

LA MÁQUINA ANTROPOLÓGICA: EL AUTÓMATA EN EL CINE ESPAÑOL DE LOS ORÍGENES

THE ANTHROPOLOGICAL MACHINE: THE AUTOMATON IN THE EARLY SPANISH CINEMA

Resumen

En este artículo proponemos una variación del concepto de “máquina antropológica” de Giorgio Agamben en el que las tensiones no se dan entre ser humano y animal, sino entre humano y autómata. Para ilustrarlo, analizamos la representación del autómata en el cine español de los orígenes: *El teatro eléctrico de Bob* (Chomón, 1909), *Muñecos* (Perojo, 1916) y *Sanz y el secreto de su arte* (Thous y Sanz, 1918). Extendemos nuestro comentario hacia producciones internacionales y representaciones posteriores.

Palabras clave

Agamben, Autómata, Cine, Descartes, Orígenes.

David Ferragut

Universitat de Girona, España

David Ferragut es graduado en Humanidades y menor en Filosofía (UAB, Premio Nacional de Titulación) y doctorando (FPU) con una tesis sobre cine y pensamiento (UdG). También es profesor colaborador de Teoría e Historia del cine (UAB), además de coautor de los libros *Ensayos y errores. Arte, ciencia y filosofía* (AnaitGames, 2019), con Alfonso García-Lapeña y *Lo que dura una película. Una antología sobre slow cinema* (Laertes, 2023), con Iona Sharp-Casas.

ISSN 2254-7037

Fecha de recepción: 23/IV/2023
Fecha de revisión: 11/VII/2023
Fecha de aceptación: 12/VII/2023
Fecha de publicación: 30/X/2023

Abstract

In this article, we propose a variation of the concept of “anthropological machine” by Giorgio Agamben in which tensions do not occur between humans and animals, but between humans and automatons. To illustrate this, we analyse the representation of automatons in early Spanish cinema: *El teatro eléctrico de Bob* (Chomón, 1909), *Muñecos* (Perojo, 1916) and *Sanz y el secreto de su arte* (Thous and Sanz, 1918). We extend our comment to international productions and subsequent representations.

Key words

Agamben, Automaton, Cinema, Descartes, Early.

Jordi Vallverdú

Universitat Autònoma de Barcelona, España

Jordi Vallverdú es investigador ICREA Academia y Profesor Agregado de Filosofía de la Ciencia (UAB). Se dedica al estudio de la epistemología y la cognición, con especial énfasis en las emociones y la computación. Sus numerosas publicaciones combinan un análisis naturalista que contempla e incorpora elementos relativos al conocimiento (multi)situado. Su docencia se extiende también a la plataforma COURSERA, en la que cuenta con más de 200.000 estudiantes.

ORCID David Ferragut (0000-0001-7245-8553)
ORCID Jordi Vallverdú (0000-0001-9975-7780)

DOI: <http://dx.doi.org/10.30827/quiroga.v0i22.0004>

LA MÁQUINA ANTROPOLÓGICA: EL AUTÓMATA EN EL CINE ESPAÑOL DE LOS ORÍGENES

1. LA MÁQUINA ANTROPOLÓGICA: UNA APROXIMACIÓN

En un inquietante pasaje de su segunda meditación metafísica¹, Descartes introduce la duda de si aquellos cuerpos que se mueven y que observa desde la ventana, aunque estén ataviados con capas y sombreros, no podrían ser acaso máquinas disfrazadas. Y se lo pregunta porque nuestra percepción es engañosa: no distinguimos un autómata de un humano a simple vista, así que tiene que haber alguna facultad que nos impida caer en el escepticismo de la duda desatada. Esta facultad es el entendimiento: sabemos que son humanos y se nos presenta esta certeza gracias a la intervención divina. Pero ¿es esto el entendimiento, o más bien una intuición?, ¿qué ocurre cuando no podemos confiar ni siquiera en lo que pensamos?

Nuestro punto de partida consiste en dar un paso atrás: ¿qué percibimos y qué podemos afirmar sobre estos humanos que podrían ser autómatas? Lo que debe plantearse, en primer lugar, es que existe una frontera entre lo humano y la máquina. El estudio que Giorgio Agamben² pro-

pone para explorar los límites —y por tanto el reparto de valores— entre lo humano y lo animal puede ayudarnos a orientar nuestra perspectiva. A esta composición de ambos elementos la llama “máquina antropológica”. Con un ejemplo creemos que es suficiente para ilustrar qué quiere decir con ello: el lingüista Heymann Steinthal tenía como hipótesis la existencia de un estado prelingüístico de la humanidad, lo que la acercaba a la animalidad. Sin embargo, la particularidad de lo propiamente humano era su capacidad lingüística. De modo que ese estadio intermedio entre un reino y otro se desdibujaba: si ya poseía el lenguaje, lo que teníamos era plenamente humano; si no lo poseía, era animal, y ese humano prelingüístico no diferiría de aquel en esencia³. En el límite encontramos, pues, un punto ciego del pensamiento habitado por paradojas. Este ejemplo es quizá de los más inofensivos que presenta Agamben. Se trata de una exploración sobre el origen de las especies que animaliza lo humano —aproximando su capacidad lingüística tan cerca de la animalidad que se convierta en mutismo, en pura potencia de habla—. Pero existe también una tendencia contraria de humanizar al animal —por ejemplo, con el pequeño salvaje, Víctor de Aveyron,

que se comportaba como una cría animal pero que podía educarse como un humano—. Si esta frontera tiene implicaciones epistemológicas, estéticas y políticas, creemos que la frontera entre humano y máquina también las tiene, especialmente en nuestros días.

En segundo lugar, debemos describir esa frontera: ¿en qué sentido uno se humaniza o se robotiza?, ¿qué supuestos y tensiones tiene cada uno de estos polos? La tensión más elemental, y quizá más repetida en la literatura sobre robots y autómatas, es justamente la misma dualidad que planteaba Descartes: el vínculo entre cuerpo y alma. De hecho, en la quinta parte de su *Discurso del método*⁴, Descartes cercenaba cualquier atisbo de conexión entre lo maquinal y lo humano: por incapacidad de uso del lenguaje —nada podía saber de los Modelos Grandes de Lenguaje, como el reciente GPT4— y por incapacidad de imitar fielmente a los humanos —no dejarían de fallar, apunta—. La máquina no capturaba el verdadero sentido de la racionalidad, esto es, su alma divina.

Sabemos que tradicionalmente se ha dividido el alma en facultades, las más bajas de las cuales están situadas cerca del cuerpo —las facultades vegetativas y sensitivas, según Aristóteles⁵—, mientras que la más alta parece querer desprenderse de él —la facultad intelectual—, pues está más cerca de lo propiamente divino e inmaterial. Nosotros entendemos aquí el alma en un sentido laxo: como un principio vital que permite percibir, sentir o pensar al cuerpo. Si el alma falta, no se produce ninguna de estas actividades, y aunque hubiera movimiento del cuerpo, sería un movimiento de reloj, de un mecanismo interno totalmente ciego a los cambios que se producen fuera de él. Este dualismo es evidente, en forma de prejuicio, en la obra de teatro que acuña el término “robot”, *R. U. R.*⁶: ante la visión de una robot que simula ser uno de los personajes (Helena), si bien se admira su asombroso parecido y la belleza que atribuyen a la persona

que copia, los personajes lamentan —y por tanto condenan, maquinizan— su incapacidad para amar o ser amada, o incluso de ser madre —pues la función reproductiva entraría dentro de la facultad vegetativa—. Irónicamente, los robots de *R. U. R.* acabarán rebelándose contra los seres humanos por poseer, creen ellos, una facultad intelectual deficiente.

Lo que estos dos puntos que hemos esbozado plantean es un sistema de coordenadas. La absisa tensiona los conceptos de máquina y ser humano, o si se quiere, de organización técnica y de organismo humano. La ordenada, en cambio, introduce el alma y el cuerpo como elementos de los dos polos anteriores. Para perfilar todavía más nuestra imagen de la máquina antropológica, podemos incluso describir sus hemisferios. En primer lugar, el hemisferio técnico: aquella entidad que se presente como un cuerpo organizado técnicamente sería un autómata⁷ o un robot. Una entidad técnica que reproduce o se comporta como sintiente o intelectual y desprovista de cuerpo, sería una IA⁸. En el hemisferio humano, tendríamos un organismo reducido a su corporalidad (por ejemplo, el *homo faber*) o un organismo humano que puede dar rienda suelta a sus facultades sensitivas o intelectivas (el artista o el filósofo), los cuales poseen estatutos que la filosofía política ha estudiado, desde Aristóteles hasta Hannah Arendt⁹. Pero estos hemisferios entran en comunicación, se desbordan uno sobre otro. La concepción del humano como una máquina dotada de capacidad para pensar —a diferencia de los autómatas y los animales— es, de hecho, propia de Descartes, aunque su formulación más célebre y concisa se encuentra en *La Mettrie*¹⁰.

Más que resolver las paradojas de la frontera entre lo humano y la máquina, lo que buscaremos es su *representación*, la imagen que tenemos de ello —lo que rechazaba Descartes: una presencia a simple vista—. Y lo haremos atendiendo a los requisitos de este número

monográfico de *Quiroga*: analizando contenido y forma de tres películas de cine español de los orígenes, periodo que, si bien generalmente se sitúa entre 1895 y 1915, permite algunas modulaciones debido a los recursos narrativos y visuales que se siguen utilizando después de estos años. Se trata, pues, de un cine distinto del modelo clásico. Con ayuda de nuestro esquema, plantearemos una aproximación al autómata — que ocupa una tensión concreta en él— y avanzaremos, solo a modo de ilustración, qué otras aplicaciones tiene en películas que escapan de este periodo —cuando se exploran otras combinaciones—.

2. TRES EJEMPLOS EN LOS ORÍGENES DEL CINE ESPAÑOL

Encontramos tres ejemplos de películas que tengan la presencia de autómatas —o casi autómatas— en el cine español de los orígenes¹¹.

Por orden cronológico, la primera es *El teatro eléctrico de Bob* (Segundo de Chomón, 1909), cuyo director es de sobra conocido: ayudante de Méliès, deja de colaborar con él cuando comienza a dirigir trabajos para la Pathé en 1901 como enviado a Barcelona¹² —y aquí radica un reparo: aunque dirigida por el turo-lense, la producción es francesa—. Además del perfeccionamiento constante de los trucajes de su maestro, introduce en España la técnica del paso de manivela, que consiste en tomar una instantánea fija, mover los objetos y tomar otra, de modo que al sucederlas los objetos parezcan estar animados. Esta técnica, conocida también como *stop-motion*, es la que encontramos en esta película, pero también en otras como en *La casa embrujada* (1907) y *El hotel eléctrico* (1908). Es importante notar, asimismo, cómo Segundo de Chomón coloreaba sus películas para producir en el espectador una sensación de maravilla, de intensidad mágica, como señala Minguet Batllori¹³, lo que se suma al efecto fantástico del paso de manivela.

La narración es bien sencilla: dos niños y una niña parecen aburrirse, uno de ellos (Bob) insoportablemente, desperezándose y caminando de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, hasta que tiene una ocurrencia: montar un teatro doméstico. Enseguida improvisan uno con ayuda de un telón en miniatura y hacen que comience la función. La obra se divide en cuatro actos. En el primero vemos unas marionetas batirse en un duelo de esgrima; en el segundo, en un combate a puñetazos y patadas, que termina con los dos luchadores doliéndose; en el tercero, un muñeco fuma en pipa y a su izquierda aparece otro que se la roba, acaban peleándose acrobáticamente y saludando al público y, en fin, un payaso aparece haciendo piruetas en unas barras paralelas. Con esto termina la función y la película.

Lo que tenemos es, evidentemente, una representación de los juegos infantiles de los dos niños —mientras que la niña parece tener, tanto en la escena de presentación como en el desarrollo, un rol testimonial—, pero lo sorprendente es que no vemos en ningún momento la intervención humana. De hecho, esta película fue pionera en el uso de muñecos sin hilos, lo que de algún modo tiende a borrar la presencia de los niños en el fuera de campo. Con el paso de manivela, las marionetas se mueven solas, como si tuvieran un mecanismo interno que las activara. Estéticamente, se situará cerca del dadaísmo y del surrealismo por su afición por los maniqués y los autómatas y los efectos visuales insólitos, que además en este caso son el producto de la imaginación de tres muchachos.

El segundo ejemplo, *Muñecos* (Benito Perojo, 1916), que también es problemático por estar en el límite entre el cine de los orígenes y el cine clásico, es un completo misterio. Se trata de una película de la que se conservan apenas dos minutos de metraje y que nunca fue estrenada, catalogada también por la Filmoteca Española como *Los efectos del betún*. Las primeras pelícu-

las de Perojo —cuya trayectoria lo llevará a París, Berlín y Buenos Aires y a colaborar en una productora con el Nobel Jacinto Benavente— están marcados por el estilo cómico. Por ejemplo, en *Fulano de Tal se enamora de Manón* (1913), su primer trabajo, el protagonista (Fulano de Tal), interpretado por él mismo, tropieza, al ver pasar a una mujer (Manón), con un cuadro que está siendo pintado por Gustavo de Maeztu, quien la emprende contra él. Las influencias de Mack Sennett y Charles Chaplin están presentes en *Muñecos*, su último trabajo para la productora Patria Films, que él mismo había ayudado a fundar un año antes. Es más, la película se rodó lejos de los estudios de la productora, lo que ya era indicativo de la ruptura formal¹⁴.

Lo que vemos en el fragmento son dos escenarios que, como describe Gubern, corresponden a un salón burgués y un dormitorio de una criada, con fondos pintados y muebles reales. El protagonista es el mismo Perojo, vestido de chaqué a lo Max Linder, otro actor cómico, realizando gestos de evidente dolor: primero, agitando las piernas y sentándose para controlarse, ante la alarma de una dama burguesa (María Moreno) y su criada, aunque enseguida parece reponerse. Después, el protagonista lee en un periódico que “el betún es veneno” y que debe prevenirse el contacto con la piel, y en ese momento, como presa de un acaloramiento, se despeina a sí mismo por los nervios y pide auxilio. La escena corta a un primer plano en iris y vemos el rostro de Perojo totalmente descompuesto.

Poco se puede añadir al material del que disponemos salvo anticipar algunas soluciones especulativas o, al menos, lanzar algunas preguntas. ¿Está Perojo interpretando a un autómata?, ¿se está averiando ante la desesperación de un ser humano —si es que no es ella también un cuerpo técnico—? Otra posibilidad es que no sea un autómata, pero que esta escena esté relacionada con algún desastre producido por él. Sin embargo, sabemos, en efecto, tanto por

la descripción de la Filmoteca Española como por una fotografía que Gubern muestra en su libro, facilitada por la familia del director, que la película estaba protagonizada por autómatas. En ella, Perojo y Moreno aparecen maquillados como si tuvieran articulaciones en la mandíbula y con los cuerpos y los rostros desenchajados, como si estuvieran en reposo pero mal asentados. Esto conduce a una pregunta más arriesgada: ¿es el mismo personaje este autómata que vemos en la fotografía que el personaje que se revolvió de dolor por el betún, considerando que su caracterización es distinta?, ¿estamos frente a una película de dobles mecánicos y humanos?

Por último, *Sanz y el secreto de su arte* (Maximiliano Thous, Francisco Sanz, 1918), es una película que sintetiza la fascinación por los autómatas y, lo que es más interesante, expresa el salto que media entre un muñeco artesanal dependiente del ser humano y una máquina autónoma y móvil. Paco Sanz había trabajado en el mundo de las revistas de variedades desde finales del siglo XIX recitando monólogos o cantando —con espectáculos que le habían llevado, entre otros sitios, al Quatre Gats de Barcelona—, pero a partir de 1901, tras presenciar una pareja de ventrílocuos franceses, decide formar su propia compañía de actores mecánicos, que irá perfeccionando y haciendo crecer hasta alcanzar los treinta miembros¹⁵. Su primera experiencia cinematográfica fue dejarse filmar por unos corresponsales estadounidenses mientras se encontraba en Cuba¹⁶. En estas imágenes se veía una de sus actuaciones y el mecanismo de lo que Francisco Sanz llamaba “autómatas”. Un año después, inicia el proyecto de esta película junto con el director de cine Maximiliano Thous.

Sanz se divide en dos bloques temáticos y genéricos, compuestos de dos capítulos cada uno. El primer bloque es un documental que presenta y describe los personajes de su compañía mecá-

nica. Se hace un recorrido exhaustivo por algunos de sus integrantes: Señorita Delirio, que se describe como “arreatadora”; Melanio Sacacorchos, borracho y “mitinguero” —es el término usado por los mismos intertítulos—; Cutuyifo, torero famoso; Don Venancio, tenorio venido a menos; Pepito y Juanito, dos muchachos pícaros; Frey Volt, orador ejemplar y, para no alargar más la lista, Don Liborio, el álter ego del mismo Sanz y que se convertirá en el protagonista de la película —no aparece, evidentemente, la última creación del autor, el robot, lo que sin duda vendría muy al caso—. Vemos además su mecanismo interno, su esqueleto de metal: las articulaciones de las manos y la cabeza o los movimientos de los ojos y los párpados. Es de notar que algunos de estos “autómatas” tienen las dimensiones de un muñeco clásico de ventriloquia, como Pepito, Juanito y Cutuyifo, pero otros tienen casi el tamaño real de una persona, como Don Liborio o Don Venancio; además, abundan los intertítulos, tanto diálogos directos como descripciones enunciadas por un narrador —quien, por cierto, insiste en un par de ocasiones que no podemos escuchar las voces de los muñecos y por tanto admirar el virtuosismo del ventrílocuo—, que se van encabalgando hasta ocupar casi la mitad de los planos —y en un alarde esteticista, uno de los intertítulos llama “alma” al esqueleto de Juanito—.

El segundo bloque es más llamativo. Se ha observado que es un ejemplo pionero del cine de animación español, si bien el estilo es muy distinto del de Segundo de Chomón. Sanz, a quien antes veíamos controlando a sus criaturas, desaparece. Don Liborio decide abandonar (en el cuarto capítulo) la compañía, y seguimos sus andanzas de regreso a su pueblo natal, recibido con todos los honores, propios de una fiesta popular, para acabar volviendo con la compañía, arrepentido. La manera que Sanz tiene de desaparecer es recurrir a los planos con iris y con fondos oscuros, en los que los autómatas quedan aislados y parecen moverse por sí mismos.

Es en el uso de los planos más cortos donde la película se separa del cine de los orígenes. Si bien muchos planos son eminentemente teatrales¹⁷, emulando la perspectiva de los teatros de variedades, hay una escena significativa que se compone desde el inicio de un plano de situación con tres personajes, Doña Anastasia, Fulgencio y Lucinda, es decir, la prometida de Liborio y su amante; los tres aparecen en este plano de izquierda a derecha para el espectador y detrás de sus respectivas ventanas. Doña Anastasia quiere informar a Liborio de lo que ocurre y sale de la escena. No volveremos a ver este plano, pero por la posición de los cuerpos y el *raccord* de miradas sabremos que Liborio aparece en el lugar de su informante, y que tiene a nuestra derecha al amante y, más alejada en la misma dirección, a Lucinda. Este tipo de montaje ya se encuadra en el cine clásico¹⁸. De hecho, el impacto inicial del autómata que se mueve por sí mismo se diluye en la fábula mínima que hemos esbozada, algo que lo aleja del cine de atracciones y lo acerca al cine narrativo —por seguir la dualidad que presenta Gunning¹⁹— cuyo dominio se inicia simbólicamente en 1906 y que acabaría convirtiéndose en el modelo del cine clásico.

3. SITUACIÓN DEL CINE ESPAÑOL Y EL CINE INTERNACIONAL

¿Qué concepción del autómata tienen estas tres películas?, ¿en qué coordenadas podemos situarlos, según nuestro esquema de la máquina antropológica?

En *Bob* la animación de los cuerpos de las marionetas se produce por la fantasía de las criaturas que juegan con ellas. Es evidente que no se trata de autómatas en sentido estricto, que no tienen una organización técnica interna que permita el automovimiento. A cambio, lo que ocurre es que su libertad de acción es tal que se comportan exactamente como lo harían niños, peleando y jugando, y no repitiendo movimientos mecáni-

cos: la tensión conceptual escaparía del cuerpo técnico, pero el juguete adquiriría alma. A efectos narrativos, lo que Segundo de Chomón propone no está muy lejos de películas más recientes como *Toy Story* (John Lasseter, 1995) o *Small Soldiers* (Joe Dante, 1998), donde unos juguetes cobran vida. Y, como ellas, es mediante recursos estrictamente cinematográficos (aquí, el paso de manivela) que esta ilusión de animar la materia puede hacerse. De *Muñecos*, si nos ceñimos a la imagen facilitada por Román Gubern, el actor humano se mecaniza: conserva su cuerpo, pero adquiere rasgos de un autómata. Esto será habitual en el cine posterior, como veremos. Lo que no puede deducirse de las imágenes es qué tipo de actividades tendría. La tensión nacería por tanto de un organismo tecnificado, aunque no podemos decir mucho más. Por último, en *Sanz* nos debatimos, al igual que su estilo, entre dos concepciones distintas: por una parte, lo que llama “autómata” tampoco encajaría con el criterio del automovimiento, pues no serían otra cosa que marionetas (ni organización técnica, ni alma). Sin embargo, la segunda parte de la película se instala en el mismo terreno fantástico que *Bob*, aprovechándose también de recursos cinematográficos, que ya no tienen tanto que ver con los trucajes sino con la puesta en escena: el ventrílocuo desaparece de la imagen, detrás de las cortinas negras y a los lados del iris. Y el autómata se convierte ahora en un cuerpo mecánico con alma, que abandona la compañía cuando se siente traicionado, que regresa a ella cuando se siente solo.

En una realidad conocida, aburrida y doméstica en *Bob*, y espectacular y sorprendente en *Sanz*, se produce una brecha que modifica el mundo diegético y que indirectamente puede asociarse al mundo real del espectador. Esta brecha es lo que define el género fantástico: no tanto una fórmula como una experiencia, una “vacilación” de la realidad²⁰, con sus particularidades: en un caso se atribuye la magia del movimiento a la imaginación —sin regresar

a la escena doméstica inicial—, lo que por tanto explica el fenómeno razonablemente (estamos en lo que Todorov llama “lo extraño”), mientras que por otro lado se deja abierta la posibilidad de que los autómatas sean independientes y el mundo ficcional acepte la realidad de máquinas humanizadas (por tanto, se acerca a “lo maravilloso” de Todorov), aunque Liborio confiese a su ventrílocuo que sin él, “no es nadie”, algo que puede interpretarse literalmente: sin Sanz, no se movería.

El origen de lo fantástico en el cine español recae sobre todo en Segundo de Chomón²¹. Pero el autómata podría entenderse también como aquella técnica o tecnología novedosa (*novum*) que modifica epistemológica y cognitivamente el mundo del espectador por medio del universo diegético²². Así, colocaría el cine de autómatas y robots del lado de la ciencia-ficción, pero tampoco desde la perspectiva de este género tenemos mucha fortuna encontrando otros precedentes. Iván Gómez²³ explica esta ausencia por el atraso industrial del país, agravada por el estallido de la Guerra Civil. De hecho, el panorama se oscurece todavía más si se tiene en cuenta que el cine español estaba en una situación muy precaria, sin apenas desarrollo de una cultura de masas que pudiera recibirlo²⁴. Este menosprecio de lo tecnológico parece confirmarse por algunos hechos anecdóticos pero reveladores, como que Leonardo Torres de Quevedo o Narcís Monturiol fueran escasamente celebrados, pues sus hallazgos no son aplicados y explotados económica y militarmente, lo cual sí sucedió en otros países —los dirigibles Astra-Torres, no utilizados en España, pero sí en Francia y Gran Bretaña—. Sin embargo, incluso esta aplicación de la ciencia no impide que la ci-fi prolifere también de modo tardío en el ámbito internacional, a partir de los años veinte, con *Aelita* (Protazonov, 1924), *Metrópolis* (Lang, 1927), o con las españolas *Madrid en el año 2000* (Noriega, 1925), hoy perdida, y *El sexto sentido* (Sobrevila, 1929). Todo lo que

comenta Gómez de ciencia-ficción pertenece a Segundo de Chomón: *El hotel eléctrico*, *El viaje a Júpiter* (1909) y *El ladrón invisible* (1909). La hipótesis de que el escaso desarrollo industrial podría ser una explicación puede confrontarse con el interés que despertaba el maquinismo en las vanguardias artísticas. Por ejemplo, Gómez de la Serna describe el cuerpo cargado eléctricamente de Charlot, la inspiración industrial de Léger, el futurismo y su oda a la técnica y, de modo más explícito, el maquinismo²⁵. Pero que estas primeras películas que hemos comentado no parezcan insertarse en una tradición propia sería engañoso. De nuevo, Gómez de la Serna nos da la clave: él mismo aparece en *Esencia de verbena* (Ernesto Giménez Caballero, 1930), un acercamiento a las fiestas populares españolas, con barracas de feria, puestos callejeros, bailes y... autómatas. La tradición por la que entran las películas de Segundo de Chomón y Francisco Sanz son evidentes: el teatro popular, de variedades y de autómatas, y no tanto el género. Son adaptaciones directas de un espectáculo ya existente que, por medio de recursos cinematográficos, animan unos cuerpos que no están diseñados para moverse por sí solos. Desde este punto de vista, lo que insufla vida a los objetos técnicos es el cinematógrafo, es él mismo el autómata²⁶. Es más, en películas de Segundo de Chomón como *El hotel eléctrico*, puede llegar a interpretarse que el cine produce el logos y por tanto el pensamiento, porque es la electricidad la que escribe el discurso de los turistas, del ser humano: en la imagen vemos aparecer de la nada las letras de una carta dirigida a la familia²⁷. El cine sería, en definitiva, una vida inorgánica, un pensamiento técnico.

Con el paralelismo entre estas dos películas y la posibilidad de englobarlas en un género, hemos puesto entre paréntesis el caso de *Muñecos*. Sin embargo, lo poco que tenemos de ella apunta a un camino que sería muy fructífero y que consistiría en humanizar la máquina mediante un cuerpo biológico y en maquinizar al humano

como si fuera una organización técnica: los actores de carne y hueso interpretarían unos autómatas. Un caso notable lo encontramos en *La muñeca* (Lubitsch, 1919). Se trata de una libérrima adaptación cómica del relato *El hombre de la arena* de Hoffmann²⁸, que como es de sobra conocido ha sido fuente de análisis sobre la fantasía y el terror, sobre lo siniestro [*unheimlich*]. Lo siniestro u ominoso, como se sabe, es “aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo, a lo familiar desde hace largo tiempo”²⁹ que, de repente, se vuelve inasumible, como si el orden familiar se hubiera quebrado o, a la inversa, lo inasumible se hiciera familiar. De aquí se infiere que el doble sea una de las figuras de lo ominoso, porque alguien conocido o, genéricamente, un ser humano, se vuelve ajeno, presentando características incomprensibles o repitiendo una misma imagen. El argumento sigue las andaduras de Lancelot, que debe casarse para heredar una fortuna de 300.000 francos, pero él se resiste. Se deja embaucar por unos monjes para que acuda a Hilario, un inventor de autómatas que le fabricará una mujer con la que casarse —la interpretación sobre su misoginia aquí va de suyo³⁰: se repite en argumentos similares como en *Lo e Caterina* (Sordi, 1980) y se critica en *Las esposas de Stepford* (Forbes, 1975)—. Casualmente, Hilario está diseñando una autómata idéntica a su hija Ossi (primer doble) —similar a aquella leyenda espuria, aunque coherente, que afirma que Descartes mandó replicar a su hija fallecida³¹—, pero su ayudante, un niño que se expresa como si fuera un adulto e imita a su patrón (segundo doble, ahora cómico), rompe la máquina y convence a Ossi para que se haga pasar por la autómata, que además tiene un catálogo de acciones limitado a siete, entre las cuales están dormir, saludar, cantar o bailar. De hecho, la única acción que ejecuta es bailar, lo que es revelador del tono de la película.

Que sea una actriz (Ossi Oswald) quien interpreta a la autómata puede entenderse como una

limitación técnica —si bien cabe una solución intermedia, porque en *Metrópolis* la copia de María parece de metal, aunque la actriz sea de carne y huesos—, pero también podría deberse a lo que Bordwell llama “motivación realista”³²: podemos creer en el engaño si nosotros mismos aceptamos esa semejanza. El colmo de la ironía de esta película —que parece burlarse aquí de la máquina antropológica de Agamben— es que los caballos que aparecen al final, y que por cierto “hablan”, son humanos disfrazados. La figura del doble, habitual en el cine clásico alemán, subraya justamente la ambigüedad entre los dos tipos de cuerpos, la confusión en lo que percibimos. Si el doble era el inconsciente expulsado que se expresa como un otro distinto del personaje³³, aquí se estaría admitiendo algo así como una máquina incorporada, como una naturaleza maquina del ser humano —cómica y no siniestra en el caso de Lubitsch, e incluso podría afirmarse, como un Freud irónico, que “lo ominoso es aquella variedad de lo cómico...”—. No sabemos casi nada de *Muñecos* ¿pero sus decisiones (humanos que son robots) no podrían estar dirigidas a este punto del esquema en el que los dos hemisferios se desbordan?

4. CONCLUSIONES: DEL AUTÓMATA A LA IA

Como se habrá notado, y por razones evidentes, el cine español de los orígenes, y en general el cine internacional, explora principalmente dos tensiones simultáneas de nuestro esquema: el vínculo entre organización técnica y cuerpo (y a veces un alma que se desarrolla poco) y entre organismo humano y organización técnica³⁴. Pero, ¿qué ocurre con otras posibilidades? El esquema que hemos presentado permite abrir el análisis a películas de otro periodo y de otras perspectivas. Con el desprendimiento del alma con respecto del cuerpo por la evolución misma de la tecnología (IA), generando con ello un modo de conciencia sintética³⁵, se han multiplicado las variaciones³⁶. Aunque el elemento

fantástico de *Sanz* permitía un comportamiento aparentemente humano del autómata liberado, la reflexión (el *cogito*, si se quiere seguir con Descartes), que consiste en que el autómata se convierte en sujeto al hacer de sí mismo un objeto de razón, tardaría en llegar: *Blade Runner* (Scott, 1982), *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995) y *A.I. Inteligencia Artificial* (Spielberg, 2001). Este desentendimiento del cuerpo alcanza su mayor grado de purificación con el vínculo entre un ser humano y una red neuronal en *Her* (Jonze, 2013) —algo que, a pesar de su novedad temática en cine, reproduce la división del alma según la cual la facultad más elevada, y por tanto descorporizada, es digna de amor—. Asimismo, se ha insistido con el tiempo en la extrema similitud entre el cuerpo humano (organismo) y androide (técnico). Véase, por ejemplo, la inquietante protagonista *Del inconveniente de haber nacido* (Wollner, 2020), que en vez de presentarse —en apariencia— como una criatura orgánica igual que en la película de Spielberg o como en la española *Eva* (Maillo, 2011), cuyo parecido con el organismo humano conduce la trama, lo que vemos es una fina capa sintética y translúcida en vez de piel, además de rasgos neutros e intercambiables.

Hemos abordado un periodo del cine español que explora la posibilidad de la autonomización de un cuerpo mecánico mediante recursos cinematográficos. Se abre así una vía que va de los trucajes a los efectos especiales y a la digitalización total de un cuerpo, que aspira a imitar perfectamente lo orgánico. El propio dispositivo es el que traslada el movimiento y genera la semejanza. Pero también existe un camino inverso que hace del cuerpo humano una máquina, lo que narrativamente suele implicar que el autómata o el robot es ya tan parecido al humano que no hay manera de distinguirlos. Por ambos caminos, se actualiza la paradoja de la máquina antropológica de Agamben sobre la frontera entre reinos.

NOTAS

- ¹DESCARTES, René. *Meditaciones metafísicas*. Madrid: Alianza, 2005, pág. 97.
- ²AGAMBEN, Giorgio. *Lo abierto. El hombre y el animal*. Valencia: Pre-Textos, 2010.
- ³Ibidem, págs. 71-74.
- ⁴DESCARTES, René. *Discurso del método*. Madrid: Alianza, 2011.
- ⁵ARISTÓTELES. *Acerca del alma*. Barcelona: Gredos, 2014.
- ⁶ČAPEK, Karel. *R. U. R. (Rossum's Universal Robots)*. Barcelona: Males Herbes, 2017, pág. 109.
- ⁷Para un recorrido histórico del autómata en distintos ámbitos culturales y antes del siglo XIX (es decir, antes de la aparición de la fotografía y el cine), véase ARACIL, Alfredo. *Juego y artificio: autómatas y otras aficiones en la cultura del Renacimiento a la Ilustración*. Madrid: Cátedra, 1998.
- ⁸ISHIGURO, Hiroshi. "Android science". En: KASAKI, Masashi; ISHIGURO, Hiroshi; OSAKA, Mariko y FUJIKADO, Takashi (Eds.). *Cognitive Neuroscience Robotics A: Synthetic Approaches to Human Understanding*. Nueva York: Springer, 2016. Disponible en: <https://doi.org/10.1007/978-4-431-54595-8>. [Fecha de acceso: 01/03/2023]. VALLVERDÚ, Jordi. "The Eastern Construction of the Artificial Mind". *Enrahonar: Quaderns de Filosofia* (Barcelona), 47 (2011), págs. 171-185. Disponible en: <https://doi.org/10.5565/rev/enrahonar/v47n0.170>. [Fecha de acceso: 01/03/2023].
- ⁹ARENDT, Hannah. *La condición humana*. Buenos Aires: Paidós, 2003. ARISTÓTELES. *Política*. Madrid: Alianza, 2012.
- ¹⁰LA METTRIE, Julien Offray de. *El hombre máquina*. Madrid: Alhambra, 1987. DESCARTES, René. *Tratado del Hombre*. Madrid: Editora Nacional, 1980.
- ¹¹Para ceñirnos a este número monográfico, apenas salimos del ámbito del cine español. Sin embargo, la primera película en la que aparece un autómata es *Gugusse et l'Automate* (Méliès, 1897). En ella se muestra a un payaso sorprendido y confundido por los movimientos mecánicos de un autómata. Véase SCHWARTZ, Louis-Georges. *Mechanical Witness: A History of Motion Picture Evidence in US Courts*. Oxford: Oxford University Press, 2009. Para un estudio sobre la influencia de los autómatas y dispositivos mecánicos en el cine de los orígenes, centrada en la figura de Edwin S. Porter, véase MUSSER, Charles. *Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company*. Los Ángeles: University of California Press, 1991. En REILLY, Kara. *Automata and Mimesis on the Stage of Theatre History*. Nueva York: Springer, 2011, hay una aproximación a los autómatas en el teatro, aunque se dan algunas indicaciones de cómo el contexto cultural en el que se producen estas representaciones afectan a otras formas de ocio, incluido el cine.
- ¹²CASARES RODICIO, Emilio. *Diccionario de cine iberoamericano: España, Portugal y América*. Madrid: SGAE, 2010.
- ¹³MINGUET BATLLORI, Joan M. "Segundo de Chomón and the Fascination for Colour". *Film History* (Indiana), 21, (1), Early Colour Part I (2009), págs. 94-103.
- ¹⁴GUBERN, Román. *Benito Perojo, pionerismo y supervivencia*. Madrid: Filmoteca Española, 1994, págs. 47-49.
- ¹⁵IZQUIERDO ANRUBIA, José. *Francisco Sanz Baldoví. El prodigioso caballero de la fantasía*. s/p: José Izquierdo Anrubia, 2014, págs. 47 y 177.
- ¹⁶Ibidem, pág. 135.
- ¹⁷Sobre este plano, cfr. BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra, 2006.
- ¹⁸SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*. Barcelona: Paidós, 1991.

¹⁹GUNNING, Tom. "The Cinema of Attraction(s): Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde". En: WANDA, Strauven (Ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Ámsterdam: Amsterdam University Press, págs. 381-388.

²⁰TODOROV, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. México: Premia editora, 2016, págs. 49-65.

²¹Véase HIGUERAS FLORES, Rubén (Ed.). *Cine fantástico y de terror español. De los orígenes a la Edad de Oro (1912-83)*. Madrid: T&B, 2014; donde solo encontramos dos películas de este periodo, y ambas son suyas: *Metamorfosis* y *Supersición andaluza*. La antología pasa del año 1912 al 1929. Joan M. Minguet Batllori observa que Segundo de Chomón no puede considerarse un pionero del cine español, pero sí del cine de trucajes y por extensión del cine fantástico. Véase MINGUET BATLLORI, Joan M. "Segundo de Chomón y el cine de los orígenes. Apuntes para una revisión". *Secuencias: revista de historia del cine* (Madrid), 27 (2007), págs. 53-65.

²²SUVIN, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary*. Berna: Peter Lang, 2016.

²³GÓMEZ, Ivan. "Cine 1900-1980". En: LÓPEZ-PELLISA, Teresa (Ed.). *Historia de la ciencia-ficción en la cultura española*. Madrid: Iberoamericana Vervuert, 2018.

²⁴MINGUET BATLLORI, Joan M. "Segundo de Chomón y el cine de los orígenes...". Op. cit., pág. 54.

²⁵GÓMEZ DE LA SERNA, Ramón. *Ismos*. Madrid: Guadarrama, 1975, págs. 262, 238-240, 107-123 y 158-160.

²⁶ARTAUD, Antonin. *El cine*. Madrid: Alianza, 2018. EPSTEIN, Jean. *La inteligencia de una máquina. Una filosofía del cine*. Buenos Aires: Cactus, 2015.

²⁷CEREZO, Alicia. "Segundo de Chomón y el arte de un cine 'sin literatura'". *Hispanofilia* (Carolina), 179 (2020), pág. 129. Disponible en: <https://doi.org/10.1353/hsf.2017.0013>. [Fecha de acceso: 18/07/2023].

²⁸HOFFMANN, Ernest Theodor Amadeus. *Cuentos, I*. Madrid: Alianza, 2002, págs. 57-92.

²⁹FREUD, Sigmund. "Lo ominoso". *Obras completas, vol. XVII (1917-1919)*. Buenos Aires: Amorrortu, 1986, pág. 220. TRÍAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Random House Mondadori, 2006.

³⁰PEDRAZA, Pilar. *Máquinas de Amar. Secretos del Cuerpo Artificial*. Madrid: Valdemar, 1998, se ofrece una panorámica de esta misoginia que, justamente, se apoya en el paso de lo inorgánico (el mineral o el metal) a lo orgánico (la mujer real) como "premio" y, al revés, en el paso de lo orgánico a lo inorgánico como "castigo". Sin embargo, la figura inorgánica de la mujer, o la autómatas en nuestro caso, "no es una caricatura de la mujer real, sino una imagen ideal de la feminidad, que, en las fantasías extremas y en los mitos, crea el hombre para su propio disfrute" (Ibídem, pág. 21). Por tanto, hay aquí una tensión entre organismo y organización y una valorización concreta de cada extremo: por ejemplo, lo inorgánico como idealización.

³¹KANG, Minsoo. "The Mechanical Daughter of Rene Descartes: The Origin and History of an Intellectual Fable". *Modern Intellectual History* (Cambridge), 3 (2017), págs. 633-660.

³²BORDWELL, David, STAIGER, Janet y THOMPSON, Kristin. *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997, págs. 20-25.

³³KRACAUER Siegfried. *De Caligari a Hitler. Historia psicológica del cine alemán*. Barcelona: Paidós, 1985, pág. 36.

³⁴En MAKELA, Lee. "From Metropolis to Metoroporisu: the changing role of the robot in Japanese and Western cinema. En: MACWILLIAMS, Marc W. (Ed.). *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. Londres: Routledge, 2014, págs. 91-113, se arroja luz sobre cómo se han representado estas mismas tensiones en diferentes contextos. El artículo aborda las implicaciones culturales y sociales de estas tensiones, la representación de los robots como figuras amenazantes o benevolentes, o la manera en que estas películas reflejan las actitudes de la sociedad hacia la tecnología y el cuerpo humano. De esta manera, el análisis de Makela proporciona una perspectiva comparativa con respecto a cines locales e internacionales.

³⁵VALLVERDÚ, Jordi y MÜLLER, Vincent C. *Blended Cognition: The Robotic Challenge*. Springer, 2019. VALLVERDÚ, Jordi y TALANOV, Max. "Naturalizing consciousness emergence for AI implementation purposes: A guide to multilayered management systems". En: VV.AA. *Advanced Research on Biologically Inspired Cognitive Architectures*. Herchev, PA: IGI Global, 2017. Disponible en: <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-1947-8.ch002>. [Fecha de acceso: 03/03/2023]. VALLVERDÚ, Jordi. "The Situated Nature of Informational Ontologies". En: DODIG-CRNKOVIC, Gordana y BURGIN, Mark (Eds.). *Philosophy and Methodology of Information*. Singapore: World Scientific, 2019, págs. 353–365. Disponible en: https://doi.org/10.1142/9789813277526_0016. [Fecha de acceso: 03/03/2023].

³⁶CORTÉS, Nadia y VALLVERDÚ, Jordi. *Corporeidades*. México: Secretaría de Cultura, Centro Nacional de las Artes, 2016.