo. El efecto logrado es el de un movimiento de cámara a tiempo real mientras que el objeto permanece en un tiempo detenido o ralentizado. Si el objeto es un organismo vivo o un objeto cayendo, el efecto de ralentización será más evidente¹. En el video clip de *Like a Rolling Stone* observamos claramente que el *bullet time* permite crear una imagen del recuerdo puro. Podemos ver el punto magnetizador detrás de las alucinaciones que había imaginado Bergson. Por ejemplo, cuando la protagonista, interpretada por Patricia Arquette, a través de la imagen-recuerdo de ella misma semidormida en una limousine actualiza un recuerdo puro en relación con el presente: ella está semidormida en el subterráneo. O también, cuando Patricia Arquette está atravesando en el presente una puerta

1 En la película *Matrix* se usa para filmar a una persona cayendo. Se logra así que la persona esté filmada en un tiempo más lento que el movimiento de la cámara.

con la leyenda *Danger: Keep out*. Se actualiza un recuerdo puro a través de la imagen-recuerdo de ella entrando a un edificio lujoso por una puerta giratoria.

En *Body Double*, la panorámica a 360° es usada también en la llamada *escena del orgasmo*, escena que corresponde a un relato enmarcado, interior al filme. Dentro de las posibilidades de este tipo de relato, el relato enmarcado, el espectador del film puede ver lo que les está pasando a los personajes de *Body Double* sólo a través de las cámaras de la filmación de una película pornográfica, filmación interna al relato de *Body Double* –o enmarcada– en la cual nuestros personajes trabajan como actores. Se trata de la película dentro de la película. De nuevo, nos encontramos con el mismo opsigno de la imagen-tiempo y su correspondiente descripción cristalina. En la ella, el medio descrito ya no es independiente de la descripción que la cámara hace de él, sino que ésta, la descripción, vale por su objeto. Hay en este opsigno una imagen-recuerdo que actualiza un recuerdo puro gracias los cuerpos eróticos, el de Jake Scully, nuestro protagonista, y el de la estrella porno, Holly Body. La imagen-recuerdo pertenece al tipo de imágenes del encadenamiento del cine de acción, ellas se limitan a llenar el intervalo sensomotriz. Pero si hay imágenes-recuerdo, aclara Deleuze (2009), es porque hay un recuerdo puro que ellas actualizan (p. 80). En el caso de *Body Double*, ambas imágenes-recuerdo, la de Jake-Gloria y la de Jake-Holly, se actualizan por un mismo recuerdo puro. Por eso, a Jake Scully el cuerpo de Holly Body se le hace indiscernible con el de la recientemente asesinada Gloria Revelle. La imagen-recuerdo que corresponde a la escena del beso en la playa actualiza un circuito virtual por el mismo recuerdo puro que se actualiza en la toma panorámica de la escena del orgasmo. Estamos ahora un paso más adelante que en el opsigno, es el *hialosigno*. Este signo asegura el desdoblamiento de la descripción efectuando un intercambio entre lo virtual y lo actual.

La apelación de De Palma a opsignos y hialosignos de la imagen-tiempo, insertados dentro de la estructura del relato de imagen-movimiento de este film, empieza con el inicio de la película. En una escena inicial, la escena de la clase de actuación, una imagen-recuerdo actualiza un recuerdo puro. Jake Scully revive un recuerdo traumático en el que comenzaría una serie de episodios de claustrofobia. El mismo recuerdo puro que se actualiza en esa imagen-recuerdo, es el que se actualiza en la primera escena, la del ataúd; también aparece en la toma del túnel, en la playa, y, finalmente, en la del intento de sepultura hacia el final de la película. En todas estas imágenes-tiempo se interrumpe la acción motriz para dar lugar a descripciones cristalinas. Esta característica propia de la imagen-tiempo es tan explícita en *Body Double* al punto que, inclusive, en la escena de la clase de actuación, la frase que el profesor le dice a Jake Scully es *debes actuar*, incitando a Jake que permanece libre de todo encadenamiento motriz.

La elección de De Palma del procedimiento del relato enmarcado, la película pornográfica que se está filmando interior a la narración de *Body Double*, no es un simple ornamento o recurso estilístico aleatorio. Responde directamente a la temática del film, al *quid* de la cuestión de la obra de arte *Body Double*. En

cuanto el protagonista, el actor Jake Scully, logra audicionar para la película pornográfica con el fin de conocer a Holly Body, la línea del diálogo de esta audición, que Jake Scully deberá interpretar, será *I like to watch* –“me gusta mirar”. Posteriormente, llegará la escena de la filmación de la escena del orgasmo, a la cuál pertenecen estas líneas (*I like to watch*). La descripción cristalina aparece por donde se mire en esta escena, primero Jake Scully se observa en un espejo, en cuyo reflejo lee, al revés, el anuncio de la puerta que está a sus espaldas, *Sluts* –“prostitutas”. A continuación, Jake Scully se asoma a esta puerta, en cuyo reverso hay otro espejo donde ahora nosotros, los espectadores, vemos reflejada a Holly Body. Jake Scully pronuncia sus líneas, *I like to watch*, a lo que la prostituta, interpretada por Holly Body, agrega *That excites you, doesn't it?* (“Te excita, ¿no es cierto?”). La siguiente línea de Jake Scully será la única respuesta de *Yeah*. Acto seguido, Jake Scully ingresa a la habitación dejando caer la puerta que tenía el interior espejado, en el cual, por un instante, la cámara por la que observamos nosotros, los espectadores, se filma a sí misma.

La aparición de la cámara está justificada en el relato en tanto cine de imagen-movimiento, porque no se trata de la cámara de *Body Double*, sino de la cámara de la filmación de la película pornográfica que funciona como relato enmarcado al interior del relato de *Body Double*. No obstante, es, al mismo tiempo, la cámara por la que observamos el relato de *Body Double* los espectadores de este film. Es la esfera de la imagen-tiempo, la de la descripción cristalina. Por un instante, los espectadores podemos observar la imagen virtual, la descripción cristalina, estamos mirando la cámara que filma. Esta imagen de la cámara filmandose a sí misma, reflejada en el espejo, es virtual por dos veces. Primero, porque es la del relato enmarcado, segundo porque es la del relato principal, pero la imagen es única y, por esta razón, los dos relatos se evidencian en su indiscernibilidad. En cualquier caso, los espectadores que estamos ante la cámara que filma, estamos ante nuestra propia mirada como espectadores que, al igual que un *mirón*, observamos lo que sucede en el film desde el otro lado de la cámara, desde afuera del film.

El *quid* de la cuestión de la obra *Body Double*, entonces, concierne específicamente al tema del *mirón* o *voyeur*. Más allá del tributo que evidentemente rinde esta película a *Rear Window* (1954), de Alfred Hitchcock, el tema del *mirón* que espía a través de una imagen virtual, en *Body Double* está directamente vinculado al problema del cuerpo como carnada a través de la figura del *doble de cuerpo*, figura propia de la industria cinematográfica y, en ese sentido, pertinente para ser analizada mediante la maquinaria conceptual de los estudios sobre cine de Deleuze.

A través de múltiples casos particulares, el film atraviesa la problemática de la figura del *doble de cuerpo* en variadas oportunidades. En primer lugar, el caso paradigmático de la escena final de la ducha (el momento donde comienzan los títulos finales) en la que, gracias al falso *raccord*, el cuerpo de la actriz principal es continuado en el cuerpo de la actriz que oficia como *doble de cuerpo*. Esta temática aparece también

con el personaje del indio, el asesino material de Gloria Revelle. Éste terminará siendo un personaje inventado, duplicado en el cuerpo del autor intelectual de dicho asesinato. Por último, aparece en el caso principal de doble de cuerpo, antes mencionado, el caso de la indiscernibilidad entre la acaudalada Gloria Revelle y la actriz porno Holly Body. Por otro lado, es importante notar el detalle del apellido de la doble, *Body*, a la cual el protagonista se refiere como *la carnada*. De esta manera, esta película nos muestra diferentes casos de cuerpos intercambiables que se vuelven indiscernibles cuando son espiados a través de una pantalla. El objeto mirado por el *mirón* a través de una pantalla, así, es entendido por De Palma como una carnada. Una carnada puesta para el espectador que se encuentra aparentemente aislado atrás de la pantalla.

Volviendo al principio de este apartado, constatamos que en *Body Double* hay descripción orgánica a la vez que descripción cristalina. Por un lado, está el cine de acción de la imagen-movimiento, como se observa en escenas con descripciones orgánicas, descripciones por asociación horizontal, como la escena de la persecución, pero, a la vez, encontramos hialosignos con sus descripciones cristalinas como las panorámicas a 360°. También encontramos narración orgánica, es decir, narración verídica, que consiste en el desarrollo de esquemas sensoriomotores por los que los personajes reaccionan a situaciones y actúan de tal forma que ponen una situación al descubierto, como en el momento en el que Scully relata al detective la coartada del asesino de Gloria Revelle, coartada por la que él mismo ha sido engañado; sin embargo, a la vez, hay narración cristalina, la condición dostoievskiana de la que habla Deleuze (2009), por la que los personajes consiguen “ver” un problema más profundo en una situación apremiante (p. 174), como en las diferentes panorámicas a 360° que subrayan el enigma del erotismo -en qué medida la situación erótica incumbe a uno y a otro miembros de una pareja como indiscernibles, siendo que el otro es pasible de ser reemplazado sin por eso modificar el momento erótico-. Finalmente, hay narración falsificante ya que la línea del tiempo se bifurca pasando por presentes imposibles: tenemos, por un lado, la película dentro de la película, el relato enmarcado de la película pornográfica y, por el otro, el principio del doble de cuerpo, principio propiamente cinematográfico, vinculado a la industria del cine, como principio bisagra que, por falso *raccord*, consigue falsificar la narración del relato principal, en este caso, el *suspense* de *Body Double*.

3. Wim Wenders, *Paris, Texas*.

En una entrevista concedida en Cannes, Wenders decía:

Hoy en día, lo que más me llama la atención de los estudiantes y de los cineastas

jóvenes es que ya no empiezan haciendo cortos, sino que ruedan anuncios o videos musicales. Por supuesto, este hecho es consecuencia de la evolución de la industria audiovisual. Viven en una cultura con unas prioridades distintas a las de mi época. Sin embargo, el problema con los videos musicales y los anuncios, en contraposición a los cortos, es que el concepto de contar una historia se reciente mucho. Tengo la impresión de que esta generación, al trabajar con unas imágenes que poseen una función principal totalmente distinta, está perdiendo el concepto de lo que significa contar una historia. Contar una historia ya no es el objetivo principal, ni el impulso primordial. Y, aunque no quisiera generalizar, tengo la sensación de que los jóvenes directores pretenden, sobre todo, realizar algo nuevo. Sienten que deben impresionar al público con la novedad de su trabajo y, en ocasiones, un gag visual puede convertirse en razón suficiente para hacer una película. Sin embargo, estoy convencido de que el director tiene, sobre todo, la obligación de tener algo que decir: necesita contar una historia.

No he llegado a esta conclusión hasta hace poco: de hecho, cuando empecé, también me importaban un bledo las historias. Al principio, para mí, lo único que contaba era la imagen: lo apropiada que resultaba una imagen o una situación, pero nunca la historia. Era un concepto extraño. En un caso extremo, la suma de varias situaciones formaban algo que podía denominarse historia, pero nunca la consideré una propuesta, con principio, nudo y fin.

Mientras hacía *Paris, Texas* fue cuando sentí una especie de revelación. Me di cuenta de que la historia es como un río y que si te atrevías a navegar por él y confiabas en el río, el barco sería arrastrado hacia algo mágico. Hasta entonces, siempre había luchado contra la corriente. Había permanecido en una pequeña charca de la rivera, porque me faltaba confianza. En esa película en concreto, me di cuenta de que las historias están ahí, que existen sin nosotros. En realidad no hay necesidad de crearlas, porque el género humano las trae a la vida. Simplemente tienes que dejar que te arrastren (Tirard, 2013: 87-88.).

¿Cómo fue que este director al que le importaban un bledo las historias, para el que lo único que contaba era la imagen, se puso, por primera vez, en 1984, a contar una historia con principio, nudo y fin?

Paris, Texas, efectivamente, cuenta una historia con comienzo, nudo y fin. Pero, ¿a qué tipo de prioridades respondía esta historia, qué necesidades tenía la industria audiovisual cuando Wenders rodó *Paris, Texas*, estrenada el mismo año que *Body Double*?

Se trata de una historia peculiar, porque si bien transcurre como el río al que se refería Wenders, el río, en el caso de *Paris, Texas*, debería hallarse sobre una cuenca que separara el agua en diferentes afluentes que luego no se volverían a juntar. Como si el río-historia no pudiera ser un solo río, sino muchos, separados aunque paralelos. Están los dos hermanos, padre y padre de crianza. Las dos madres, madre y madre de crianza. Hay una pareja, aunque ahora, en el tiempo de la narración, está igualmente separada. Está el hijo de la pareja, que ahora llama por teléfono a sus padres de crianza para avisar que también se va a separar de ellos, que decidió escaparse con su padre para ir a juntarse con su madre, de la que también fue separado y no conoce.

Las imágenes responden a la misma lógica de separación que las historias. Travis y su hijo se hacen amigos caminando paralelamente por las dos veredas que separa una calle. Así mismo, el lugar donde esperan contactar a la madre es un banco al que ella concurre para depositar plata para el niño todos los meses. Lo único que saben de ella y que los une a ella es ese depósito mensual de dinero en un banco. Finalmente, Travis contacta a la madre del niño y la sigue a su trabajo. Ella trabaja como una suerte de objeto sexual que interactúa con clientes mediante un teléfono. El cliente, mientras tanto, permanece oculto atrás de un espejo de dos caras.

La historia que relata Travis mediante esta barrera compuesta por el espejo de dos caras y el teléfono termina por revelar al personaje de Nastassja Kinski, Jane, que el cliente es el amor de su vida. La narración de Travis, al mismo tiempo, revela al espectador aquello mismo que muestra la imagen, es decir, una historia de amor separada por una barrera. La barrera que muestra la imagen es una pantalla que coloca a cada personaje en un lugar diferente y aislado, el objeto observado de un lado y el *voyeur* del otro. Sin embargo, la historia logra ser contada, aunque sea a través del teléfono, porque se cumple lo que afirma Wenders cuando decía que las historias existen sin necesidad de crearlas, ellas existen sin nosotros. Aunque las imágenes, las descripciones cristalinas, en algunos casos por lo menos, dividan en causas paralelos y aislados a las historias, *el género humano las trae a la vida*.

De esta manera, constatamos que en *Paris, Texas*, el *opsigno* es, en todo momento, separación y pantalla, es decir, pantalla que separa una historia. Por ejemplo, el plano en que el personaje de Nastassja Kinski se acerca al espejo para intentar ver a través de él y Travis se sienta en frente de ella. Entonces, el reflejo de la cara de Travis queda enmarcado en la figura del contorno de ella, como si fueran una misma figura que sólo puede juntarse por la virtualidad del espejo. La pantalla que junta, separa.

En *Paris, Texas*, el movimiento aberrante de la imagen-tiempo no se da en el falso *raccord*, sino en el encuadre descentrado. Por ejemplo, cuando el hermano lleva a Travis por primera vez en el auto, sus caras, por el encuadre, están cortadas por la mitad. La idea de falsa continuidad que suele formularse mediante el montaje de falso *raccord*, la idea de algo que simula continuarse en tiempos y espacios no consecutivos, en esta película está dentro del cuadro, en vez de conseguirse por montaje de falso *raccord*. Por ejemplo, el paisaje de la autopista aparece fluyendo hacia atrás en el espejo retrovisor enmarcado por el movimiento opuesto de la misma autopista que fluye hacia delante. También, con el plano de las patas del caballo de neón, recortadas en un cuadro con el movimiento de su corrida, pero que no es ni acción ni reacción, porque las patas permanecen en el mismo lugar. Este movimiento de patas es, al contrario, movimiento aberrante que vale por sí mismo en un solo encuadre, interior a ese encuadre. Luego, la secuencia de Jane conversando con Travis, aunque, en realidad, está hablándole a su propia imagen en el espejo de dos caras. De esta manera, la historia está articulada por imágenes-tiempo de pantallas virtuales interiores a la historia

misma del film, es decir que son virtuales en el interior de la virtualidad, cuando la historia ya no está articulada meramente por acciones. No olvidemos que es a través de una cinta casera, una película dentro de la película, el modo como se le cuenta al niño de ocho años la historia de sus padres.

Las aberraciones de las imágenes virtuales son el enlace de la narración del film, pero también son la narración misma insertada por movimiento aberrante dentro de la historia. Una historia con movimiento aberrante respecto de ella misma es lo que significa el video casero respecto de la historia que el niño se ha hecho hasta ese momento de su propia vida. Los personajes, cada uno de ellos, salvo el niño quizá, son falsarios. Cada cuál, contando una historia irreconciliable con la del otro, y todas ellas son enlazadas mediante aberraciones irreconciliables.

Si, como afirma Wenders, las historias existen sin *nosotros* y el *género humano* se encarga de traerlas a la vida, entonces ese género humano al que el cineasta hace referencia es algo diferente a lo que refiere con el pronombre personal *nosotros*. Inclusive la creación de las historias escapa a toda soberanía por parte del pronombre *nosotros* o el *yo*. A partir de esta película, constatamos que la creación de historias en la época del surgimiento de la imagen electrónica, da cuenta de un *género humano*, al cual Wenders hace referencia, ligado no ya al humano tal como era entendido en la época del cine clásico de la imagen-movimiento ni al humano como era entendido en la época del cine moderno de la época de la imagen-tiempo.

4. Hacia el video musical

Desde mediados de los años setenta del siglo pasado hasta que la cadena MTV inició sus transmisiones en 1981, comenzó a afianzarse un nuevo formato audiovisual, el video musical o video clip. Durante la década de los ochenta, ya se constituye como un género popular utilizado por las empresas discográficas para promocionar una canción o un disco. El formato video clip se define por ser un cortometraje que dura lo que dura la canción a la cual promociona. Sin embargo, por el modo en que se vincula la música con la imagen, no se puede hablar de una característica específica que distinga al concepto video clip, dado que esos modos de vinculación son esencialmente variados a lo largo de su historia.

Body Double se estrena mientras el formato video clip está en proceso de surgimiento. En una de las escenas del film, el protagonista mira en la televisión, justamente, un video clip, poniendo, así, en el tapete, que *Body Double* aborda el tema del surgimiento de un tipo nuevo de imágenes que se están presentando en este reciente formato en ascenso.

Para Deleuze hay cuatro modos en que se piensa por imágenes a partir del montaje, cuatro modos de pen-

samiento vinculados a cuatro tipos de edición. Él se refiere a los modos de pensamiento como a diferentes automatismos. En primer lugar, el pensamiento de lo sublime, analizado en el capítulo sobre montaje del primer estudio sobre cine y que corresponde al cine expresionista alemán. En segundo lugar, que también corresponde al primer estudio sobre cine, el cine dialéctico de Eisenstein. El *suspense* de Hitchcock es el tercer y último modo correspondiente al primer estudio. El cuarto modo por el que el pensamiento aparece en el cine, es el cine de Artaud.

Los primeros tres modos se hicieron asequibles a los *malos autores* que, reproduciéndolos, realizaron imágenes para ser vendidas como arte de masas. Y fue esto lo que posibilitó que el cine se volviera funcional a intereses fascistas. Esta funcionalidad del cine al fascismo fue factible porque en los tres modos de pensamiento de la imagen-movimiento el tiempo se entiende gracias al modo en que es medido espacialmente mediante el movimiento. Es decir, en razón de la concepción de la imagen-movimiento con sus dos caras: por un lado, el intervalo que constituye el plano, y que es la unidad mínima de tiempo, por el otro, el montaje, que nos brinda una representación indirecta del tiempo. Esa representación indirecta del tiempo está concebida como Todo y, por esto, es un modo de pensamiento que permite el conocimiento. Porque hay Todo, hay parte y, en esta medida, hay sujeto de conocimiento. Al contrario, en el cine de la imagen-tiempo, el tiempo se presenta directamente sin ataduras con el movimiento. Ya no hay unidad mínima, sutil, ni Todo sublime, afirma Deleuze en el capítulo diez de *La imagen-tiempo*. Por esta circunstancia, podemos decir que el nuevo modo de pensamiento no admite el Todo y la parte. El automatismo del cine que Deleuze encuentra en Artaud, es un modo de pensamiento nuevo o, como se refiere a éste Deleuze, un autómeta espiritual nuevo (Deleuze, 2009: 219-222).

En el inicio del capítulo ocho del segundo estudio sobre cine, Deleuze (Íbidem: 251) afirma que el cuerpo: “es aquello en lo cual el pensamiento se sumerge o debe sumergirse, para alcanzar lo impensado, es decir, la vida”. El cuerpo, asegura, no piensa, pero fuerza a pensar la vida, y la vida es lo que escapa al pensamiento. Lo que escapa al pensamiento es exterior a él, y por eso es lo impensado. Deleuze explica cómo lo impensado es puesto en el pensamiento por el pensamiento mismo mediante una operación del tipo matemática no teorematizada. Un teorema es el caso de los tres tipos de pensamiento correspondientes al cine clásico. Por el teorema solamente se resuelven operaciones entre términos interiores al pensamiento. Al contrario, el pensamiento problemático resuelve operaciones en las que un elemento es exterior al pensamiento. Por el pensamiento problemático, lo impensado es puesto en el pensamiento. En el cine, este tipo de pensamiento problemático es el pensamiento del cine de Artaud. El cine de Artaud hace que lo visible sea afectado por un impensado o por una incoherencia del pensamiento, afirma Deleuze. El pensamiento de la imagen-movimiento es un pensamiento en el que las imágenes son coherentes con la medición en términos de motricidad, estas imágenes deben poseer lo que Deleuze definió como movimientos normales. Mientras que, al contrario, el pensamiento problemático del cine de Artaud incluye lo impensado o inco-

herencias del pensamiento, lo que Deleuze describía como movimientos aberrantes. Y lo impensado es a lo que Deleuze (Íbidem: 232-237) llamará vida. Mediante el cuerpo, el pensamiento se puede poner en relación con la vida y así directamente con el tiempo en estado puro. La actitud del cuerpo contiene el antes, o fatiga, y el después, o la espera. La actitud corporal pone lo impensado, la vida, en el pensamiento. El paso de una actitud a otra Deleuze lo caracterizará mediante un concepto tomado de Brecht, el *gestus*, este *gestus* coordina las actitudes (Íbidem: 255-256.). En la escena del rodaje de la película pornográfica de *Body Double*, las actitudes de los cuerpos remiten a un *gestus* musical que las coordina independientemente de la intriga del film. Allí, las actitudes de los cuerpos son sometidas a un encadenamiento superior al del encadenamiento de la imagen acción que, a la vez, libera potencialidades propias de estos cuerpos. Esta escena de la película pornográfica, al interior de *Body Double*, está filmada con el formato del video clip que a principios de los ochenta está en ascenso. Por eso, la escena del relato enmarcado dura lo que dura la canción, como en un clip musical. Incluso, Holly Johnson, el cantante del grupo musical británico *Frankie Goes to Hollywood* al que pertenece la canción, es el personaje anfitrión que, a la vez que canta, guía a Jake Scully en su recorrido por los interiores del decorado. De esta manera, constatamos el modo en que el nuevo formato audiovisual del video clip, apenas surge, se cruza con el formato cinematográfico en su propio interior.

5. Kraftwerk, *Minimum-Maximum*

Ahora analizaremos una filmación en vivo del grupo musical Kraftwerk, uno de los grupos pioneros de la música electrónica y que influenciaron tanto el formato video clip como la extensa variedad de géneros de la cultura electrónica. Sin ser exhaustivo, el análisis de *Minimum-Maximum* busca dar cuenta de un pequeño grupo ejemplar de aquel concepto que Aby Warburg dio en llamar *Pathosformeln*², o fórmulas patéticas iconográficas. Giorgio Agamben (2010: 17) explica la diferencia entre forma y fórmula, éste último concepto impicado en el neologismo warburiano, afirmando que una fórmula es una forma que se repite, como aquellos ritmos en los sonetos de la cultura oral homérica. La fórmula patética a la que remite el concepto de *Pathosformel* da cuenta de imágenes que repiten modelos de tiempo. Recuperando la noción de *Pathosformel*, Georges Didi-Huberman (2009: 34-35) sostiene que una imagen iconográfica es el resultado de movimientos que han sedimentado en ella. Estos movimientos atraviesan la imagen, y cada uno de esos movimientos tienen una trayectoria que viene de lejos y continúa más allá de ella. La imagen es un momento energético o dinámico, por eso, nos encontramos ante la imagen como ante un tiempo complejo.

Siguiendo a Didi-Huberman (2015: 29-97), el enfoque que se realiza en este trabajo sobre las distintas

2 Para más información sobre este término ver Warburg (2014)

obras no intenta ser una historia del arte centrada en el hombre como sujeto conocedor. Como hemos visto en los casos de *Body Double* y *Paris, Texas*, la noción de representación de la filosofía moderna y las categorías antropocentradas que requerirían una historia del arte se deslizan como arena de las manos y nos impide ese tipo de análisis.

En el capítulo 22 de *Energy Flash*, Simon Reynolds sostiene que en Nueva York, en 2002, se vivencia un *revival* de los ochenta:

Nueva York: primavera, 2002. Si uno va a Berliniamsburg, el club de Brooklyn en el epicentro de la escena «*electroclash*» inspirada en los ochenta de Nueva York, tiene una particular sensación: no es exactamente un viaje en el tiempo, es más como si uno hubiera entrado en un universo paralelo, un escenario histórico alternativo donde el *rave* no hubiera existido. El público recicla y recombina elementos del *new wave* de los ochenta y de la moda de los nuevos románticos: cortes de pelo asimétricos, gorgueras, corbatas estrechas sobre camisetitas sin cuello, pulseras y cinturones tachonados de aspecto punk, pequeñas gorras. Pero en realidad nadie parece de 1981. De hecho, es un *look* mucho más elegante y mucho menos ridículo. Se puede decir lo mismo de la música: a pesar de los tonos de sintetizador analógico y los estribillos melódicos de un solo dedo, el canto melódico vocoderizado y las líneas de bajo de semicorcheas al estilo de «Blue Monday», la banda sonora no acaba de ser un *revival* exacto de aquel período (Reynolds, 2014: 573).

Este concepto de *revival* tal como lo describe Reynolds permite dar una idea de aquello que queremos destacar al regresar a la noción de *Pathosformel* de Aby Warburg para ahora analizar el concierto, sólo dos años más tarde del momento relatado por Reynolds, *Minimum-Maximum*, de Kraftwerk. Las *Pathosformeln* en el fragmento citado aparecen por cuenta de los cortes de pelo asimétricos, las gorgueras, las corbatas estrechas sobre camisetitas sin cuello, las pulseras, los cinturones tachonados de aspecto punk y las pequeñas gorras. Sin embargo, Reynolds advierte con gran claridad que no se trata de una vuelta al pasado, es un *look* más elegante y menos ridículo, afirma. Lo que sí se mantiene son estas imágenes que, según nuestro testigo, portan una inspiración en los ochenta pero que ni siquiera son las mismas que eran en los ochenta. ¿Qué significa esta afirmación de Reynolds? Justamente, que no hay para este tipo de imágenes, las *Pathosformeln*, un modelo original al que todas las repeticiones se deban remitir.

Deleuze (2009: 265-266) señaló en el capítulo ocho de su segundo estudio sobre cine que la pantalla negra o la pantalla blanca tenían una importancia decisiva en el cine contemporáneo. Por entonces, observaba Deleuze, la pantalla negra ya no cumplía una función de puntuación del encadenado, como en el cine de acción, sino que entraba en una relación dialéctica entre la imagen y su ausencia y cobraba un valor pro-

piamente estructural. La cultura electrónica convive en su misma puesta con la proyección de imágenes y con la función pantalla negra a la que hacía referencia Deleuze. Como se observa en *Minimum-Maximum*, a la vez que los músicos tocan, las imágenes se proyectan para ser vistas al mismo tiempo. Lo que proporciona este tipo de puestas es la propagación de música generada por instrumentos electrónicos, y, a la vez, del *gestus* musical que por ella se hace común a todos los espectadores, lo cual no es diferente en un concierto de cualquier género musical no electrónico. Sin embargo, en los conciertos de música electrónica, al mismo tiempo que se produce la música, se genera la visualización de imagen electrónica en una pantalla. Las imágenes se visualizan en una pantalla rodeada por espacio sin iluminación, por lo que la pantalla brilla sobre un marco negro, de la misma manera que sucede en las salas de cine. Por supuesto, la diferencia consiste en que lo que se proyecta no es una película. Las imágenes no pertenecen a historias como las que Wenders deseaba atreverse a *navegar*. Wenders contaba en el fragmento de la entrevista anteriormente citado, que los cineastas de su época, los de su edad, se iniciaban en el oficio rodando historias cortas, cortometrajes. Al contrario, afirma este director, los cineastas más jóvenes comienzan filmando video clips y publicidades, en las que el interés por contar una historia desaparecía, prevaleciendo el interés por una buena imagen. Wenders recuerda que al filmar *Paris, Texas* tuvo una revelación, afirma que por primera vez se animó a contar una historia, porque al principio de su carrera las historias le importaban un bledo. Probablemente, es en el mismo sentido que Deleuze señalaba la importancia que habían cobrado en el cine contemporáneo el falso *raccord* o la pantalla negra (como ausencia de imagen). Si en el momento en que Wenders se esfuerza por volver a contar historias Deleuze anuncia la importancia que últimamente habían cobrado el falso *raccord* y la pantalla negra, es porque debió haber una fuerte tendencia hacia la imagen electrónica. Si no fuera así, ¿por qué a Wenders se le patentaría la necesidad de recuperar el concepto de contar una historia, que desde que Lumière filmara en 1895 el primer cortometraje con argumento ficcional, *L'arroseur arrosé*, había preponderado en la cinematografía? Wenders está intentando volver a contar historias en un contexto en que la imagen electrónica aparece por todos lados con fuerza, en que la ausencia de imagen, la pantalla negra, así como el *falso raccord*, cobran un valor estructural.

Las historias de *Paris, Texas* son historias traídas a la vida por el género humano, afirmaba Wenders. No obstante, hemos visto que estas historias están seccionadas, viviseccionadas, se podría decir, por imágenes virtuales -el espejo de dos caras, el video de los primeros años del niño- que impiden la acción. Estas imágenes son hialosignos, espejos de tiempo, imágenes-tiempo insertadas en historias del género humano, que ya estaban allí. Como dice Wenders, historias que no hace falta que un sujeto las cree, y que fueron despejadas por la emergencia de un nuevo tipo de imágenes.

Paris, Texas es el documental de cómo las imágenes-tiempo se impusieron no sólo al cine de la imagen-movimiento, sino a todo el cine con argumento. Pero *Paris, Texas* no pertenece a lo que Deleuze llamaba cine moderno de la imagen-tiempo, sino que es ya imagen electrónica. También se opone al cine moderno en

todas las tomas que contienen imágenes virtuales dentro de la virtualidad de la pantalla. Es el caso de las anteriormente nombradas, la cinta casera donde el niño se ve a sí mismo en una época que no está en su memoria y el caso de la escena del espejo de dos caras. La unilateralidad de este espejo de dos caras es lo que caracterizará a la imagen electrónica. Las imágenes de las cámaras que podrían haber sido las que capturaran a Nastassja Kinski en la escena del cajero automático, desde donde la observamos los espectadores del film, esto es, la escena donde por primera vez se acercan al personaje de la madre. Estas imágenes obtenidas mediante cámaras sin camarógrafo, son el prototipo de la imagen electrónica. Se trata de cámaras robóticas básicas ubicadas en contextos públicos que filman a las personas unilateralmente. Mediante estas cámaras robóticas, la unilateralidad, en la manipulación de la imagen digital, se multiplica masivamente. Están en cualquier lugar que sea considerado espacio público. Lo que consigue la imagen electrónica es dirigir la multiplicidad de las imágenes a un sólo polo, el polo que ejerce el acto de *mirón*, filmando a las personas en lugares públicos sin poner a disposición de dichas personas las imágenes que las capturaron.

Deleuze comprendió que el nuevo valor de la pantalla negra o blanca se correspondía con dos características de la imagen-tiempo, también asociadas al falso *raccord*, que serán claves en la imagen electrónica. Por un lado, lo que cuenta en la pantalla negra o blanca no es la forma en que se asocian las imágenes, sino el intersticio entre dos imágenes; por el otro, el corte entre una secuencia de imágenes no es un corte racional que señala el fin de una y el comienzo de otra, sino que es un corte irracional que no pertenece a ninguna de las dos, y que comienza a valer por sí mismo. Este tipo de imágenes, al igual que el falso *raccord*, se encuentran de manera abundante en los video clips de la década de 1980, sobretodo un tipo de ellos. Por citar sólo algunos, el video oficial de *Bizarre Love Triangle* (1986), del grupo New Order, o *People are People* (1984) de Depeche Mode, los dos constituyen un género de video clip compuesto por abundancia de *falso raccord*. Este estilo no dejará de ejercerse en el formato video clip a lo largo de todo su desarrollo de manera muy característica del mismo, aunque no excluyente. En el video clip *See you* (1982), también del grupo Depeche Mode, podemos ver cómo el uso del flash fotográfico justifica la pantalla blanca, en lugar de la negra, como corte irracional. Este uso del corte irracional está justificado porque lo que se está visualizando es el hialosigno como imagen virtual pero no ya, como en los filmes de la imagen-tiempo, como descripción cristalina en la que la descripción que vale por el objeto la hace el personaje. En el uso que la imagen electrónica hace del corte irracional lo que se presenta es el pensamiento de imágenes hechas por un *mirón* electrónico, por la cámara no humana.

¿Es posible, ante el objetivo de un robot *mirón* que nos registra unilateralmente, precisar una elección precisa del corte? La descripción cristalina, el hialosigno, no la realiza un personaje humano sino que la realiza un robot. Y nosotros, en tanto que somos aquello que es mirado, queremos intentar comprender el modo en que somos pensados por aquel pensamiento que nos observa. El pensamiento de este autómatas,

para quién es registrado por la cámara robótica, no es racional sino que es un algoritmo. No hay, como en Kant, una facultad que medie entre la razón y la sensibilidad como la facultad del juicio. No hay razonamiento con premisa mayor, que pondría el entendimiento, premisa menor puesta por la facultad del juicio, que vincularía lo particular con la regla general de la premisa mayor, ni hay conclusión de la razón. Al otro lado de la virtualidad, el hialosigno es controlado por simples algoritmos. El montaje es una cuestión de calculabilidad y no de pensamiento humano, es decir, tanto sensible como racional, en el que las historias emergen.

Acostumbrados a este tipo de dispositivos de filmación electrónica, como si fuéramos Nastassja Kinski atrás del espejo de dos caras intentando dilucidar cómo piensa esa cosa que piensa desde el otro lado, el autómatas que podemos imaginar mientras somos registrados no es ya un autómatas espiritual, sino que es el autómatas del algoritmo o, como lo llamó Deleuze (2009: 353), el autómatas psicológico moderno. Es lo que apareció con el espejo de dos caras, en la escena de Nastassja Kinski. Ella intenta comunicarse mediante la propia imagen mientras se sabe espiada no en tanto humana, sino en cuanto objeto. Precisamente lo que Wenders señaló en esta escena es lo que sucede cuando nos vinculamos con los lentes robóticos en los espacios públicos urbanos. Nos vinculamos corporalmente con un pensamiento de tipo algorítmico que no puede tomarnos en cuenta como vida por la sencilla razón de que todo él es un robot, no puede contemplar más que la categoría de aquello que cumple la condición de ser objeto. Este uso del corte irracional está relacionado con el corte realizado por robots, no visto por aquellos que son filmados, aunque imaginado. Sin embargo, el robot que edita todas las imágenes electrónicas que surgen de las grabaciones en la masividad de las cámaras que estamos acostumbrados a que nos registren cotidianamente, requiere de parte de los que estamos siendo filmados un esfuerzo de interpretación. Así, el protagonismo de este tipo de corte irracional no tiene un significado en sentido de vínculo con el inconsciente, sino de esfuerzo por interpretar lo no racional, los algoritmos.

Es ejemplo de este protagonismo del corte no racional algorítmico, el hecho de que el concepto de canción en los géneros de música electrónica se diluye a favor de lo que se llama *enganche*. El *enganche* es el modo en que se llama al momento en que una canción termina y empieza otra. En los conciertos electrónicos o *raves* es el momento de mayor relevancia ya que la métrica rítmica y la armonía de una canción no culmina en un silencio para dejar paso al comienzo de otra canción con un ritmo y una armonía independientes. Hasta que apareció la cultura electrónica, dos canciones requerían de un silencio que las separara porque se consideraban incompatibles (además de que cada una era entendida como una unidad u obra cerrada e independiente). En los conciertos electrónicos, en cambio, el corte es irracional y no separa dos secciones siendo o bien el final de una canción o el comienzo de la otra, sino que el corte hace el esfuerzo interpretativo de vincular dos métricas rítmicas diferentes buscando un múltiplo común para los dos diferentes ritmos y para las dos armonías diferentes, encontrando acordes no tradicionales (incluso nunca más repeti-

dos) y creando, de esta manera, un corte irracional que vale por sí mismo. Así, el corte irracional es el mayor protagonista en la música *rave*. Luego comienza la siguiente canción con su ritmo y armonía más o menos unificantes que las identifica como unidad canción. Pero el concepto canción desaparece en el género y los subgéneros electrónicos para dar paso a una secuencia musical que dura varias veces lo que dura una canción y que abarca momentos muy disímiles en cuanto a ritmo y armonía. En este sentido, a propósito de la segunda ola *rave* de 1991-1992, Reynolds (2014: 24) afirma: “Había una alegría liberadora en el hecho de entregarse al anonimato radical de la música, de no preocuparse por los nombres de temas o artistas. El «sentido» de la música pertenecía a un macronivel, el de toda la cultura, y ese era mucho mayor que la suma de las partes”.

Aunque Deleuze (2009: 353) explicita que no va a desarrollarla, la imagen electrónica está contemplada en el décimo capítulo de su segundo estudio sobre cine. Este autor afirmaba, precisamente, que en la cinematografía de la imagen-tiempo, aunque no se parecían a las imágenes electrónicas, se estaban obteniendo imágenes con efectos anticipatorios de un nuevo autómatas que él llamaría autómatas psicológico moderno. Antes había opuesto el autómatas psicológico de los malos films de la imagen-movimiento que se definían por la acción motriz, al autómatas espiritual de la imagen-tiempo. Éste se definía, en cambio, en relación con los actos de habla. El nuevo autómatas psicológico moderno, como lo hacía el de los malos films de la imagen-acción, se define por ser una esencia profundamente dividida de la psique, pero, en el caso del autómatas psicológico moderno, esta esencia ya no es dividida por una operación en términos de movimiento sucesivo, como en la imagen-movimiento, sino que se trata de una pantalla informática. Deleuze (Íbidem: 357) afirma que la pantalla informática se caracteriza por absorber información cuya potencia misma es ser ineficaz. Mientras de la información puede emerger un acto de habla puro -la creación de un mito por parte de un falsario- como pasaba en el caso del autómatas espiritual, con el autómatas psicológico moderno esto no pasa. La informática sólo absorbe información sin dar el paso creativo que la superaría: la creación del mito, la pregunta por cuál es la fuente de la información y su destinatario. ¿Cómo podría emerger un acto creativo de habla puro cuando las imágenes son registradas por robots? El autómatas psicológico moderno piensa discrecionalmente, es pensamiento de ceros y unos.

Ubiquémonos ahora en *Minimum-Maximum* para pensar aquellas imágenes que constituyen fórmulas de imagen electrónica que han emergido en la década de 1980 pero que en el momento del concierto, 2004, se han consolidado como *Pathosformel*. En *Die Mensch Machine*, la primera canción de *Minimum-Maximum*, el modo como absorbe información el autómatas psicológico moderno está claramente explicitado. La pantalla registra la palabra *Machine* siete veces, una arriba de la otra pero no en una columna recta, sino en una columna inclinada donde la primera letra del siguiente registro empieza en la segunda del anterior. Como esas siete veces que suena la palabra *Machine* en la canción se corresponde con la cantidad de letras de la palabra, la octava y última repetición de la palabra en la canción va a ser registrada en una columna,

ahora sí recta, de arriba abajo:

8
7 MACHINE
6 MACHINE
5 MACHINE
4 MACHINE
3 MACHINE
2 MACHINE
1 MACHINE

Este tipo de juegos visuales abstractos son recurrentes en el video y muestran el modo de pensamiento de la imagen electrónica. También en las imágenes que corresponden a la canción *Tour de France* aparece la categoría de información en la imagen fotográfica de la torre *Eiffel*. Ésta lleva superpuestos círculos realizados electrónicamente que remiten a la distribución masiva de la información. El *Mensch Machine*, afirma el texto en la pantalla, es *Halb Wesen Halb über Ding* –“la mitad es esencia de cosa”. Lo que comprobamos aquí es que el autómatas electrónico es mitad cosa, ¿pero la otra mitad qué es? La otra mitad es *Mensch*. El autómatas moderno piensa mediante absorción de información en la pantalla. Eso significa que pierde sus características de ojo humano para pasar a ser una red sin prioridad vertical más que por convención. Sin embargo, el pensamiento electrónico no deja de ser pensamiento *Halb Wesen Halb über Ding*. Es decir que es sólo en parte, *Ding*, esencialmente cosa. En otro sentido sigue siendo, como lo advirtió de modo visionario Wenders, pensamiento que irrumpe en el interior de las historias del género humano. Sigue siendo vida en términos deleuzianos. Vida que pone una incoherencia del pensamiento en el pensamiento a partir del cuerpo. En este sentido, podemos ver en *Minimum-Maximum* que, mientras suena la canción *Music non stop*, los cuerpos robóticos de los cuatro músicos, aunque son sólo líneas digitales, están siguiendo el ritmo musical con el movimiento en sus posturas corporales. El *Mensch Machine*, en esta proyección de *Kling Klang Musik Film*, tiene *gestus* corporal. En esta medida, tiene vida que trae un impensado al pensamiento y, en esta medida, tiene tiempo en estado puro.

Remitiéndonos nuevamente a Reynolds (2014: 25), encontramos que también él ha plasmado en su introducción esta visión al explayarse sobre una experiencia propia en una fiesta *rave* en 1991: “Y tuve meridianamente claro que el público era la estrella: el tío que bailaba moviendo los dedos como pececillos era tan parte del espectáculo, del cuadro, como los DJ o los grupos. Los movimientos de baile se propagaban entre la multitud como rapidísimos virus”.

De esta manera, el género humano que tan claramente comprendió Wenders que todavía pervive en la época de la imagen electrónica, continúa perviviendo a pesar del incipiente pensamiento algorítmico de los robots. Nos encontramos así expresándonos mediante una oposición, el pensamiento humano en oposición al pensamiento algorítmico. Sin embargo, es necesario precisar que este pensamiento humano no es meramente racional, como lo era el humano para la tradición de la filosofía moderna, sino que está necesariamente en vinculación con el cuerpo según la fórmula que Deleuze (2009: 251) tomaba de Blanchot, que el cuerpo pone lo impensado en el pensamiento. Por este detalle, tenemos que señalar que, en el pensamiento de Deleuze que aquí analizamos, queda inactiva la oposición tradicional de la filosofía moderna: el humano en contraposición al animal. En este sentido, afirmamos que las historias que Wenders adjudicaba al género humano y sustraía del dominio del pronombre personal, no están en vinculación con un género humano entendido en tanto opuesto a lo animal, sino, todo lo contrario, en tanto animal. En esa medida, las historias que constituyen aquello que solemos llamar nuestra identidad no pueden ser creadas por un yo soberano. Asimismo, este animal humano no puede no poseer un cuerpo. El cuerpo es capital en la diferencia del modo como siente este animal humano y un robot. En esa medida, el animal humano es tan animal como cualquier animal. Sin embargo, queda abierta la pregunta por la posibilidad de que otros animales tengan experiencias parecidas al animal humano, por ejemplo, en lo que toca al concepto de contar una historia wendersiana, dado que no podemos asegurarlo aquí. Como resultado de estas reflexiones, entonces, decimos que cada vez que hemos hablado de género humano o hemos hecho referencia a lo humano en los apartados anteriores, deberíamos pensar más bien en animal humano, ya que se trata de diferenciar al pensamiento humano del pensamiento algorítmico pero no de mantener la distinción de la filosofía moderna que contraponía lo humano a lo animal, y entendemos que lo humano necesariamente consta de un cuerpo para su tipo de pensamiento. Por otro lado, queda abierta la pregunta por el tipo de pensamiento que puedan tener otros animales.

Conclusión

A través de nuestro recorrido por *Body Double* pudimos ver cómo un film de la imagen-tiempo puede conservar todavía un modo de pensamiento de la imagen-movimiento como lo es el *suspense*. Pero no sólo esto, sino que también pudimos encontrar en él elementos que serían propios de la imagen electrónica como el hialosigno en los múltiples espejos de la escena en que se ve cómo se filma una escena de una película pornográfica. Encontramos así una escena en la que se cruzan elementos de la imagen-movimiento, elementos de la imagen-tiempo, temática alusiva al cine pornográfico y elementos del formato video clip. Mientras que en *Body Double* los hialosignos son entendidos como mostración de cuerpos como carnada, en *Paris, Texas* se subraya el carácter de corte irracional que tiene el hialosigno cuando recorta las historias

y está ya referido a la imagen electrónica. Aunque en las dos películas el hialosigno funcione igualmente de forma unilateral, en *Body Double* se pone el acento en la figura del espectador. Este espectador se encuentra en relación con la desproporción que la imagen porta en sí misma cuando está produciendo sentido y, por ello, contando una historia. Esta desproporción es lo que posibilita que los cuerpos sean utilizados como carnada.

En el análisis de *Paris, Texas*, por otro lado, el acento está puesto en el cuerpo filmado. En esta película constatamos lo que Deleuze afirmaba respecto de la importancia que, en el momento en que él escribía su segundo estudio sobre cine, estaba adquiriendo en el cine contemporáneo el corte irracional. No obstante, en este film, el corte irracional aparece ya no como hialosigno de la descripción cristalina de la cinematografía de imagen-tiempo, que todavía contaba una historia, sino como pantalla de información de la imagen electrónica que irrumpe con un modo de pensamiento que separa las historias.

Finalmente, hallamos en el grupo musical Kraftwerk, en su espectáculo *Minimum-Maximum*, características de la imagen electrónica ya evaluadas por Deleuze (2009: 352) como el modo del pensamiento del autó-mata psicológico moderno, esto es, el modo de dato ineficaz absorbido en forma de red, en vez de en la forma de las coordenadas corporales de la pantalla cinematográfica. No obstante, encontramos en este tipo de imágenes electrónicas razones suficientes para admitir en ellas lo que Deleuze refiere en el capítulo diez de su segundo estudio sobre cine cuando afirma que el nuevo automatismo espiritual y los nuevos autó-matas psicológicos dependen de una estética antes que de una tecnología. La electrónica no descarta necesariamente la imagen-tiempo, ni el poder de contar historias, porque el hombre máquina es mitad esencia de cosa pero, a la vez, sigue siendo mitad animal humano en el sentido deleuziano de vida. Si es vida, entonces puede interpretar mediante un cuerpo el pensamiento robótico algorítmico poniendo lo impensado en el pensamiento. De esta manera, constatamos lo que Wenders sostenía al decir que hay narración de historias a pesar de la importancia que han cobrado las imágenes en sí mismas, mientras haya género humano habrá historias, afirmaba Wenders. Frente al problema que Deleuze (Íbidem: 353) plantea por la proliferación de imágenes electrónicas, esto es, que el artista debe reclamar nuevos medios técnicos a la vez que debe temer que esos medios anulen la voluntad de arte, aquí, basándonos en el film musical de Kraftwerk, sostenemos que hay voluntad de arte mientras haya vida de animal humano, aunque ésta en parte sea esencia de cosa. La imagen electrónica presenta automatismo espiritual a la vez que psicológico moderno -o electrónico- de manera indiscernible, aunque conceptualmente se puede hacer la distinción. La desproporción de las imágenes respecto del mundo del espectador, el movimiento aberrante que Deleuze encontraba esencialmente intrínseco a toda imagen, aparece en la imagen electrónica como *mirón* unidireccional que impone un impensado algorítmico al pensamiento a través del cuerpo, como en *Paris, Texas* y en *Minimum-Maximum*, cuando somos filmados por robots para lo cual somos tenidos por objetos. Pero cuando las imágenes son accesibles a espectadores, la aberración que constituye la virtualidad está

asociada a cuerpos como carnadas, como en *Body Double*. No obstante, el pensamiento electrónico no deja de estar intrínsecamente vinculado con el automatismo espiritual de la imagen-tiempo en la medida que es interpretado por espectadores animales humanos y no robóticos.

Bibliografía

Agamben, G., (2010) *Ninfas*, Valencia, España, Pre-Textos.

Bergson, H., (2006) *Materia y memoria*, Bs. As., Argentina, Cactus.

Didi-Huberman, G., (2015) *Ante el tiempo*, Bs. As., Argentina, Adriana Hidalgo editora.

----- (2009) *La imagen superviviente*, Madrid, España, Abada editores.

Deleuze, G., (2010) *La imagen-movimiento. Estudio sobre cine 1*, Bs. As., Argentina, Paidós.

----- (2009) *La imagen-tiempo. Estudio sobre cine 2*, Bs. As., Argentina, Paidós.

Reynolds, S., (2014) *Energy Flash. Un viaje a través de la música rave y la cultura del baile*, Barcelona, España, Contraediciones.

Tirard, L., (2013) *Lecciones sobre cine*, Bs. As., Argentina, Paidós.

Viñuela Suárez, E., (2003). El videoclip como producto de la interacción con otros géneros y medios audiovisuales y lingüísticos. *Revista de Filología*; pp. 539-550.

Warburg, A., (2014). *La pervivencia de las imágenes*, Bs. As., Argentina, Miluno.

Filmografía

Películas

De Palma, B. (productor), De Palma, B. (director), (1984). *Body double*, Estados Unidos, Columbia Pictures Corporation.

Lumière, L. (productor) , Lumière, L (director), (1895). *L'arroseur arrosé*, Francia, Hermanos Lumière.

Silver J., (productor), Wachowski, L. Y L. (director), (1999). *Matrix*, Estados Unidos, Warner Bros, Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership.

Wenders, W., *Paris, Texas*, 1984, 20th Century Fox.

Videos

Bermann G., Chambers, P., Courlander., T., Hood., C., (productores), Gondry, M. (director), (1995). *Like a Rolling Stone*, Francia.

Hütter, R., Schneider, F., Hilpert, F., Schmitz, H., (productores), (2005). *Minimum-Maximum*, Inglaterra-Alemania, Kling Klang Musik Film-EMI.

Richardson C., (director), (1984). *People are People*, Estados Unidos.

Shamberg M., (producer), Longo, R. (director), (1986). *Bizarre Love Triangle*, Factory Communications Ltd., Inglaterra.

Temple, J., (producer), Temple, J., (director), (1982). *See you*, Inglaterra.