



**La invasión de las máquinas:  
imágenes y descentramiento de la visión.  
Sobre el cortometraje ataque de pánico<sup>1</sup>**

The invasion of the machines:  
And offset images of the vision  
On the short Panic Attack

Víctor Silva Echeto<sup>2</sup>

*A Luana: pequeña máquina de juegos en la imaginaria soledad de sus sueños*

**Resumen**

El texto recorre, deconstructivamente, las imágenes de Ataque de Pánico, cortometraje uruguayo dirigido por Fede Álvarez. El creador construye un relato donde las múltiples imágenes se pliegan conformando juegos visuales y juguetes con la mirada.

**Palabras clave** – Deconstrucción visual; ataque de pánico; juguetes y juegos; máquinas; robots; devenir; desterritorialización.

**Abstract**

The text runs, deconstructive images of Panic Attacks, short film directed by Federico Álvarez. The operator builds a story in which the multiple images are folded forming visual games and toys with her eyes.

**Keywords** – Visual deconstruction, panic attack, toys and games machines, robots, becoming; deterritorialization.

---

<sup>1</sup> Para seguir el texto, ver el corto en: <http://www.youtube.com/watch?v=-dadPWhEhVk>

<sup>2</sup> Doctor en Estudios Culturales: Literatura y Comunicación (Universidad de Sevilla). Investigador Postdoctoral de las universidades de Valencia y de Ginebra y Pesquisador de FAPESP





I

La primera imagen es onettiana. Imaginémonos que el niño se encuentra en una gris mañana, en un amanecer en Santa María, o en un atardecer, esos dos momentos nietzscheanos del día- noche, en el abandonado astillero. Esta es la imagen de la decadencia imposible de un posible sueño de redención.

Pero la imagen no es de Onetti sino de Federico Álvarez (en los créditos Fede Álvarez), creador del cortometraje *Ataque de pánico*, del año 2009, realizado en la gris, onettiana y poco utópica Uruguay<sup>3</sup>.

Al comenzar, luego de una distorsionada imagen –al estilo antigua emisión televisiva-, aparece borrosa la imagen de un muelle, y a los dos lados: un niño sentado en el muelle y una grúa portuaria. Todo es enigmático... Gris... Dos máquinas deseantes frente a frente: la máquina niño y, desterritorializándola, la máquina grúa. “De este modo, todos ‘bricoleurs’, cada cual sus pequeñas máquinas. Una máquina- órgano para una máquina energía, siempre flujos y cortes” (Deleuze y Guattari, 1998: 11). Es decir, máquinas no metáforas. Es la retirada metafísica de la metáfora, producto de las máquinas. Desde la grúa deviniendo niño hasta el robot deviniendo grúa, se produce la vuelta circular a la inmanencia.

El robot es el próximo movimiento, la próxima cadencia deconstructiva. El niño lo está armando, como un pequeño bricoleur, pieza por pieza. El robot realiza movimientos

<sup>3</sup> Estas comparaciones entre el universo de Onetti y el reciente cortometraje de Federico Álvarez, *Ataque de Pánico*, pueden parecer exageradas para quienes en Montevideo son críticos con el corto pero, paralelamente, conciben a Onetti como el escritor más destacado –históricamente- de la literatura uruguaya. Sin embargo, lo mantendremos para los efectos del juego que instalaremos a lo largo de este escrito, entre el cortometraje de Álvarez y algunas claves de la cultura uruguaya (con toda la arbitrariedad que ese término implica). Sobre las críticas al cortometraje *Ataque de pánico* y la discusión que ella conlleva, ver Brecha, 22 de enero de 2010, páginas 20 y 21, <http://www.brecha.com.uy>





autónomos, como toda máquina –y no como mecánica- mueve sus brazos, intenta independizarse. Máquina materialista y no mecánica. Esta última reduce, sustancializa, es parte de un materialismo mecanicista vulgar que constituye el complemento necesario de todo idealismo. Su contraparte, es el materialismo maquínico (o “¿dialéctico?”, habría que preguntarse). Con todo lo dicho, mantenemos la tensión del debate (o cabría preguntarse ¿complemento?) de Zizek con Deleuze (Zizek, 2006).

## II

Volvamos a la máquina. Ésta tiende a la entropía, esto es, no al orden- cosmos, sino al caosmos. Nos quedamos con el robot y con los juegos.

Para Lévi- Strauss, a diferencia del ritual que va desde el acontecimiento a la estructura, el juego invierte ese movimiento pasando desde la estructura al acontecimiento. Es Giorgio Agamben (2007: 96) quien, siguiendo las huellas de Benveniste, concibe la relación y no la oposición drástica entre ambos mundos:

“... podemos considerar el rito y el juego no como dos máquinas distintas, sino como una sola máquina, un único sistema binario, que se articula en base a dos categorías que no es posible aislar, sobre cuya correlación y sobre cuya diferencia se funda el funcionamiento del sistema mismo” (Agamben, 2007: 108).

La relación entre sincronía y diacronía se complejiza:

“el rito y el juego se revelan así –y no podrían ser concebidos de otro modo- como operaciones que actúan sobre los *significantes* de la diacronía y la sincronía, transformando los significantes diacrónicos en significantes sincrónicos y viceversa. Sin embargo, todo sucede como si el sistema social contuviera un dispositivo de seguridad para garantizar esa estructura binaria: cuando todos los significantes diacrónicos se han convertido en significantes sincrónicos, éstos se convierten a su vez en significantes de la diacronía asegurando así la continuidad del sistema. Lo mismo ocurre en el caso inverso” (Agamben, 2007: 116- 117).





Es así que puede documentarse que en el origen de la mayoría de los juegos que se conocen, se hallan antiguas ceremonias sagradas, en danzas, “luchas rituales y prácticas adivinatorias” (Agamben, 2007: 99). Por ejemplo, en el juego de la pelota se podía discernir “las huellas de la representación ritual de un mito en el cual los dioses luchaban por la posesión del sol; la ronda era un antiguo rito matrimonial; los juegos de azar derivan en prácticas oraculares; el trompo y el damero eran instrumentos adivinatorios”.

En el juego aparece lo sagrado pero invertido, en el sentido en que el rito conserva la forma del drama sagrado, pero se olvida del mito y lo anula.

Es la novela de Carlo Collodi, *Pinocho*, la que sirve de punto de partida para el análisis de Agamben. El personaje, en esa obra, llega en un amanecer al país de los juguetes. En ese país, los habitantes “se dedican a celebrar ritos y a manipular objetos y palabras sagradas, cuyo sentido y cuyo fin sin embargo han olvidado (...) Al jugar, el hombre se desprende del tiempo sagrado y lo ‘olvida’ en el tiempo humano” (Agamben, 2007: 100- 101).

En *Alicia en el país de las maravillas*, que inspira *Lógica del sentido* de Gilles Deleuze, es el espejo el que permite cruzar al otro país, a ese mundo de los juegos que es el país de las maravillas.

Tanto los juguetes como los libros infantiles, para Benjamin (2008: 238), le permiten a los/las niños/as construir su mundo de cosas, un microcosmos en el macrocosmos. En los juegos, los juguetes y los libros infantiles, penetran múltiples temporalidades y espacios, lo pasado en el futuro, y éste retornando al pasado, es decir, hay una fractura en la teleología moderna.

El modelo no sobrevive en el juguete, ya que se pierde su significado cultural, tampoco su función ni su forma. Lo que sobrevive, no obstante, “tras el





desmembramiento o la miniaturización, no es más que la temporalidad humana que estaba contenida en ellos su pura esencia histórica” (Agamben, 2007: 103).

Esa pérdida del modelo o imposibilidad de consolidar un proyecto mediador, quizás fue lo que llamó la atención de Benjamin para analizar la relación entre juegos y juguetes. Los juguetes fueron el primer paso de Walter Benjamin (2006 y 2008) que lo condujo, posteriormente, a la obsesión por “los pasajes” parisinos, donde un nuevo tipo de juguete emergía en las galerías comerciales. Benjamin se inspira, entre otros, para ese inacabado proyecto en Baudelaire. Es el poeta de la modernidad quien considera que “el alma de los juguetes” es la que procuran aferrar en vano los niños y las niñas cuando analizan los juguetes, los dan vuelta, los sacuden y finalmente los despedazan.

Para Benjamin (2008: 152), detrás de todos esos gestos está la ley de los juegos: la de la repetición. Ésta es, para los/las niños/as, la esencia de los juegos, ya que nada da más placer que “jugar otra vez”. La oscura compulsión de la repetición no es menos violenta ni menos astuta en el juego que en el sexo. Es, por ello, que Freud, indica que en ese impulso hay un mas allá del principio de placer. En efecto, toda experiencia profunda desea, insaciablemente, hasta el fin de todas las cosas, repetición y retorno, restauración de una situación original, que fue su punto de partida.

### III

Próximo movimiento o cadencia deconstructiva. El niño se sobresalta con un extraño ruido. Movimiento en el que participa un espectador, expectante. Mejor dicho, más que espectador, activo participante de la creación... El niño mira, observa a lo lejos... La gris mañana o atardecer, no permiten distinguir con claridad qué o quién produjo ese movimiento- ruido que lo sobresaltó.

El juguete- robot en miniatura, con el que juega el niño, cambia su tamaño y emerge de él un nuevo tipo de máquina robotizada. “Si aquello con lo que juegan los





niños es la historia y si el juego es esa relación con los objetos y los comportamientos humanos que capta en ellos el puro carácter histórico- temporal”, entonces, no parecerá “irrelevante que en un fragmento de Heráclito –o sea en los orígenes del pensamiento europeo- *Aión*, el tiempo en su carácter originario, figure como un ‘niño que juega a los dados’ y se defina la dimensión abierta por ese juego como ‘reino de un niño’” (Agamben, 2007: 104- 105). Heráclito, al representar *aión* con un niño que juega, realiza el paralelismo entre juego y ser viviente. Nos aventuraríamos, mal que le pese a Agamben, a indicar –este escrito nos lo permite- que “la historia es un niño que juega”.

A partir de los griegos, la cultura occidental escinde el tiempo entre dos nociones diferentes, correlativas y opuestas, *chrónos* y *aión*. El primero es el tiempo objetivo, mensurable, medible y diacrónico, mientras que el segundo, es el tiempo subjetivo, sincrónico, inmóvil y eterno.

#### IV

La imagen del niño sólo es interrumpida por un puente de acero que, desterritorializando todas las escenas anteriores, no deja ver en la lejanía más que la densa neblina que se sobrecarga sobre el puente. Volvamos al niño... Vuelve a sobresaltarse... Lo observan dos robots... El niño se para sobre el pequeño muro del puente para intentar ver con mayor claridad. Su rostro expresa asombro... “Un niño, una mujer, una madre de familia, un padre, un jefe, un profesor, un policía, no hablan una lengua en general, hablan una lengua cuyos rasgos significantes se ajustan a los rasgos de rostridad específicos” (Deleuze y Guattari, 2000: 174). El rostro es “neutro” (Barthes, 2004), no binario, ni sólo cuerpo ni únicamente espíritu. No es sólo la “sonrisa sin gato”, ni el gato sin la sonrisa (Deleuze, 1989), sino los órganos sin cuerpos (series paradójales del sentido-sin sentido) y los cuerpos sin órganos (cuerpo- materia). Es la letra y que deviene en el intersticio, en el entre, en la escisión entre órganos y cuerpos.





Próximo paso, la redundancia deconstructiva, iterativa y performativa (Derrida, 1989). “El rostro construye la pared que necesita el significante para rebotar, constituye la pared del significante, el marco o la pantalla. El rostro labra el agujero que necesita la subjetivación para manifestarse; constituye el agujero negro de la subjetividad como conciencia o pasión, la cámara, el tercer ojo” (Deleuze y Guattari, 2000: 174). El tercer ojo, neutro, conecta el rostro del niño con el de las subjetividades que observan las escenas. Produce en la pantalla una interfase...

## V

Próximo movimiento... Estoy tentado a llamarle acontecimiento... Próximo paso en la cadencia deconstructiva. El niño ve grandes máquinas de acero avanzando lentamente, sus grandes cuerpos no les permiten avanzar a mayor velocidad, sus movimientos son torpes. El niño debajo del puente las observa y comienza a correr siguiendo la misma ruta de las máquinas. Corre por el puente... Irrupción de guitarras. *Rock-and-roll*. En el cielo, otras máquinas avanzan. El cartel nos indica hacia dónde van... Dejan Santa María van rumbo a Montevideo.

Los créditos lo anuncian: *ataque de pánico*. El paisaje deja ver rasgos uruguayos, mejor diría de Santa María: puentes, árboles y densas neblinas sobre una tranquila y adormilada pampa... Todo es gris...

Las máquinas desterritorializadas “invaden” el territorio y sus aparatos del Estado. Se ponen en tensión los signos visuales y sus potencialidades. Ejemplo performativo que nos invade visualmente y nos deja perplejos. Estoy tentado a referirme a lo Real... ¿Traición a Deleuze con una rocanrolera tesis poslacaniana? ¿O es la introducción de la escisión en el pensamiento deleuziano como lo intenta hacer Zizek en *Órganos sin cuerpos...*? ¿Podría pensarse que es darle por detrás a Deleuze o cometer un acto de sodomía con el filósofo sodomita por excelencia? (Zizek, 2006: 64- 65- 66).





Lo Real desestabiliza lo simbólico y lo imaginario, no permite simbolizarse, por ello mismo, es la escisión en el orden simbólico. En *Ataque de pánico* ese orden simbólico se rompe, se fractura, se desestabiliza hasta desintegrarse. Orden simbólico del aparato del Estado desestabilizado por las máquinas deseantes que avanzan.

## VI

Felisberto Hernández (2003) es un escritor maquínico. En *el balcón*, la relación “sexual” (no sexualizada<sup>4</sup> que es la mayor desexualización posible), es entre este espacio que conduce al vacío (el balcón) y la mujer solitaria. O sea, entre la máquina arquitectónica que invita al suicidio, y la ausencia- presencia (virtualidad) de la mujer que pasa sus horas en su habitación mirando por entre las aperturas del balcón. Al final, la caída del balcón (sí, de la máquina balcón), la llevan a transformarse en la “viuda del balcón”. Pero hay otros efectos maquínicos en Felisberto: el piano, los jardines, la linterna del acomodador y el caballo... Máquinas que avanzan con una lenta cadencia por Uruguay, como los robots, ya transformados en grandes artefactos de destrucción.

Próximo movimiento o cadencia deconstructiva. Un coche avanza por una solitaria ruta... De golpe se detiene, baja un hombre, se sorprende, se encuentra con las grandes máquinas. Todo es cortado, escindido... Las máquinas son intercesores que avanzan junto con las naves que desde el cielo las guían. Como ya dijimos, los pasos son lentos, torpes pero seguros... El cartel de PARE no las detiene. El hombre huye... Hay que recordarlo: huir implica la liberación... Solo hay fugas y huidas. El aparato del Estado o el cuerpo lleno encarcela y no permite huir.

<sup>4</sup> (...) o bien aceptamos la desexualización del sentido literal, y llevamos a cabo el desplazamiento de la sexualidad hacia un ‘co-sentido’, a la dimensión suplementaria de insinuación/ connotación sexual; o bien enfocamos la sexualidad ‘directamente’, hacemos a la sexualidad objeto de un discurso literal, y por ello desexualizamos nuestra actitud subjetiva hacia ella” (Zizek, 2006: 110- 111).





A lo lejos la nube de una chimenea desafía<sup>5</sup>... Temor.... La destrucción se acerca. El tiempo histórico es el de la destrucción... “Todo documento de cultura es, al mismo tiempo, un documento de barbarie” (Benjamin).

Las máquinas avanzan, ya están en la ciudad, interrumpen el tránsito... El cartel de PARE observa sin ser visto.

Máquinas por la tierra y por el cielo. Plano de inmanencia que pone en tensión la trascendencia. Deleuze, en ese contexto, se refiere al sartreano campo trascendental, no trascendente ni de trascendencia. Campo preindividual y presubjetivo. Sin sujeto, ni autónomo central (conciencia)...

Para Deleuze (2009, primera edición 1995: s/n), el campo trascendental: “se distingue de la experiencia en tanto que él no remite a un objeto ni pertenece a un sujeto (representación empírica)”. Así, “se presenta como pura corriente de conciencia a-subjetiva, conciencia pre-reflexiva impersonal, duración cualitativa de la conciencia sin yo”. No obstante, parece curioso que lo trascendental se defina por tales presentaciones inmediatas. Por ello, Deleuze es aún más polémico y se refiere al paradójico “empirismo trascendental por oposición a todo lo que implica el mundo del sujeto y del objeto”. En tal empirismo trascendental, “hay algo salvaje y potente”. Esto es, la potencia salvaje que se encuentra en Artaud, en Van Gogh: “el suicida de la sociedad” (Artaud, 1983) o en Onetti y su violación-amorosa: “sensación pura ‘de la flor torturada, del paisaje lacerado por el sable, arado y prensado” (Artaud, 1983: 74- 82).

## VII

<sup>5</sup> Los/las uruguayos/as distinguirían en esa chimenea a la planta de ANCAP (ente del Estado de procesamiento de alcoholes y petróleo). La única vez que esa chimenea estuvo apagada fue en 1973 cuando los civiles- militares propinaron el golpe de Estado en Uruguay, a la que prosiguieron 12 años de dictadura cívico- militar con encarcelamientos, torturas, exilios, asesinatos y desapariciones.





Las máquinas avanzan... A lo lejos se distinguen contenedores, desterritorializándolos, un posmoderno edificio se erige hacia las máquinas voladoras.

Próxima cadencia... La imagen dentro de la imagen. Una mujer graba, en una pequeña cámara digital el avance, sin detención, de las máquinas. Es una ironía... Con ello, Fede Álvarez se aleja de la ideología hollywoodense en la que podía caer el cortometraje. Los aparatos del Estado devienen destrucción. El parlamento (congreso) no puede contener el caos. La gente corre, se perturba, paralelamente, las máquinas avanzan, nada la detiene. Piedra, acero y *rock and roll*.

La música es lenta, música de aeropuerto o centro comercial. Otra ironía emerge...

Otra imagen dentro de la imagen, tercer ojo, estilo indirecto libre como en Passolini o en Deleuze. El periodista lo dice: “la situación es preocupante”, “los robots avanzan”.

“O ¿parecen robots?”, se pregunta el cronista de un canal de televisión.

Las máquinas lanzan fuego, destruyen todo lo que se les cruza por el camino. Destruyen los aparatos del Estado (palacio legislativo o congreso)... Unas hamacas en vaivén ya sin niños/as... Caos. El tiempo de la historia es el de la destrucción.

Las máquinas voladoras pasan por encima de Artigas<sup>6</sup> montado en su caballo. La gente huye, todo es destrucción. La cruz y el monumento al papa Juan Pablo II observan e indicialmente señalan. Esa indicación, también, la realiza un joven, mostrando que se acercan las máquinas uruguayas. La bandera nacional así lo indica. Es la última batalla...Batalla final...

Finalmente el juego termina bajo el humo del tiempo de la destrucción.

<sup>6</sup> José Gervasio Artigas es un criollo que luchó por la independencia de las provincias del Río de la Plata (que formaban parte de lo que actualmente es Uruguay y las provincias platenses de la Argentina a excepción de Buenos Aires) contra los españoles. Murió “exiliado” en Paraguay. Es el actual símbolo de la independencia de Uruguay.





Detrás del caos, emerge el juego, un video juego, donde las imágenes miniaturizadas muestran el tiempo- acontecimiento. Detrás de la pantalla, ya no hay más juego, sino oscuridad y silencio.

### Referências

- Agamben, Giorgio (2007): *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Artaud, Antonin (1983): *Van Gogh, el suicidado de la sociedad*. Madrid: fundamentos.
- Barthes, Roland (2004): *Lo neutro*. México: siglo XXI.
- Benjamin, Walter (2006): *La obra de los pasajes. París en el siglo XIX*. Madrid: Akal.
- \_\_\_\_\_ (2008): *Obras escolhidas*. Sao Paulo: Brasiliense
- Deleuze, Gilles (1989): *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_ (2009): “La inmanencia: una vida”, en *Antroposmoderno*. [http://www.antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id\\_articulo=980](http://www.antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=980), consultado el 24 de febrero de 2009.
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix (1998): *El antiEdipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_ (2000): *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre- textos.
- Derrida, Jacques (1989): *Márgenes de la filosofía*. Madrid: Cátedra.
- Hernández, Felisberto (2003): *Seis relatos magistrales*. Montevideo: Alfar.
- Richeiro, Sofi (2010): “En Cine. La gente del futuro”, en *Brecha*, 22 de enero, Montevideo, páginas 20 y 21.
- Zizek, Slavoj (2006): *Órganos sin cuerpos. Sobre Deleuze y sus consecuencias*. Valencia: Pre- textos.





Texto recebido em 15 de abril de 2010

*Text received on April 15, 2010*

Texto publicado em 01 de outubro de 2010

*Text published on October 01, 2010*

