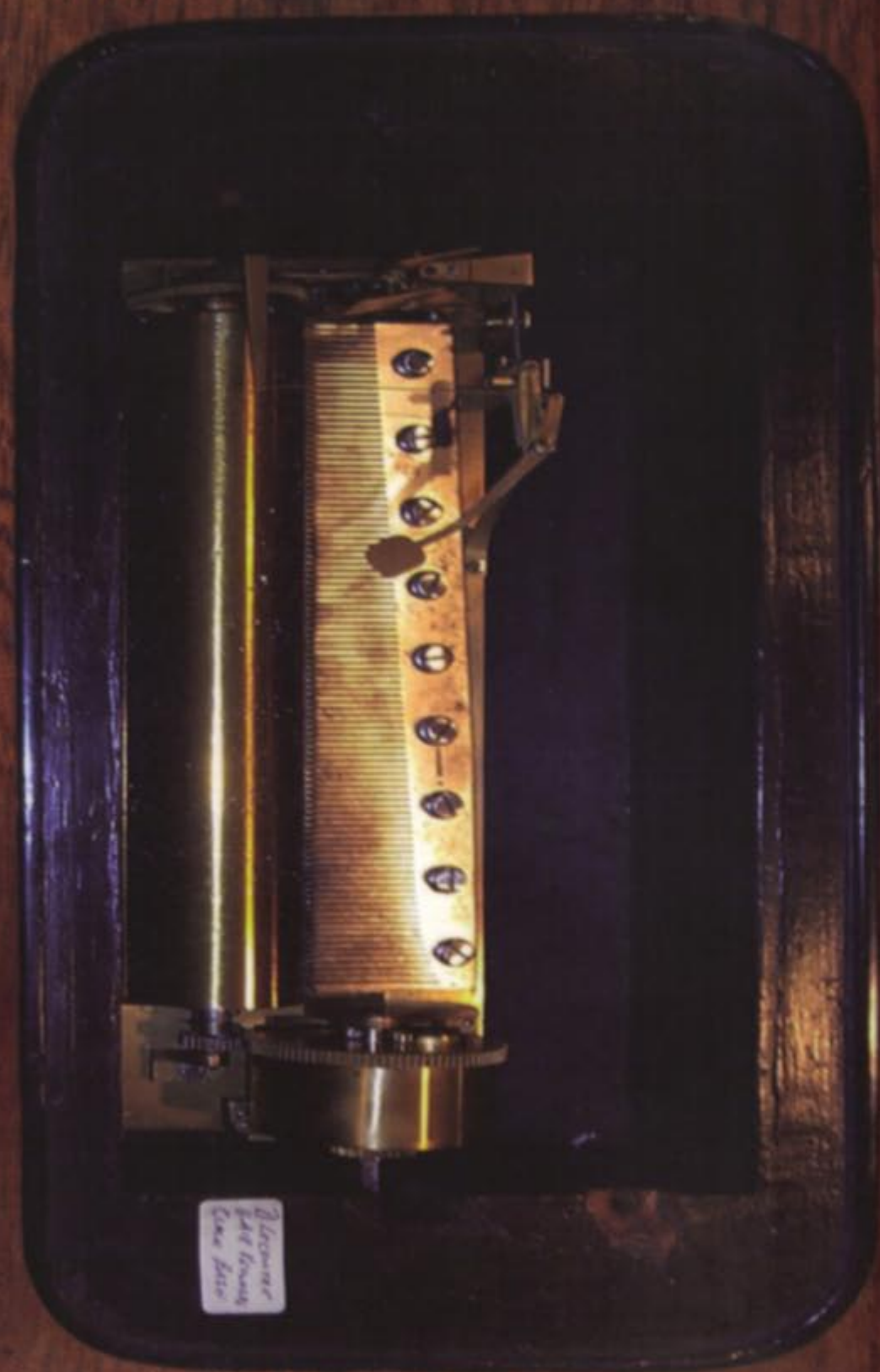




# HUM 36

PAPELES DE CULTURA  
CONTEMPORANEA

## DE AUTOMATIA

Nº 9  
Diciembre 2006



# ÍNDICE

- |                                                                                                                |         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| <b>PRESENTACIÓN</b><br>F. Javier Sánchez                                                                       |         |
| <b>1</b> <b>ÁNGELES DESTRONADOS: LOS AUTÓMATAS, DE LA MITOLOGÍA AL PARQUE DE ATRACCIONES</b><br>Alfredo Aracil | pag. 4  |
| <b>2</b> <b>ESCRIBAS</b><br>Víctor Borrego                                                                     | pag. 14 |
| <b>3</b> <b>SIMULACROS Y FICCIONES EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO</b><br>Asunción Lozano                             | pag. 26 |
| <b>4</b> <b>CINE Y AUTÓMATAS. HUELLAS HACIA MANKIEWICZ</b><br>Pilar Pedraza                                    | pag. 36 |
| <b>5</b> <b>SOMBRA Y BOCA</b><br>F. Javier Sánchez                                                             | pag. 46 |

F. Javier Sánchez

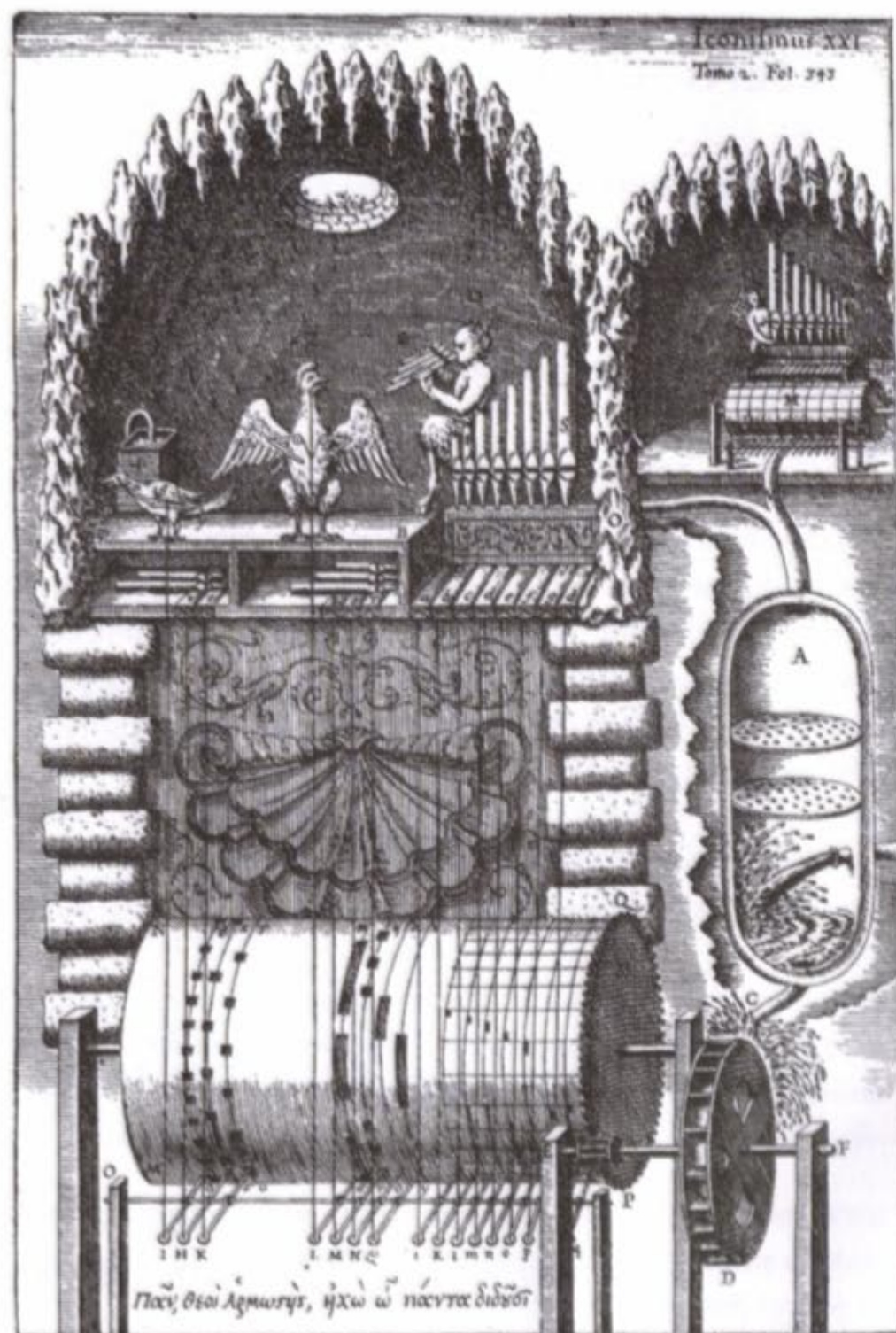
## PRESENTACIÓN

Estatuas, títeres, autómatas, palabras diversas para nombrar un mismo extrañamiento, aquel que nos expone más allá de nosotros mismos hacia la fascinación de lo inerte, hacia el enigma del simulacro y su radical ambigüedad. Se trata, en definitiva, de la aventura en la conversión de la mirada al considerar el poder de las imágenes.

La realización de este número tiene su origen en un seminario llamado "Artificios inquietantes" dedicado a promover tanto propuestas de carácter teórico – ciclos de conferencias o publicaciones- como talleres e incluso exposiciones acerca de estos siniestros objetos que, oscura y quedamente, nos interrogan desde sus mudas efigies. Las reflexiones propuestas en esta primera edición del seminario han girado en torno a la figura del "autómata mecánico" desde una consideración disciplinar abierta y heterogénea, así tanto la historia de los autómatas "clásicos" como las más avanzadas propuestas tecnológicas desarrolladas por los artistas durante el siglo XX y principios del XXI, la iconografía de los autómatas en el cine, la oculta vida de los objetos y la mirada reversible de los escribas, o la obra del escultor Juan Muñoz, pueden integrarse dentro de este inestable marco, ocupando ese mismo límite o fractura que reclaman estas aberrantes existencias. La múltiple faz del autómata y su mecánico movimiento son capaces de provocar las más diversas respuestas.

Los textos han sido elaborados tanto a partir de las conferencias impartidas en el seminario por los propios autores, así como realizados ex profeso para este número.

F. Javier Sánchez



Athanasius Kircher. Órgano hidráulico con autómatas y cantos de pájaros (en *Musurgia Universalis*, Roma, 1650).

## ÁNGELES DESTRONADOS: LOS AUTÓMATAS, DE LA MITOLOGÍA AL PARQUE DE ATRACCIONES

Los autómatas están presentes en la mayoría de tradiciones, leyendas y mitos de los cinco continentes; quizá sean la mitología griega y algunas leyendas de origen asiático las más ricas en acontecimientos y fantasías de este tipo. En el ámbito de los hechos reales, su primera Edad de Oro coincidió con el florecimiento de la Escuela de Alejandria, en los siglos inmediatamente anteriores al nacimiento de Cristo, y su mayor desarrollo tendrá lugar en Europa a partir del siglo XVI hasta los primeros años del XX. Fueron los autómatas un fascinante punto de encuentro entre la ciencia y la fantasía, aparentemente tan separadas.

En Asia los muñecos articulados y los autómatas aparecen en las más diversas ceremonias y narraciones<sup>1</sup>. La mitología y la historia griega están plagadas también de referencias a este tipo de fenómenos y artificios: en la leyenda de los argonautas, en la *Iliada*... A Dédalo –para unos, personaje real y para otros, simplemente un nombre al que los griegos hicieron responsable de casi todos los avances en el ámbito de la escultura arcaica– atribuye Aristóteles, citando a Demócrito, una Afrodita de madera que se movía por efecto del mercurio<sup>2</sup>. Más tarde, durante el periodo Helenístico, con la conjunción de civilizaciones muy distintas entre sí y gracias

<sup>1</sup> Muy diversas noticias de la prehistoria y primeros pasos de los autómatas se recogen en CHAPUIS, Alfred, & GÉLIS, Edouard. *Le Monde des Automates. Etude historique et technique*. París [por los autores], 1928, vol. I, pp. 3-27.

<sup>2</sup> ARISTÓTELES, *De Anima*, I, 3, 79-81; trad. *Acerca del alma*. Madrid: Gredos, 1978.



al desarrollo científico ya alcanzado, se dio el ambiente preciso para el primer esplendor de los autómatas, esta industria «fantasiosa e inútil, frívola y genial», según la ha calificado Portoghesi<sup>3</sup>. En la Escuela de Alejandría, verdadera cámara de decantación de la mayor parte del saber de la Antigüedad, veremos surgir por fin aparatos reales, cuyas noticias nos llegan no a través de descripciones literarias sino por medio de verdaderos tratados apoyados en ejemplos posibles de realizar.

El mundo de los autómatas confirma aquí su gusto por lo extraño y lo inesperado, que determinará que estos artificios encuentren su aplicación en el ámbito del juego y de la diversión: una mecánica lúdica, imprescindible para entender la posterior estética de las cortes romanas, bizantinas y renacentistas.

No resultan claros los orígenes de la Escuela de Alejandría y la propia figura del que se supone su fundador, Ctesibio, se nos aparece confusa. Es sin duda a Vitruvio a quien Ctesibio debe el mayor número de noticias sobre sus actividades. Sin embargo, tanto Filón de Bizancio como Herón de Alejandría, sus sucesores directos, firman libros y tratados de mecánica sobre los temas más variados: Neumática, Catóptrica, Dióptrica, Relojes mecánicos, Máquinas de Guerra, Quirobalística, Autómatas... Los autómatas aparecen en número considerable en algunos de ellos y, merced al considerable número de traducciones al latín, al italiano y enseguida a

<sup>3</sup> PORTOGHESI, Paolo. «Dal mito allo standard», *Civiltà delle macchine* (Roma), 4 (1953), p. 28. Véase también, del mismo autor, *Infanzia delle macchine*, [1ª ed. 1965] Roma-Bari: Laterza, 1981.

otras lenguas vulgares, que se hicieron<sup>4</sup>, influirían decisivamente en la mecánica lúdica del Manierismo.

Durante los primeros años de la Edad Media los bizantinos y, en menor grado, los persas fueron los depositarios de esta ciencia grecorromana, pero a partir del siglo VII, aproximadamente, la primacía en este terreno pasó a los árabes, que recogieron los conocimientos de la Antigüedad y desarrollaron nuevos modelos. También en su caso la auténtica historia de sus autómatas y máquinas musicales ha llegado hasta nosotros arropada por un sinfín de leyendas y tradiciones fantásticas, pero no faltan tampoco metódicos tratados y algunos ejemplos prácticos<sup>5</sup>.

Al final del periodo, en la Europa cristiana, los autómatas ocuparán algunos lugares cortesanos de recreo y muchos de los relojes públicos de las catedrales o ayuntamientos. El reloj del Medievo fue inicialmente una ambigua mezcla de representación y seguimiento del cosmos; sin embargo, pronto le fueron añadidos elementos más domésticos y bizarros: gallos que cantaban las horas, androides que golpeaban las campanas o conjuntos de autómatas que desfilaban, saludaban o representaban pequeñas historias a las horas principales<sup>6</sup>.

<sup>4</sup> Las primeras traducciones a lengua vulgar, italianas, fueron de los tratados de Autómatas y de Neumática de Herón: BALDI, Bernardino. *Di Herone Alessandrino De gli Automati, overo Machine se moventi, Libri due*, Venecia: Girolamo Porro, 1589; ALEOTTI, Giovanni Battista. *Gli artificiosi et curiosi moti spirituali di Herone*, Ferrara: Vittorio Baldini, 1589, con muy bellas ilustraciones y el añadido de cuatro "teoremas" de su invención.

<sup>5</sup> Véase CHAPUIS, Alfred, & GÉLIS, Edouard. *Le Monde des Automates...*, pp. 51-68. Sobre el más importante tratado árabe, el libro del conocimiento de ingeniosas invenciones, de Al-Jazari: COOMARASWAMY, Ananda K. *The Treatise of Al-Jazari on Automata. Leaves from a Manuscript of the Kitāb Fi Ma'arif al-Hiyal al-Handasiya in the Museum of Fine Arts, Boston, and elsewhere*, Boston: Harvard Univ. Press, 1924.

<sup>6</sup> Ofrecen numerosos ejemplos CHAPUIS y GÉLIS, en *Le Monde des Automates...*, vol. I, pp. 83-188. Véase también CLAGETT, Marshall. *The Science of Mechanics in the Middle Ages*, Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1959, y CESERANI, Gian Paolo. *I falsi Adami. Storia e mito degli automi*, Milán: Feltrinelli, 1969, pp. 21-42.



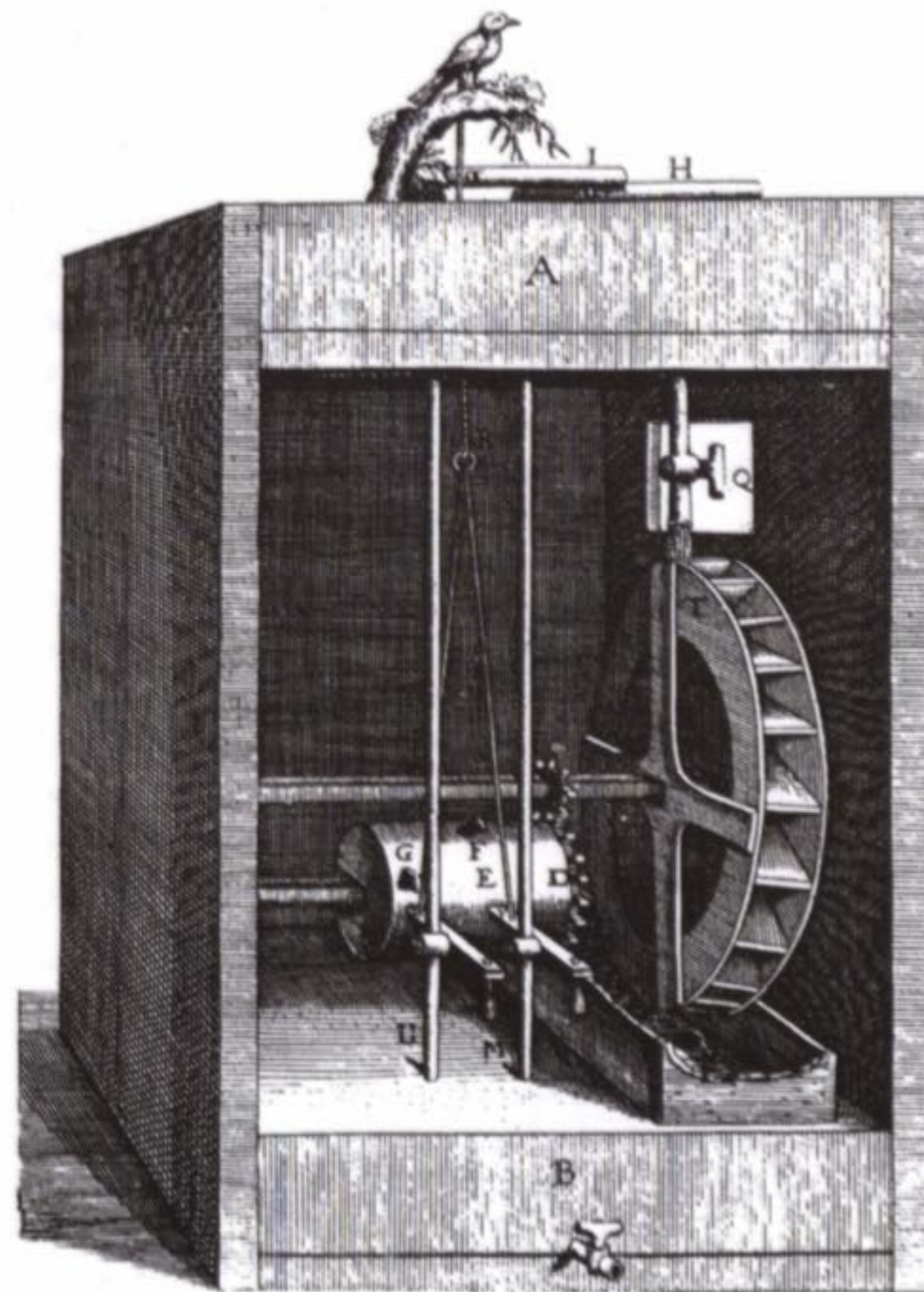
Siguiendo los consejos de Vitruvio, la mecánica fue una parte esencial en la formación de los artistas del Renacimiento. Artificios de diverso tipo se encuentran entre las más famosas realizaciones de algunos de ellos, como el *Paradiso de San Felice* diseñado por Brunelleschi<sup>7</sup> para la Fiesta de la Anunciación en Florencia o, más adelante, los ingenios de Leonardo para la *Festa del Paradiso* en la Corte milanese de los Sforza<sup>8</sup>. Además, la máquina automática frecuentemente asumirá o proclamará, en los siglos XVI y XVII, una particular idea de armonía del mundo, una concordia de lo diverso, que vemos reflejada no sólo en las disquisiciones teóricas de la época sino también dentro de los jardines y en las colecciones y gabinetes de príncipes, aristócratas e intelectuales.

Conceptos como lo fantástico, lo maravilloso, la delicia, son los más adecuados al arte que predomina en la cortes europeas del siglo XVI, y es aquí donde las máquinas inventadas por los sabios de Alejandría para disfrutar y maravillar encuentran su mejor habitat. La deslumbrante unión de música, ruido y movimiento fascinará a toda una época que había perdido la fe en el control racional de la Naturaleza y de la Ciencia y que se sumergía en la fiesta, el teatro, el jardín o la cámara de maravillas como un refugio o una huida frente a un mundo cuya comprensión racional le parecía imposible<sup>9</sup>.

<sup>7</sup> VASARI, Giorgio «Filippo Brunelleschi», en *Le vite de' più eccellenti... Parte Seconda*. Florencia 1568. Ed. de Gaetano Milanesi. Florencia: Sansoni, 1906 [reimpr. 1973], t. II, p. 375.

<sup>8</sup> Se conserva en la Bibl. Estense de Módena un relato manuscrito de Giacomo TROTTI, presente en el acontecimiento. Véase SOLMI, Edmondo, «La festa del Paradiso di Leonardo da Vinci e Bernardo Bellincione (13 gennaio 1490)», *Archivio Storico Lombardo* (Milán), IV, 1 [1904], pp. 75-89.

<sup>9</sup> ARACIL, Alfredo. *Juego y artificio. Autómatas y otras ficciones en la cultura del Renacimiento a la Ilustración*. Madrid: Cátedra, 1998.



Salomon de Caus, Mecanismo para imitar el canto de un pájaro (en *Les Raisons des forces mouvantes*, Francfort, 1615).



En los jardines, la moda de instalar órganos hidráulicos y artificios automáticos se extendió desde Italia, núcleo principal de este tipo de artificios, al resto de Europa y las cortes manieristas españolas, francesas, centroeuropeas y nórdicas pronto se engalanaron con jardines al modo italiano. También en las Colecciones de maravillas, donde lo raro, lo monstruoso o las simples curiosidades coexistían con la pintura, la escultura o la biblioteca<sup>10</sup>, hallamos importantes apartados dedicados a la tecnología, los relojes mecánicos, los instrumentos musicales o los autómatas. Gran importancia entre éstos tuvieron los relojes planetarios<sup>11</sup>, que además de la hora indicaban las estaciones, los movimientos de los astros y otros fenómenos, con numerosos trucos, juegos y, con frecuencia, mecanismos sonoros.

Pero en el siglo XVIII el mundo de los autómatas comienza a emanciparse del ambiente preferentemente cortesano en el que hasta entonces se había desenvuelto. Constructores como Vaucanson o los Jaquet-Droz son centrales en lo que podríamos llamar imagen ilustrada del autómata. Se ha dicho de ellos que elevaron la idea de la creación de autómatas al nivel de una técnica biomecánica<sup>12</sup>. El autómata, años antes juego, sorpresa y metáfora

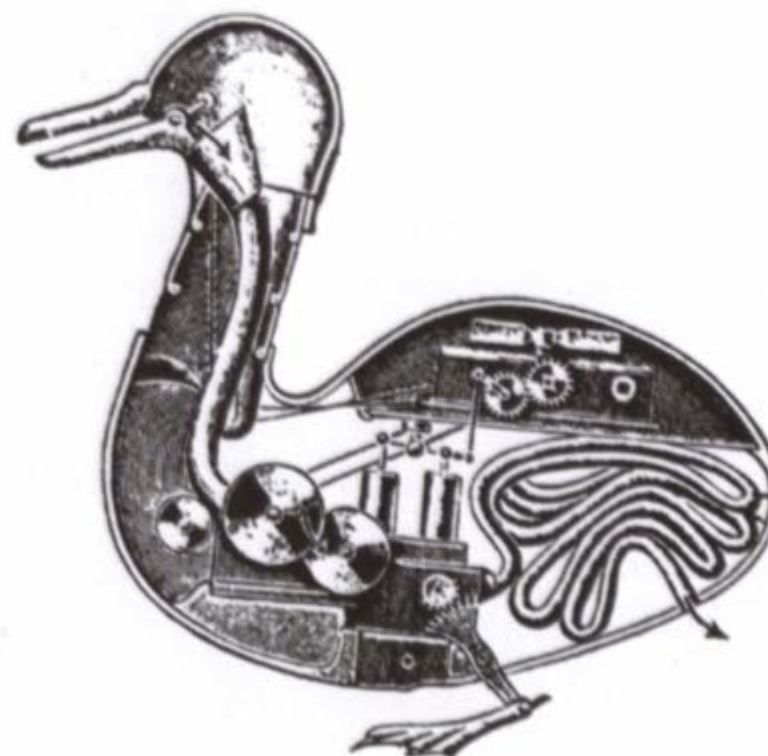
<sup>10</sup> Pensemos en la de Fernando I del Tirol en Ambras, la de Alberto V y Guillermo V de Baviera en Munich, la de Rodolfo II en Praga o, sin necesidad de mirar sólo a la realeza, la de Vincencio Juan de Lastanosa en Huesca. Véase SCHLOSSER, Julius von, *Die Kunst und Wunderkammern der spärenaissance*. Leipzig, 1908; emend. 1923 y revis. Munich: Klinkhardt & Biermann, 1978; trad. Las Cámaras Artísticas y Maravillosas del Renacimiento tardío, Madrid: Akal, 1978; también MORÁN, Miguel, & CHECA, Fernando, *El Coleccionismo en España. De la cámara de maravillas a la galería de pinturas*. Madrid: Cátedra, 1985.

<sup>11</sup> ARACIL, Alfredo, *Juego y artificio...*, pp. 82-88.

<sup>12</sup> El flautista de Vaucanson toca realmente la flauta que tiene entre las manos, la clavecinista de los Jaquet-Droz toca el clave, no lo simula, como más adelante el trompetista de los Kaufmann tocará realmente la trompeta, aportando en cada nota la presión adecuada de aire para producir la entonación perfecta en el momento justo sobre una trompeta real. Véase CHAPUIS, Alfred, & GÉLIS, Edouard, *Le Monde des Automates...*, vol. II, pp.182-289; también ARACIL, Alfredo, «El gabinete armónico», *Sileno* (Madrid), 2 (1997), pp. 50-58.

de la cultura manierista, se convierte ahora en trasunto de la idea que la ilustración tiene del Hombre, al que ve como una máquina, ya no regido por los astros sino por los propios mecanismos de sus vísceras y músculos.

No faltarán sofisticadas creaciones destinadas a palacios y colecciones a la manera de las de los siglos precedentes, pero tendrán ahora una consideración distinta: serán sólo juegos, ingenios, no prodigios o maravillas. A fuerza de multiplicarse y exhibirse, el estupor o la sorpresa ante lo insólito de estos ingenios fue dando paso a la admiración y el puro placer de contemplar simplemente unas obras casi perfectas. Y serán estas piezas cada vez más po-



Jaques Vaucanson, Esquema del mecanismo de digestión del Pato autómata (1738-39).



pulares; disfrutadas por un público cada vez más numeroso, fuera de los palacios y distinguidos salones: de juegos de corte o curiosidades de gabinete pasarán a ser enseguida atracciones en pequeños teatros públicos, al mismo nivel que las entonces habituales representaciones de volatines y las actuaciones de las compañías de cómicos<sup>13</sup>.

Pervivirán en el siglo XIX, a su manera, estos artificios manieristas, pero nos encontramos ya en plena época industrial; las máquinas empiezan a ser algo más que simples herramientas o distraídos pasatiempos: empiezan a hacer mella en el orden social hasta entonces establecido y, así como en unos provocaban asombro y admiración, empiezan también a provocar recelos y temores en muchos otros. Las sátiras sobre el maquinismo o la mecanización empiezan a proliferar<sup>14</sup>.

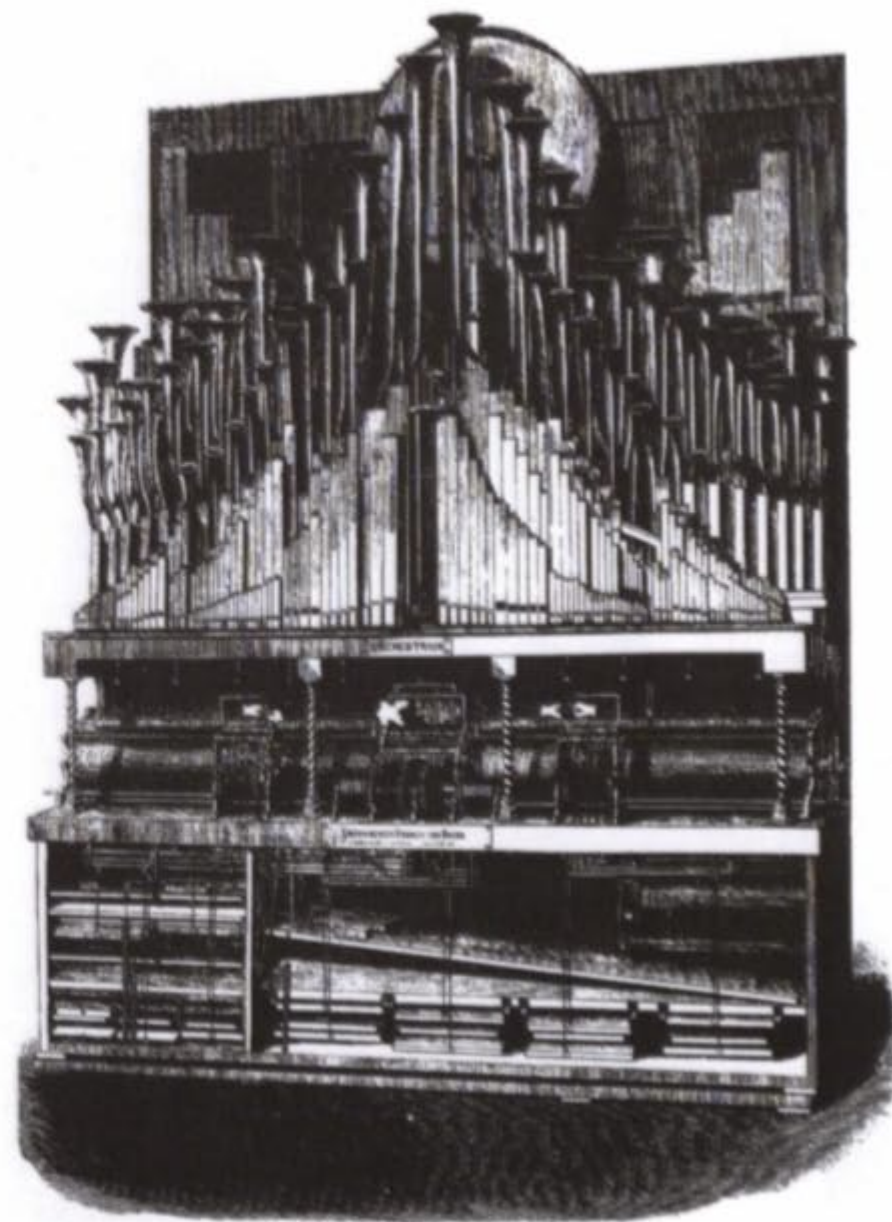
Los mayores avances se producirán en el campo de los autómatas musicales, donde la tecnología del siglo XIX producirá una amplia variedad, tanto para uso privado y cotidiano como para lugares públicos<sup>15</sup>. Nos encontramos ya ante máquinas con un fin práctico y hasta económico. La imagen y función de los autóma-

<sup>13</sup> Jorge de PERSIA ofrece interesantes ejemplos de esta nueva situación en *La música y la sociedad en Madrid a finales del siglo XVIII* (ms. inéd.), recogidos en ARACIL, Alfredo, *Juego y artificio...*, pp. 346, 356 & 373-75.

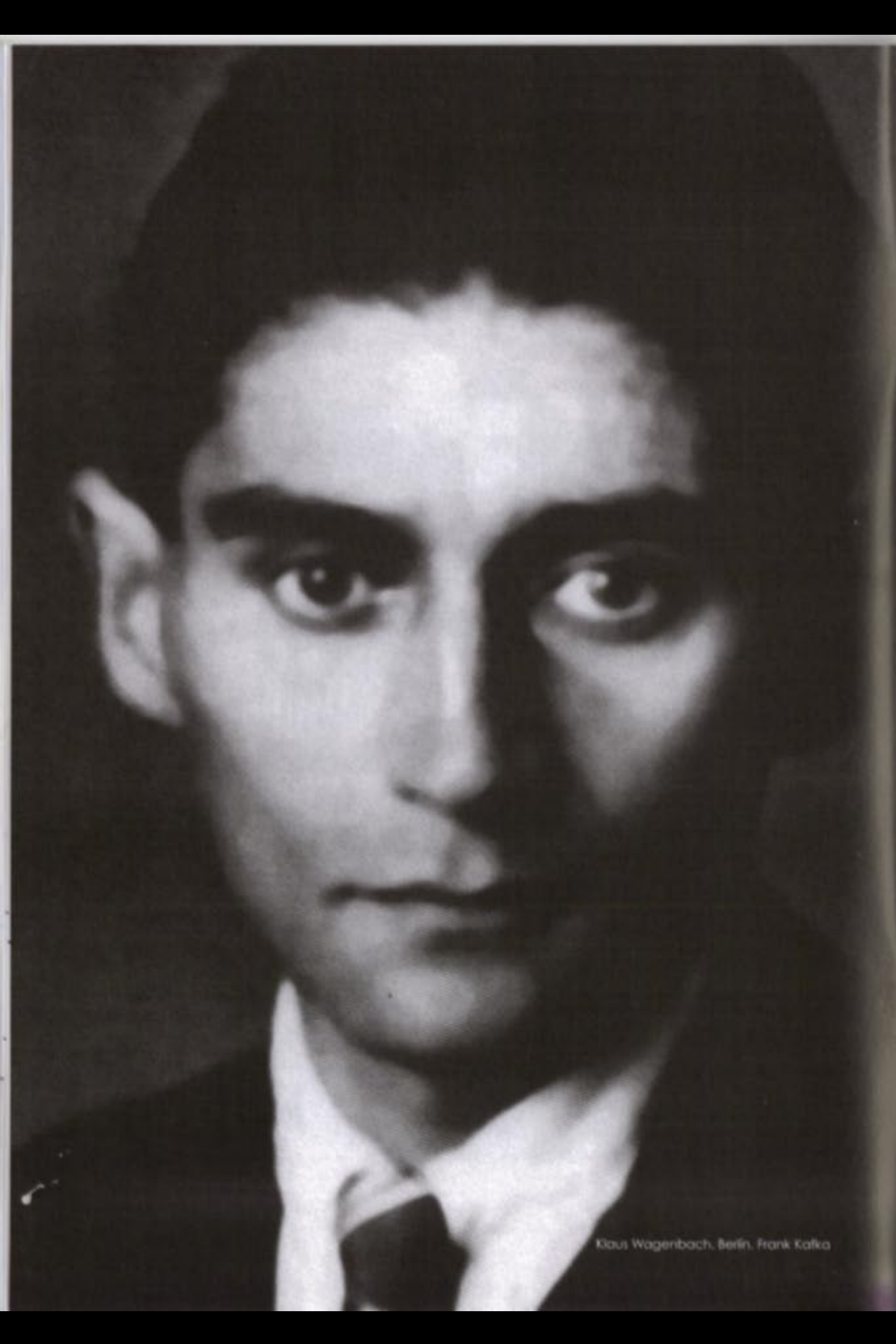
<sup>14</sup> Véase ARACIL, Alfredo, *Música sobre máquinas y máquinas musicales*. Desde Arquímedes a los medios electroacústicos, Madrid: Fund. Juan March, 1984, pp. 45-53.

<sup>15</sup> Entre los primeros, los más populares fueron las Cajas de música. Entre los diseñados para lugares públicos destacan por su tamaño y complejidad los "Orchestrions", grandes máquinas capaces de hacer sonar gran variedad de instrumentos, destinadas a los salones de baile, y, de tamaño y prestaciones menores, los llamados "Nickelo-deons", que funcionaban si se introducía una moneda. Véanse Bowers, Q. David, *Encyclopædia of Automatic Musical Instruments*, Nueva York: Vestal, 1967, y Ord-Hume, Arthur W.J.G., *Barrel Organ, The Story of the Mechanical organ and how to restore it*, Londres: Allen and Unwin, 1978, así como *Música mecánica. Los inicios de la fonografía*, Catálogo de la exposición, a.c. de M<sup>a</sup> Soledad ASENSIO CAÑADAS e Inmaculada MORALES JIMÉNEZ, Granada: Centro de Documentación Musical de Andalucía, 2004.

tas había sufrido un cambio importante en el siglo XVIII, y ahora, despojados de su magia, de su capacidad de asombrar y seducir, desaparecerán o se convertirán en distracciones cada vez más vulgares, víctimas de la revolución industrial.



Michael Wette, *Orchestrion para el Gran Duque Federico de Baden* (exhibido en 1862).



Klaus Wagenbach, Berlín, Frank Kafka

## ESCRIBAS

*Uno mismo no vive, sino que es vivido*

GEORG GRODDECK

1. Parece ser que Hegel sentía una incomodidad casi física hacia los símbolos en tanto que imágenes que tienen por objeto ser tomadas por otra cosa distinta de lo que aparentan. Para Hegel lo deseable sería que los significados aspiraran a ser consustanciales con sus significantes: "la apariencia sensible se identifica sin residuos con el significado y el significado se resuelve íntegramente en su manifestación"<sup>1</sup>. Con esta percepción, Agamben nos recuerda el re-mitificado mito de Edipo, que en su aplicación más moderna pasa por alto y deforma un episodio decisivo en la historia de las imágenes: el de la esfinge, la estatua viva, la imagen que habla: "el símbolo de lo simbólico"<sup>2</sup>. Descifrar su enigma, consiste esencialmente en la hazaña "civilizadora" –en su sentido más genuinamente freudiano– de inventarse un modo de traspasar lo simbólico: su interpretación o, lo que es lo mismo: su asimilación. De ahí que el enigma de la esfinge –indescifrable por naturaleza– venga a convertirse en un inofensivo juego de adivinanzas. Desplazar la atención puesta en el símbolo hacia su interpretación, es arrojar

<sup>1</sup> AGAMBEN, Giorgio: *Estancias. La palabra y el fantasma en la cultura occidental*, Valencia: Editorial Pre-Textos, 2001, p. 230.

<sup>2</sup> *Ibidem.*, p. 233.

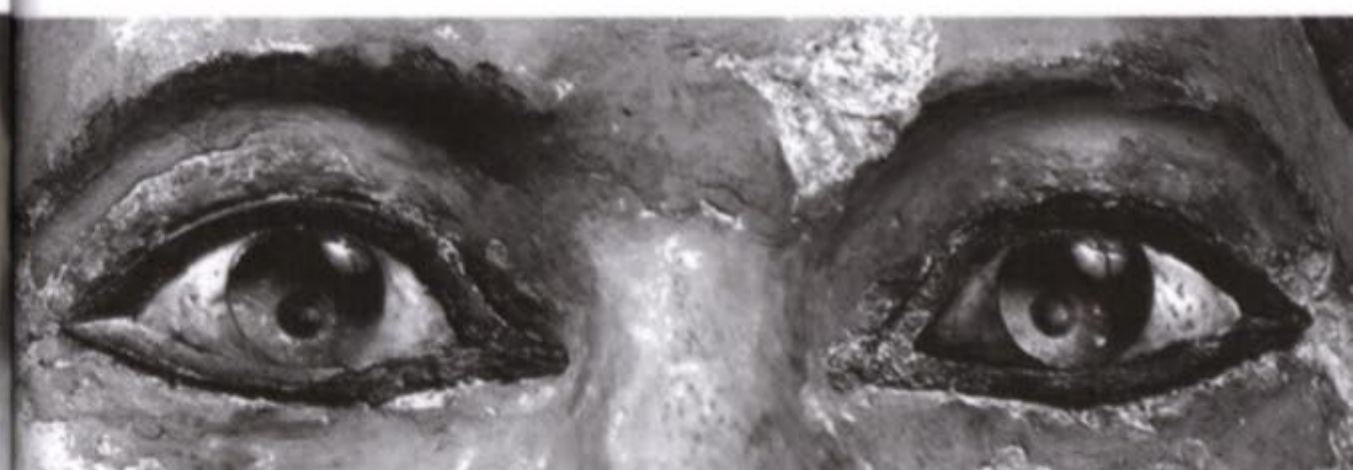




Klaus Wagenbach, Berlín, Frank Kafka

a la esfinge al abismo que abrimos bajo sus pies. En la medida en que reconozco lo que veo, dejo de ver lo que veo. Justamente ese será el castigo de Edipo y de la civilización que le sucede. Ceguera hacia un mundo vibrante de existencias múltiples, en permanente expresión, con exacta elocuencia en cada una de sus manifestaciones: vivo. La vida de las cosas se refugia ahora en su latencia, con la inmovilidad amenazante de las estatuas: *vida suspendida*, como la vida del títere, *en suspenso*: diferida, en el aire, ingravida, detenida, cesada: *en suspense*. La vida de los objetos, como *vida en suspense*, provoca en quien la redescubre una excitante expectación impaciente y ansiosa.

2. Bajo la aparente docilidad de esa cosa entre cosas que llamamos "títere", sobrevive la vieja esfinge formulando sus paradojas. De un lado, en tanto que muñeco que aspira a persona —una especie de persona disminuida—, dando vida a un oscuro juego de semejanzas, en el que el títere sería al hombre lo que el hombre a dios. Por otra parte, como personaje que da cuerpo a una idea, supone la posibilidad de una naturaleza mejorada en el artificio, ofre-



Anónimo, Escriba sentado (2480 - 2350 a.C.)

ciendo un modelo para llegar a ser —por así decir— "más persona". Ahora es la persona la aspirante a muñeco<sup>3</sup>. En el relato de Ovidio sobre Pigmalión se precisa acerca de la estatua de Galatea que "no es de marfil sino como si fuera de marfil"; o lo que es lo mismo Galatea, que realmente es de marfil, simula ser una mujer de carne y hueso que fuera como de marfil, que es como decir: esta mentira es tan de verdad como si fuera de mentira.

Doble metáfora que conecta con dos ideologías enfrentadas en torno a los poderes de la imagen: El hombre, hecho a imagen de lo absoluto, se desvía en su intento de aproximarse a lo divino a través de la construcción de sus ídolos. Lo que deriva en la exageración iconoclasta. O, por el contrario, la imagen, no solo puede

<sup>3</sup> Tesis que sugiere Heinrich von KLEIST en su imprescindible ensayo: *Sobre el teatro de marionetas* (Madrid: Editorial Hiperión, 1998).



llegar a representar sino incluso a "dar presencia" a lo trascendente. Lo que deriva en la exageración *idólatra*.

Estas dos concepciones, aparentemente contradictorias, que sin embargo se experimentan simultáneamente, encuentran su conciliación en la observación del Asclepio de Hermes: "el hombre modela a sus dioses a semejanza de sus propios rasgos"<sup>4</sup>. Es decir: dioses hechos a semejanza de hombres hechos a semejanza de dioses. Metáfora circular en la que, como espectadores, nos vemos irremediabilmente atrapados.

3. Imaginemos la siguiente escena –su parecido con la realidad no debería llegar a debilitar la ilusión–: todo a nuestro alrededor permanece, en efecto, tal cual es..., continuamos leyendo este mismo texto como lo estamos haciendo..., el texto sigue dándonos instrucciones acerca de lo que debemos imaginar..., todo sigue manteniendo la misma disposición, excepto un detalle..., a la derecha de la página, imaginamos ahora una ilustración que en la realidad no existe: una fotografía frontal del escriba sentado.

Se trata, en efecto, de un escriba, motivo más que recurrente en los autómatas<sup>5</sup>, dotado de una invisible conexión entre su mano y su ojo que, más que al dictado –incluso sus orejas se despliegan como a la escucha de algo– parece concentrarse en aquello que tiene enfrente. Un escriba es aquel que guarda la memoria de lo que acontece y su estatua guarda la memoria de aquel que guardaba la memoria: conmemora el acto mismo de conmemorar.

<sup>4</sup> HERMES TRIMEGISTO: Textos Herméticos, Madrid: Editorial Gredos, 1999, p. 459.

<sup>5</sup> Los más celebres constructores de autómatas mecánicos: Vaucanson, Jaquet-Droz o Houdin, tenían una especial predilección por los muñecos-escribientes, así como por cualquier otro tipo de personaje "interprete": dibujantes, flautistas, clavecinistas y toda clase de músicos (tradicción que retoma Juan Muñoz con sus tamborileros).

Del escriba sentado conocemos algunos pormenores: caliza policromada de cincuenta y tres centímetros de altura que podría representar a Kai (atentos a la inicial: "K"), un funcionario de la V Dinastía, etc., datos que poco afectan a las sensaciones que la visión de esta estatua nos pueda suscitar. Aquí no hay mecanismos, ni diartrosis que den movilidad, ningún ademán de caminar al modo de las figuras dedálicas –ni siquiera está "en pie", como acostumbra las estatuas–. Pero la impresión de vida resulta inexorable.

Probemos, entonces, un sencillo experimento: si fijamos nuestra mirada en la suya y, a continuación, la retiramos hacia abajo un instante para, inmediatamente, volver a mirarle; tendremos la extraña impresión de que, en ese pequeño lapso de tiempo, la mano del escriba que sostiene algo parecido a un lápiz, se ha movido: ¡ha escrito! Repetimos la misma acción varias veces, pero siempre llegamos demasiado tarde para pillarle *in fraganti*. Cuando miramos, nos mira; cuando dejamos de mirar, escribe. Probablemente, escribe describiendo lo que acaba de mirar, es decir: ¡el escriba nos está describiendo! Él está siendo testigo de nuestra existencia –es nuestra existencia la que es puesta en cuestión y no la suya–. Posee una suerte de sobre-vida que nos rebasa. Vida sobredimensionada de la que apenas participamos sino como mero episodio. Como si la indiferencia con que nos examina, provocase en nosotros una atención multiplicada: *un entrar en suspense*. Su ecuanimidad parece interrogarnos acerca de nuestra propia banalidad y poner bajo sospecha el determinismo de nuestro comportamiento autómatas.

El escultor ha sabido captar el momento de tensión que precede a la distensión de una acción. Aquí la estatua funciona como un resorte, no necesita moverse. El movimiento se reconcentra im-



pregnando toda su inmovilidad y resulta tanto más intenso cuanto más se persevera en la contemplación de esa quietud<sup>6</sup>. Con esa irresistible fascinación que ejerce lo que se percibe como incompleto, la ausencia de movimiento genera un sobre-movimiento. Como si la mirada del espectador fuera el brazo del arquero que tensa la cuerda del arco.

4. Os propongo una segunda imagen, un segundo escriba: una conocida fotografía de Kafka y el recuerdo de una anotación de su diario del 25 de junio de 1914 que resumo:

*K. ha pasado el día dando vueltas por la habitación, desde la mañana a la noche. "A fuerza de mirarlos -dice- conozco los más nimios detalles de la habitación [...] Entonces fue cuando, tranquilo por primera vez, miré por azar desde un sitio fijo [...] por fin, si no me engañaba, comenzaba a moverse aquel cuarto, que yo había estado agitando de tantas formas...". La habitación inicia entonces una serie de transformaciones que disparan las expectativas de K. "...estaba preparándose una aparición destinada a liberarme [...] arranque la bombilla junto con la varilla de latón y la tiré al suelo [...]*

*desde un gran altura, iba descendiendo lentamente en la penumbra un ángel vestido con paños de color violeta azulado [...] Bajé la vista. Pero cuando volví a alzarla el ángel aún estaba allí [...] pero no era ya un ángel viviente, sino solo la figura de madera policromada de un mascarón de proa [...] Yo había arrancado la bombilla pero no quería permanecer en la oscuridad, así que di con una vela, me subí a una silla, coloqué la vela en el pomo de la espada, la encendí y luego me senté, hasta bien entrada la noche, a la débil luz del ángel"*.

En esta visión que, como todas las visiones y anamorfismos surge de un "mirar por azar desde un punto fijo" y de una voluntaria ceguera respecto a la luz de este mundo, queda descrito, con el rigor del escriba, el acontecimiento siempre inminente y nunca consumado de la revelación de lo cotidiano<sup>8</sup>. Fe que se hace oficio en las figuras del escultor y el titiritero.

<sup>6</sup> Algo similar ocurre en el movimiento repetitivo de la mayoría de los autómatas convencionales. Su previsibilidad, su monotonía, hace que experimentemos este movimiento como una modalidad de quietud: una acción fosilizada. A. Aracil nos hizo notar la impresión casi "demoníaca" que suscitan algunos de estos mecanismos.

<sup>7</sup> KAFKA, Franz: "Diarios". En: Obras completas. Barcelona: Editorial Aguilar, 2004, pp.538,539.

<sup>8</sup> Una de sus pacientes, declara a Freud, que: "mirando de una manera particularmente penetrante a sus muñecas, estas adquirían vida".

Entre la imagen del escriba Kai y del escriba Kafka hay una especie de simpatía que se ve reforzada por un innegable aire de familia. Kai versus Kafka: anverso y reverso del arquetípico guardián de la memoria. En cierta ocasión, el propio Kafka se refiere a sí mismo como "memoria que se ha hecho viva". Al observar la fotografía de Franz Kafka se tiene la sensación de que, en esta ocasión, es el modelo el que está retratando al fotógrafo, y que esa acción compulsiva del escriba de dar continuo testimonio de la realidad, inmune al tiempo, te toma a ti, que ahora le estás mirando, como su inmediato motivo de atención. De nuevo, él es el que mira y -como advierte Duchamp- tú eres "elle a chaud au cul"<sup>9</sup>. En "Preocupaciones de un padre de familia", Kafka vuelve a referirse a un objeto animado: el Odradek: "es evidente -dice- que no hace daño a nadie; pero la sola idea de que pueda sobrevivirme me resulta insostenible"<sup>10</sup>. Lo que nos sobrecoge al enfrentar la vida de los objetos esta relacionado con esa sensación de sobre-vida que Freud explora con extraordinaria sagacidad en su ensayo sobre "lo siniestro": "la duda -dice parafraseando a Jentsch- de que un objeto aparentemente animado sea en efecto viviente y a la inversa que un objeto sin vida esté de algún modo animado"<sup>11</sup>.

El interés de Kafka hacia los ingenios mecánicos como desafío para afinar la precisión descriptiva del lenguaje, le permite recrear,

<sup>9</sup> Siguiendo a J.A. Ramírez (Duchamp el amor y la muerte incluso. Madrid: Editorial Siruela, 2000), la inscripción: "LHOOQ" que rotula bajo su Gioconda con bigote, homofonía de la palabra inglesa: look = mirar, deletreada en francés diría algo parecido a: elle a chaud au cul = "ella tiene calor en el culo". Y puesto que "ella", la Gioconda es, por mediación del bigote, más bien un "él", no nos queda otra opción que pensar que es el propio espectador la "ella con el culo caliente" por la excitación de ser mirado. Es decir la imagen se erige como verdadero sujeto que mira al espectador como objeto al que anima con su mirada deseante.

<sup>10</sup> KAFKA, Franz: "Un médico rural". En: Obras completa I. Barcelona: Editorial Aguilar, 2004, pp.660,661.

<sup>11</sup> FREUD, Sigmund. "Lo Siniestro". En: Obras Completas. Madrid: Biblioteca Nueva, 2003, pp. 2488.



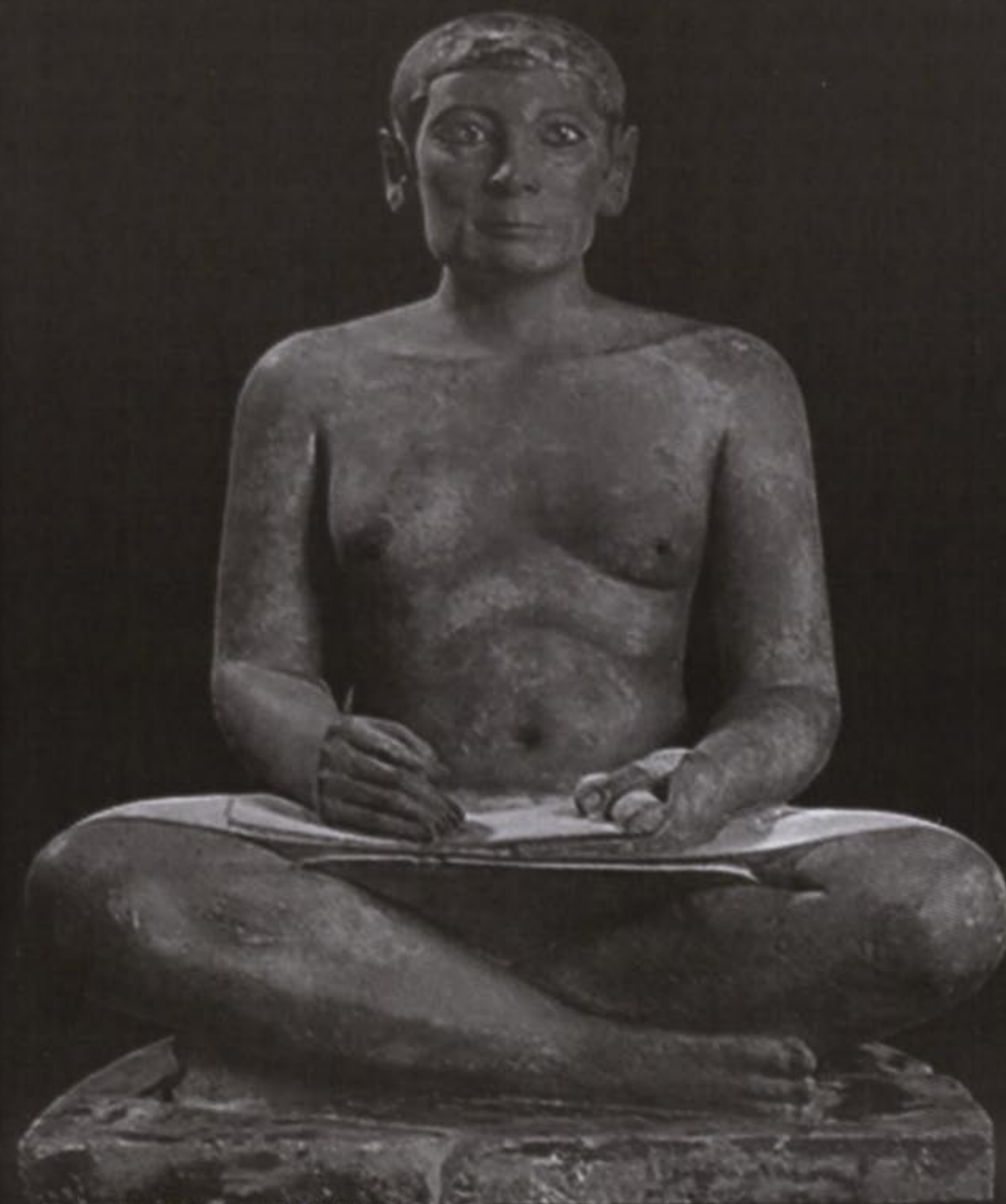
en una de sus más devastadoras fantasías, la máquina de "rastras" de "La colonia penitenciaria"<sup>12</sup>. Máquina-órgano, cruel ergonomía en la que la víctima "hace pieza" –siguiendo la terminología de Deleuze- con su propio aparato de tortura. Una vez más, el monstruoso autómatas imaginado por el escritor viene a ser una estilización de un escriba. Las "rastras" van grabando sobre la piel del condenado, su propia sentencia, al tiempo que, en ese mismo doloroso grabar, la están cumpliendo. La inscripción concluye cuando el motivo de su relato: la vida del condenado, llega a su fin. La vida con la muerte componiendo una figura única. Autofagia de la mirada. Nuestras fantasías referencian nuestras vigiliat. Somos como una pobre versión de nuestras creaciones y, en el fondo, buscamos y, al fin, descubrimos nuestro propio reflejo en los ojos del escriba<sup>13</sup>.

*Mis ojos en el espejo  
son ojos ciegos que miran  
los ojos con que los veo*

ABEL MARTÍN

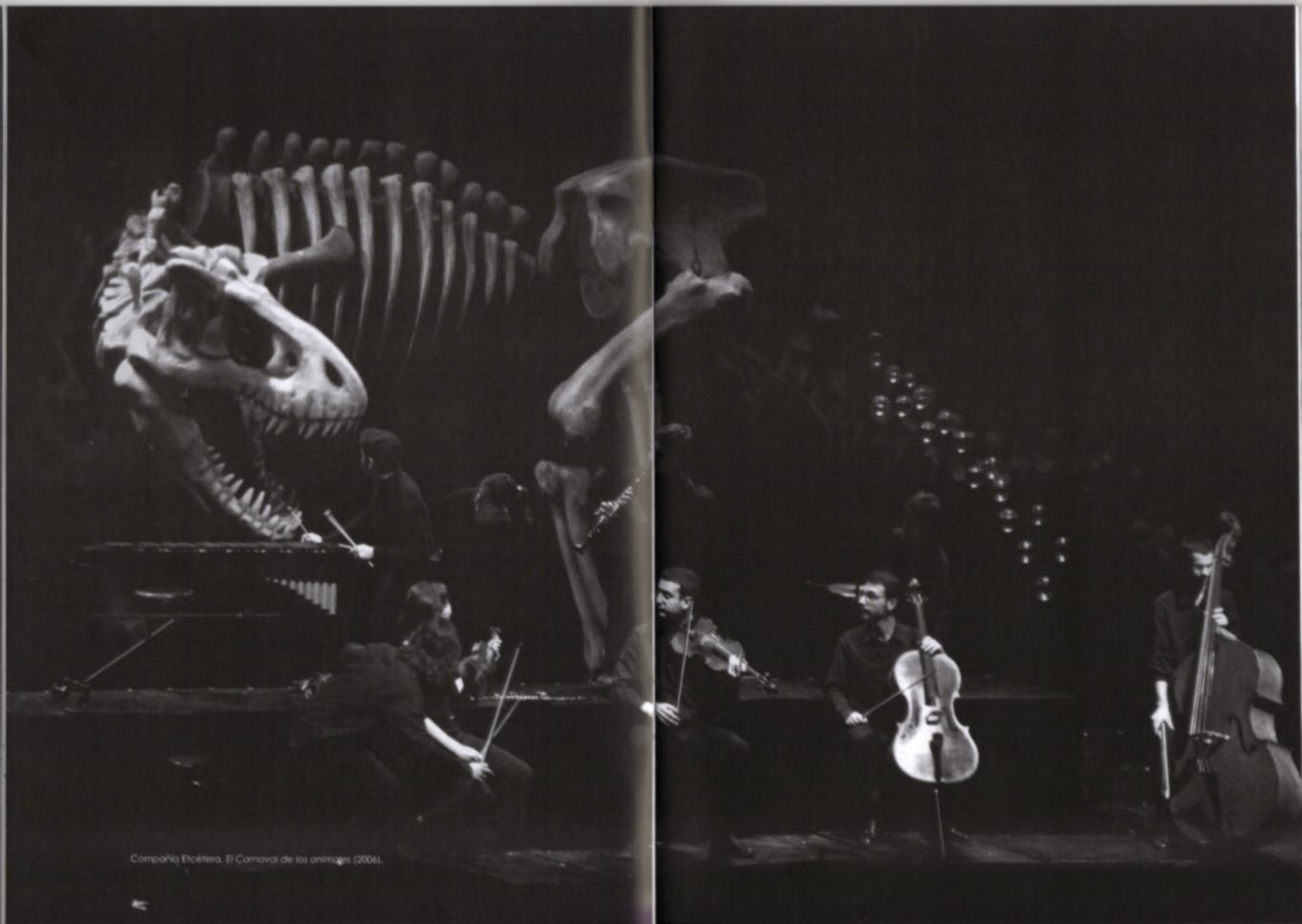
<sup>12</sup> KAFKA, Franz: "En la colonia penitenciaria". En: Obras completas I. Barcelona: Editorial Aguilar, 2004, pp.631-637.

<sup>13</sup> Un artificio se vuelve inquietante a través de un segundo artificio, de un intermedio óptico que se interponga al ojo, algo que "ciegue" respecto al modo acostumbrado de mirar. Freud observa que el sentimiento de lo siniestro es inherente a la idea de ser privado de los ojos.



Artífina, Escriba sentado (2480 - 2350 a.C.)





Compañía Etcétera. El Carnaval de los animales (2006).



Pascal Glissmann, Martina Höflin, ELF [Electronic-Life-Forms [Formas de vida electrónica]] (2006).

## SIMULACROS Y FICCIONES EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

Gran parte del atractivo que ofrecen las experiencias visuales, ya sean desde el territorio del arte o bien desde cualquier otro medio de comunicación, se debe a la inmediatez con las que tienen lugar. El vértigo, la aceleración, son síntomas de una cultura moderna caracterizada por la velocidad en las comunicaciones, por la urgencia en las respuestas y por la obsolescencia de cualquier enunciado. Una de las consecuencias es que gracias al uso de las tecnologías de la imagen hemos conseguido satisfacer nuestra necesidad de aprehender el mundo de un solo golpe de vista: postales de viaje, documentales en televisión, nos evitan experiencias directas en primera persona. Nos hemos acostumbrado a acercarnos al mundo desde su imagen. Se ha hecho necesario entonces replantear tanto las formas de percepción como las formas de conocimiento. Asimismo, el concepto de realidad se ha visto trastocado. *La realidad*, escribe Jean Baudrillard<sup>1</sup> ha desaparecido en una hiperrealidad de reproducciones mecánicas y representaciones digitales que no tienen relación con ninguna realidad: es su propio simulacro. Baudrillard nos habla de una ley de simulación universal que anula la diferencia entre la realidad que se puede comprobar y experimentar mediante los sentidos y la hiperrealidad que se puede construir a través de los media.

Podemos visualizar imágenes del mundo e incluso interactuar con ellas, proponer recorridos virtuales a través de programas in-

<sup>1</sup> BAUDRILLARD, Jean: *Cultura y simulacro*, Barcelona: Editorial Kairós, 2002.

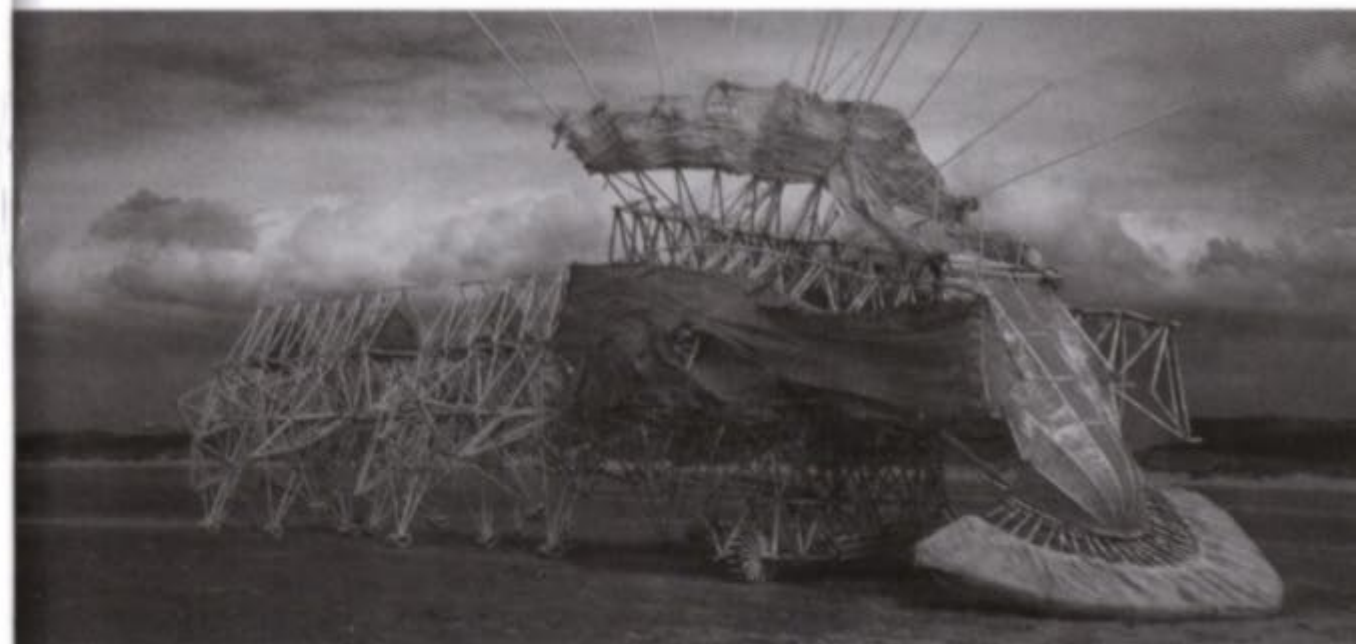


formáticos como Google Earth, permanecer sentados y sin embargo asumir metáforas de navegación de viaje detrás de la pantalla de nuestro ordenador. Se nos presenta un paisaje a través de imágenes reales que nos proporcionan los satélites, desacompasadas en el tiempo pero actualizadas permanentemente. Imágenes reconvertidas en signos claramente reconocibles para nuestro imaginario visual y primordiales en el registro del paisaje: la geografía de los elementos naturales, la organización política del territorio mediante líneas imaginarias, las infraestructuras de comunicación, etc. En la era de la ausencia, como nos dice Peter Weibel, el mundo de la simulación controlada y gestionada por ordenador tiende a una sustitución completa de la realidad, a un desvanecimiento del mundo real. *"Cuando desaparece la diferencia entre paisaje y mapa, y el ser humano ya no sabe si se encuentra en el desierto o en un plano del mismo, desaparece también el propio territorio y toda la realidad degenera en una agonía, en la que la simulación puede triunfar de modo absoluto..."*<sup>2</sup>.

### **Imágenes: entre la ficción y la realidad**

El despliegue de la ficción a través de lo tecnológico ha generado la ilusión de poder transformar el mundo según las necesidades del ser humano. Se nos ha facilitado la recreación de espacios virtuales, espacios que sólo son posibles desde unas estructuras matemáticas que lo construyen y que están muy alejadas del mundo real. Así artistas como Joan Fontcuberta proponen obras

<sup>2</sup> WEIBEL, Peter: "La era de la ausencia", en *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética*, Ed. Claudia GIANNETTI, Barcelona: L'Angelot, 1997, p. 109.



Theo Jansen, *Animaris Percipere number one* (2005).

como "Orogénesis", que remiten a ese mundo basado en la simulación generada por ordenador y que son capaces de producir ilusión de realidad. Gracias a los programas informáticos modela paisajes de apariencia fotorrealista según un proyecto crítico que pretende desautorizar la idea de la veracidad asociada históricamente a la imagen fotográfica.

Las diferentes tecnologías de la imagen también han hecho posible la visualización de universos mestizos en los que lenguajes interfieren y se mutan con el ánimo de hacer más complejas las intersecciones entre el territorio de lo real y de la ficción. El sudafricano Robin Rhode así lo entiende en sus trabajos audiovisuales presentados en la 51 Bienal de Venecia. En la animación de cada secuencia participan con la misma autoridad tanto el dibujo hecho a tiza sobre el suelo de una calle de cualquier centro urbano marginal, como los individuos que pueblan esa realidad social. Ya



no sólo aparece en escena la verdad de lo real, sino que ésta se confunde y participa de lo que es posible a través de la imaginación. Sus personajes, niños de la calle, parecen montar un potro dibujado en el suelo. Mediante el uso de la secuencia fotográfica Robin Rhode crea la ilusión de que los niños montan el potro que intenta sin éxito tirarlos al suelo. El arte gracias a estos actos de rebeldía puede hacer frente a cualquier realidad social por dura que sea. La imaginación nos ofrece una segunda realidad, una paralela que existe en la ficción de los sueños ó en su visualización a través del arte.

#### ***La animación en el objeto artístico***

En un sentido muy distinto y dentro de la tradición de la representación teatral y la puesta en escena encontramos estrategias diferentes y actualizadas que entroncan con la posibilidad de simular vida en los objetos. En 2005 Annette Messager invadió el pabellón francés de La Bienal de Venecia con sus monstruos. Presentó una escenografía estructurada en tres salas, con la historia de Pinocho como argumento central. La historia de Pinocho esta cargada de moralejas propias de cuento infantil. El carpintero descubre, de entre muchas maderas, una que posee la capacidad de reír y llorar como un niño. Recibe la madera, la materia prima, la talla y la convierte en un ser humano, un niño de verdad. El poder dar vida, el transformar lo inerte en materia viva ha poblado las fantasías de la literatura y ha sido recreado en los mitos más ancestrales a lo largo de la historia. Sucede ya en el mito de Pigmalión y recuerda también a la historia de Frankenstein recreada por Marie Shelley. En las tres escenas de su obra *Cassino* para la bienal de Venecia, Annette Messager arrastra a Pinocho por el suelo tumbado sobre una almohada haciéndolo aparecer y desaparecer

entre montañas de almohadas. Nos representa un gran vientre de ballena con una enorme tela roja que se eleva del suelo inflándose y desinflándose dejando ver en su interior formas que respiraban y muñecos desarticulados que aún parecen tener vida. Y por último muestra cómo peluches sin forma y cuerpos despedazados son bandeados sobre una red que se contrae y se extiende al ritmo de multitud de luces multicolores. En definitiva un laberinto en donde se invoca la magia infantil propia de los muñecos de peluche pero presentados desde una teatralización de una crueldad macabra. El sentido generado a través de un mundo inocente permite deslizar lecturas mucho más profundas y comprometidas que las de una primera visión superficial de Pinocho.

#### ***Nuevas estrategias ecológicas en el arte robótico***

Tomamos conciencia de que el ser humano ha incrementado su poder en los últimos siglos. Un poder que se debe sobre todo a las nuevas capacidades relacionadas con su poder de visión, su capacidad de manipular las imágenes y su posibilidad de ampliar la representación del mundo por medio de infinidad de nuevos dispositivos tecnológicos. Al tiempo hemos modificado la forma en que percibimos y nos relacionamos con los objetos y espacios. A través de sensores y mandos integrados hacemos que los objetos inanimados se puedan mover, ver, oír, hablar y sentir el entorno que los rodea. Hemos simulado formas de comportamiento de los objetos que se acercan cada vez más a una ilusión de vida.

El arte robótico, heredero del arte cinético de los años 50 y 60 se inició con obras con formas humanoides muy básicas que cobraban vida gracias a ordenadores que procesaban datos para producir respuestas dentro de un entorno. En 1964 Nam June Paik inicia un compromiso con la investigación tecnológica en un





Theo Jansen, *Animals at the beach* (2005).

empeño por humanizarla y transformarla en un instrumento de reflexión crítica y de diversión. Su robot K-456 formó parte de distintas performances, en ellas Nam June Paik dirigía el robot gracias a un mando a distancia al tiempo que éste transmitía discursos grabados de John F. Kennedy y defecaba alubias.

Actualmente la técnica, las tecnologías y las nuevas tecnologías, la biogenética, la cibernética y el estudio de la inteligencia artificial han hecho avanzar la apariencia y las posibilidades de esos primeros robots de Paik. Las fronteras que separan a los hombres de las máquinas tienden a diluirse. Según Molinuevo<sup>3</sup> los hombres tienden a artificializarse al tiempo que las máquinas pasan a com-

<sup>3</sup> MOLINUEVO, José Luis: *Humanismo y nuevas tecnologías*, Madrid: Alianza Ensayo, 2004.

portarse de forma cada vez más humana. El posthumano surge como nuestro reflejo en el espejo de la tecnociencia. Las tendencias sociales y científicas han provocado el sentimiento creciente de que es normal reinventarse<sup>4</sup>. Artistas como Sterlac consideran obsoleto el cuerpo en su forma y su función y dirigen sus acciones a intentar superar y complementar el cuerpo biológico mediante la implantación de prótesis tecnológicas capaces de ampliar sus potencialidades hasta convertirse en un cyborg.

El arte nos está proponiendo iniciativas que nos hacen reflexionar sobre las relaciones entre el ser humano y la máquina, contraponiéndolo a nuestro proceso de deshumanización. *Amorphic Robot Works* con Chico MacMurtries a la cabeza, desarrollaron en el año 2000 lo que dieron en llamar *Skeletal Reflections*. La obra consiste en un robot humanoide autónomo con forma de esqueleto, sin ningún tipo de piel que permite hacer visibles sus mecanismos y su funcionamiento. Se trata de una obra interactiva en donde el robot analiza los movimientos y gestos del espectador, captura su pose y la imita con un alto grado de precisión mecánica. La simulación de comportamientos del ser humano ha sido una obsesión desde los autómatas en las fases primeras de la técnica hasta los sofisticados replicantes. Aún así, los robots siguen sin tener las capacidades que la ciencia ficción nos prometieron. Es por ello quizá por lo que artistas como Theo Jansen buscan en la ecología del ambiente artificial una manera de hacer frente a las apariencias futuristas de la robótica. Jansen es un artista holandés que durante años ha estado desarrollando un proyecto utópico

<sup>4</sup> DEITCH, Jeffrey: *Post Human*, Catálogo de la exposición celebrada en Deichtorhallen, Hamburgo, Alemania, 1993.

de construir esculturas que tengan vida propia. Sus *Strandbeest* (bestias de la playa), parecen tan orgánicas que desde lejos se confundirían con inmensos animales prehistóricos. Están hechas a partir de materiales de la era industrial: tubos de PVC, plástico flexible, cinta adhesiva, no requieren motores, sensores o ninguna clase de tecnología avanzada para cobrar vida. Se mueven gracias a la fuerza del viento que transforma en impulsos motores y que les desplaza imitando movimientos de la naturaleza.

Desde el ámbito de la robótica se intenta conseguir integrar la electrónica en la naturaleza y generar contrastes. Autores como Pascal Glissman y Martina Höfflin, con su proyecto ELF. (Electronic life forms), construyen pequeños sistemas mecánicos accionados por energía solar que se comportan como sistemas vivos naturales. Estas mínimas esculturas robóticas son documentadas en el contexto de la naturaleza, colgados de los árboles como si de frutos tecnológicos o flores electrónicas se trataran. Son recogidos y encarcelados en botes de cristal como plantas de interior. Pascal Glissman y Martina Höfflin consiguen crear formas de vida artificial muy simples que utilizan el movimiento y los sonidos ruidosos para llamar la atención exterior y sobrevivir en la naturaleza. Es así como en estos y otros muchos casos, la tecnología puesta al servicio del arte favorece la activación de nuevas e insospechadas metáforas, al tiempo nos ayuda mediante simulacros y ficciones a desentrañar el sentido de nuestra propia realidad.



Sterlac, *The third hand* (1981).



## CINE Y AUTÓMATAS. HUELLAS HACIA MANKIEWICZ

Antes de la invención tecnológica y de la institucionalización del cine como medio de comunicación y espectáculo, el mundo occidental se entretenía con artilugios teatrales, parateatrales, circenses, ilusionistas y de física recreativa, con los que trataba de borrar las fronteras entre lo real y lo imaginario, lo posible y lo imposible, y representar la animación de lo inorgánico y la presencia espectral. Estas últimas ficciones, siniestras o mágicas, han gozado de una larga vida desde las culturas antiguas hasta el final del antiguo régimen -y más allá, de forma residual-, pasando a ser mero espectáculo, del que forma parte importante la proyección con linterna mágica, el espacio ilusorio creado mediante el juego de espejos y el muñeco que se mueve solo, o que aparentemente habla y es capaz de establecer un diálogo e incluso un debate acalorado con su dueño humano<sup>1</sup>.

La autómatas de cuerda, que se mueve, baila y toca un instrumento, inspira uno de los relatos más importantes de la literatura fantástica, *El hombre de la arena*, de E.T.A. Hoffmann y un ensayo de Sigmund Freud<sup>2</sup> sobre lo siniestro. La muñeca seductora y peligrosa interesa a dos cineastas geniales: Ernst Lubitsch (*La muñeca*, 1919) y Federico Fellini (*Il Casanova*, *El Casanova de Fellini*, 1976; *La città delle donne*, 1980). Popular y aristocrático, el muñeco se refugia en el siglo XIX y XX en la feria y en el coleccionismo, pudien-

<sup>1</sup> V. Pilar Pedraza, *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*, Madrid, Valdemar, 1999.

<sup>2</sup> S. Freud, "Das Unheimliche" en *Imago*, 5 (1919), págs. 297-324.

do verse residualmente en parques de atracciones. El autómata decimonónico de feria o de espectáculo de atracciones en recinto teatral, es burgués y popular. En la puerta de las lonas de la feria, grandes muñecos con algún movimiento (*Esencia de verbena*, Ernesto Jiménez Caballero, 1930) llaman la atención del visitante, que una vez dentro verá cuadros vivientes de medianas dimensiones, protegidos por un cristal (orquesta de monos, jugadores de dados, lavanderas, acróbatas chinos, etc...), y en el escenario, la estrella: el artista y su doble en un diálogo que supone una escisión siniestra que fascina al espectador.

El cine recoge y sintetiza una y otra vez las relaciones imaginarias entre creador y criatura en esta situación, y generalmente las somete a los códigos del género fantástico y de terror, con finales en los que se reduce al muñeco o se le destruye tras una lucha encarnizada, dramática, donde está en juego la unidad de la persona misma del demiurgo, o donde el muñeco o la muñeca acaban triunfando sobre un dueño débil, como ocurre en la película de Luis García Berlanga *Tamaño natural* (1972) o bien sucumbiendo para dar una oportunidad a los vivos (*Ensayo de un crimen*, 1955, Luis Buñuel) o siendo la piedra con la que todos tropiezan (*No es bueno que el hombre esté solo*, 1972, Pedro Olea). No es el caso de la temprana película de Maximiliano Thous *Sanz y el secreto de su arte* (1924), gran publitreportaje y testimonio impagable sobre una compañía teatral compuesta por buen número de autómatas y muñecos de ventriloquia de tamaño natural, y su demiurgo, creador y animador en la vida real, Francisco Sanz, en la Valencia de principios de los años veinte<sup>3</sup>. La curiosa, interesante y poco conocida película de Thous se compone de secuencias casi autónomas, acompañadas por largos y castizos intertítulos, unidas por el delgado hilo de la información y la divagación sobre Sanz y su

espectáculo. Muestra a los muñecos animados e inertes, con el mecanismo al desnudo, o bien en actuando en escena, o transportados como fardos, y también hablando con la ayuda de letreros en los que a veces se nos recuerda que el cine no tiene voz propia mientras que el público del teatro puede oír a los actores.

En la película de Maximiliano Thous, *Sanz y el secreto de su arte* importa siempre funcionamiento de los mecanismos, las posibilidades de movimiento de las manos y del rostro de los muñecos, la facultad de fumar gracias a un pequeño fuelle, la perfección técnica del artista en interacción con el autómata, pero también la desfachatez o desahogo de las prótesis. Pues el muñeco del ventrílocuo es una prótesis, un *plus* de desvergüenza unido al cuerpo y al ánimo del artista, para que éste pueda tomarse unas libertades que normalmente están vedadas en el escenario a los actores de carne y hueso. Esta independencia llega a tal punto en la película de Thous y Sanz que en el quinto y último acto el principal muñeco de la compañía, don Liborio, se escapa, aburrido, y vuelve a su pueblo moviéndose por sí solo, lo cual es imposible, dado que su mecanismo es manual, ni siquiera de relojería. Aun esto último no garantizaría más de unos minutos de autonomía, pero nos hallamos en un tramo ilusorio de la cinta, en gran parte onírico, y tentados estamos de decir que más cinematográfico que el resto, ya que el muñeco se mueve dentro de un espacio muerto como

<sup>3</sup> Compró a un ventrílocuo sus muñecos, los adaptó a sus necesidades expresivas y montó el Circo de la alegría, una verdadera familia de autómatas, que él llama "falla parlante". Luis García Berlanga le homenajea en *Paris-Tombuctú* sacando de debajo de una cama —como la muñeca de *Tamaño natural*— al muñeco Liborio, la estrella de su troupe. La industria, el espectáculo y el arte del autómata, se reúnen en los espectáculos de Sanz y quedan como documento y objeto de disfrute en la película de Maximiliano Thous, hombre polifacético y emprendedor, que fue poeta, político y hombre de teatro y de cine. En 1923 creó la productora PACE y produjo cinco zarzuelas: *La bruja*, *la Dolores*, *La alegría del batallón*, *Nit d'albaes*, y por último, *Moros y Cristianos*. Antes había realizado ya *Sanz y el secreto de su arte*.



Joseph L. Mankiewicz, *Sleuth* [La Huella] (1972).

él, pero percibido por los espectadores cinematográficos en movimiento. La escapada de Liborio es una licencia fantástica de los autores del film para alargar la vida de su creación y poner una nota ficcional en el tratado de "ventriloquia sordomuda amena" que constituye la película. De paso, utilizan descartes o sobras de reportajes diversos –toros, carreras de caballos, juego– y los combinan con planos del muñeco para dar la sensación de que éste vive aventuras y sueña diversiones en su efímero momento de libertad, que no tarda en aburrirle. Piensa, como Dorothy del Mago de Oz que "Como en casa no se esta en ninguna parte" y vuelve con Sanz y su *troupe*, donde están sus verdaderos amigos, esas cabezas que coronan estructuras de palo y alambre, para las que el movimiento y la voz de Sanz crea vida ficticias, a veces inquietantes.



Maximiliano Thous Sanz y el secreto de su arte (1924).

Del teatrillo de marionetas que es el primitivo cine de Méliès, Erwin S. Porter o Segundo de Chomón, y de la presencia de los autómatas y muñecos parlantes en fiestas y espectáculos populares, al maduro nuevo cine de los años sesenta hay una rápida evolución y un abismo en la construcción del relato y la puesta en escena. De la marioneta al personaje, del autómata animado por el aparato cinematográfico al primer plano de la actriz con los ojos brillantes de lágrimas, hay un abismo. Sin embargo, el gran arte ha recurrido en ocasiones al antiguo para expresar no ya habilidades artísticas sino una concepción del mundo. En este sentido tenemos que hablar de dos obras maestras que se refieren a la marioneta y al autómata como metáfora de la humanidad alienada por las pasiones que mueven a los personajes como el hilo o el mecanismo

al muñeco. Nos referimos a *La Chienne* de Renoir (*La golfa*, 1932) y a *Sleuth* (*La huella*, 1972) de Josef L. Mankiewicz<sup>4</sup>. En ambas el mundo se concibe como teatro de marionetas y la película se abre y se cierra con un plano que representa un escenario teatral. Renoir presenta a sus personajes –“él, ella y el otro”– inmediata y literalmente como muñecos de guiñol –realmente, sobreimpresiones retratísticas sobre el telón– con una voz en off masculina que anima a un muñeco vestido de soldado napoleónico. Sus características quedan así fijadas desde el comienzo sin posibilidad de evolución propia. En *Sleuth* la bajada final del telón se realiza en un plano congelado de la escena que contiene al asesino perplejo y a sus autómatas en alegre movimiento. En el cuerpo de su película, Renoir no vuelve a recurrir explícitamente a los muñecos, pero Mankiewicz sí, y lo hace mediante la colección de autómatas que tiene Andrew Wyke (Laurence Olivier) en su casa, especialmente el viejo lobo de mar. Este muñeco, de tamaño natural, es una especie de doble del personaje, que ríe cuando se aprieta un botón. Los otros son muy convencionales: la pianista, el oso bebedor, el chino, el oriental con turbante, el equilibrista y la bailarina con una guirnalda de flores entre otros. Una colección discreta, pero que ocupa el espacio fílmico de un modo convincente, puntuando la narración con planos cortos. Wyke es escritor de novelones de intriga calificados de irrisorios por la presencia sobre la chimenea de un trofeo en forma de diminuto busto de Edgar A. Poe, premio de una sociedad literaria a su talento. Todo en él es disfraz, mentira y máscara. Tratando de ocultar su impotencia, se refugia en vanos signos, como el laberinto de su jardín, que dificulta el acceso de los visitantes. Se llega a él a través de un largo recorrido, como

<sup>4</sup> Bernard F. Dick, Joseph L. Mankiewicz, Boston, Twayne Publishers, 1983. N.T. Binh, Joseph L. Mankiewicz, Madrid, Cátedra, 1994.



Charles Christodoro (figura), Walt Disney y Ken Anderson (escenario), Roger Broggie y Blaine Gibson (mecanismo), Modelo para un bailarín (1949).



tendrá que hacer Milo Tindle (Michael Caine), al que ha llamado para humillarle y castigar sus pretensiones de galán con su esposa. Su corte de autómatas presencia el duelo entre ambos hombres en la casa y los avatares de los personajes inexistentes (inspector) o ausentes. Las grandes ausentes son "ellas"<sup>5</sup>, las mujeres, aludidas o sustituidas por objetos fetiche: la esposa, rica, por el cuadro y el abrigo de pieles; la amante joven, por una baratija de cristal y unas medias. A base de un manejo genial de los muñecos y de otros fetiches, nunca una película con menos actores ha tenido tantas presencias inquietantes.

<sup>5</sup> Mankiewicz dijo que le hubiera gustado que el duelo fuera entre mujeres y tener a dos actrices en la pantalla, porque las mujeres eran más complicadas y más interesantes. Ver N.T.Binh, op. cit. Pág. 117.



Cornelis Jacobus van Ockden, Androide clamnetista (1828).

## SOMBRA Y BOCA

*El mundo es una disminución progresiva de la luz.*

THOMAS BERNHARD

*El silencio no está ni al principio ni al final; está entre.*

EDMOND JABÉS

«El afuera, la noche, en todo momento sin presencia ni desaparición». Con esta elíptica frase finalizaba la última de las 14 grabaciones que había realizado, a modo de diario o cuaderno de fabular o incluso fármaco, durante mi prolongada convalecencia en el hospital de B., en parte aconsejado por el jefe de la sección, en parte debido a la progresiva incapacidad para coordinar mis movimientos que me mantenía en un estado de postración total tras haber sufrido un colapso nervioso mientras visitaba una las principales plazas de la ciudad, a última hora de la tarde, bajo la luz turbia y rota de un día de abril, con el incierto fin de continuar mi estudio, y cuyo principal y más espantoso efecto había sido, al menos durante las primeras semanas, la extinción del habla. Cuando ahora traigo a la memoria los primeros días de mi estancia, la inerte contemplación del ocre pálido en las paredes desnudas y el espeso y gélido vacío que enmarcaba la ventana, imaginando a veces que la locura de la luz había devorado el mundo, la muda sucesión de imágenes que soy capaz de evocar, una serie de escenas desenfocadas y súbitos apagones que avanzan mientras yo retrocedo hacia el pánico, contiene las diferentes vibraciones del espectro luminoso situado entre el amarillo cítrico y el malva ana-



ranjado y la dilatación de mis insomnes pupilas que saludan así la caída y el retorno del día, entre varias noches sin fin, como una extraña inversión de aquella estatua descrita por el sofista Calistrato capaz de hablar "sin dejar de ser piedra", Memnón, hijo perdido, monumento de su memoria, por arte incluso cuerpo de placer y dolor, pensamientos y respuestas, aunque sólo Eco, la adorada, como un espejo convexo, incansablemente devuelva, huecas, las palabras. La ironía devora la narración: la roca parlante y la carne inmóvil, el epitafio, la voz de ultratumba, audible bajo un ojo en llamas, y el ventrílocuo, sin voz, moviendo inútilmente la mandíbula, escuchando el sordo roce producido por la seca fricción de los huesos, como las piezas de un motor intermitente arañan el limpio y frío metal de sus engranajes así la mandíbula hace ilegible en su incesante monólogo la figura del narrador. «Sombra y boca ante la dura, seca e implacable luz, pálido fuego, neutra noche inextinguible» había escuchado en susurros, bajo el sonido ahogado de los altavoces, iluminado teatralmente por el estrecho y amarillento foco cenital, de modo que, aislado en esta habitación y rodeado por una penumbra cada vez más espesa no dibujara mediante su gesto sino la mecánica memoria de un turbador diálogo con la silueta de la esfinge, cuyas serenas preguntas desaparecieran suspendiendo la imposible respuesta, ocultando quedamente las huellas, perpetuando el signo perdido del espectro, en definitiva, habitar la vacancia absoluta de un silencio desdoblado. Durante aquellos momentos de absoluto silencio, a excepción del zumbido en los oídos, que nunca cesa, me había parecido respirar con la parte más profunda de mis pulmones, perforándolos así con la punta acerada del aire, esperando el golpe definitivo, la despiadada petrificación de la sangre a través de la garganta. Nada sucede, nada ocurre, salvo la mortal ausencia, "tiempo sin negación, sin decisión, cuando aquí es también ningu-

na parte, en el que cada cosa se retira hacia su imagen y el "Yo" que somos se reconoce abismándose en la neutralidad de un "Él sin rostro"<sup>1</sup>. Perdida la voz, la dureza y opacidad de lo inmediato no olvida su delirante resistencia, y lo pasado pierde los contornos de su aureola, los fragmentos se pulverizan. "Somos de arena y sombra". La suspensión de la estatua, aquel día de abril, vanamente circunscrita por el vacío, sobre la plaza, entre la promesa y la desesperanza, espacio en blanco contra el blanco de su cotidiano olvido, contra el deslucido gris que la viste, corta los hilos del marionetista, se torna, mágicamente, invisible ante nuestros ojos. Pero su constante ruido de fondo se hace cada vez más audible, como si dijera "sí, soy ese murmullo, como tú también eres ese murmullo, aunque uno siempre esté separado del otro, a cada lado de aquello que al murmurar no dice nada, rumor degradante". Oculta, envuelta en la distancia, la estatua se aleja, nos esconde, como aquellos personajes de rostros arrojados sobre sus propios tartamudeos bajo su informe vestimenta, entrevistados en una esquina. El corte puro del alejamiento, la piel de la diferencia que nos arrastra al extravío abierto entre el aquí y el ninguna parte. "Lo que nos es dado por un contacto a distancia es la imagen, y la fascinación es la pasión de la imagen"<sup>2</sup>, recordaba. Meses atrás el estudio a duras penas había comenzado a adquirir su forma, la escritura desembocaba en un callejón sin salida. «La estatua, perdida entre la quietud y el movimiento, entre la luz y la gravedad, ruina o alegoría, desafía indiferente la mutilación de su recuerdo. "El presente muerto es la imposibilidad de realizar una presencia, imposibilidad que está presente, que está allí como lo que dobla todo

<sup>1</sup> BLANCHOT, Maurice, *El espacio literario*, Barcelona: Paidós, 1992, p. 24

<sup>2</sup> *Ibidem*, p.26.



Juan Muñoz, *A place called abroad* (1996).

presente, la sombra del presente que éste lleva y disimula en sí"<sup>3</sup>. El "paso suspendido" que recomienza una y otra vez en el infinito de su falta de comienzo, es el trabajo del enigma que se abre como la figura del colgado, con el cielo bajo los pies, recorrido nerviosamente por la risa y el espanto, devorado por el misterio. "El espanto es el signo del fantasma. Espanto, miedo, angustia, no son palabras sinónimas. La angustia aguarda el peligro para el que cree estar preparada. El miedo supone que su inquietud tiene un origen desconocido. En cuanto al espanto, designa el estado que sobre-

viene cuando se produce una situación peligrosa para la que nada habría podido prepararnos. El espanto está vinculado a la sorpresa [...]. El misterio surge cuando al espanto se le añade la fascinación"<sup>4</sup>. El "inexplicable enigma", la perpetua incógnita de hacer sentir de la estatua nos arroja al espaciamento de nuestra finitud, a la "extrañeza cadavérica" que la imagen soporta bajo el peso de lo insoportable como metáfora del entrecruzamiento que somos los unos con los otros, entre lo próximo y lo distante de nuestra propia diferencia. La exposición del espaciamento de la alteridad toca el límite de la propia presencia, amenaza el propio cuerpo. "La imagen no es la imitación de una cosa más que en el sentido en que es la *émula*"<sup>5</sup> de la cosa: rivaliza con la cosa, y la rivalidad no implica tanto la reproducción como la competición, y por lo que nos ocupa, la competición en relación con la presencia. La imagen disputa a la cosa su presencia [...]. La imagen es aquello que saca la cosa de su simple presencia para ponerla en pre-sencia, en *praes-entia*, en estar-delante-de-sí, hacia el exterior [...]. No se trata de una presencia «para un sujeto» (es decir no es un «representación» en el sentido ordinario y mimético de la palabra), es, al contrario, si puede decirse así, «la presencia en sujeto»<sup>6</sup>. En la imagen, o como imagen, y así solamente, la cosa –ya sea una cosa inerte o una persona– es puesta en sujeto: ella se *presenta*"<sup>7</sup>. Su esencia es mostrarse, mostrar, *monstrum*, "la imagen es del

<sup>4</sup> QUIGNARD, Pascal, *El sexo y el espanto*, Barcelona: Minúscula, 2005, p. 213.

<sup>5</sup> Nancy escribe en una nota al pie que la etimología de *imago* está en *imitar*, que es posible vincular a *aemulus*, *émulo*, rival. NANCY, Jean Luc, «Image et violence», *Le Portique*, Número 6 –Le discours universitaire, [En ligne], mis en ligne le 24 mars 2005, URL: <http://leportique.revues.org/document451.html> <http://leportique.revues.org/document451.html>, Consulté le 9 avril 2006, nota 7 [trad. del autor].

<sup>6</sup> La ambivalencia de la palabra francesa *sujet*, que puede ser traducida tanto como sujeto en sentido filosófico como tema o asunto, permite que Nancy elabore una intraducible exploración de ambos conceptos. Puede, entonces leerse en este caso tanto "la presencia en sujeto" como la "presencia como tema".

<sup>7</sup> NANCY, Jean Luc, «Image et violence»...

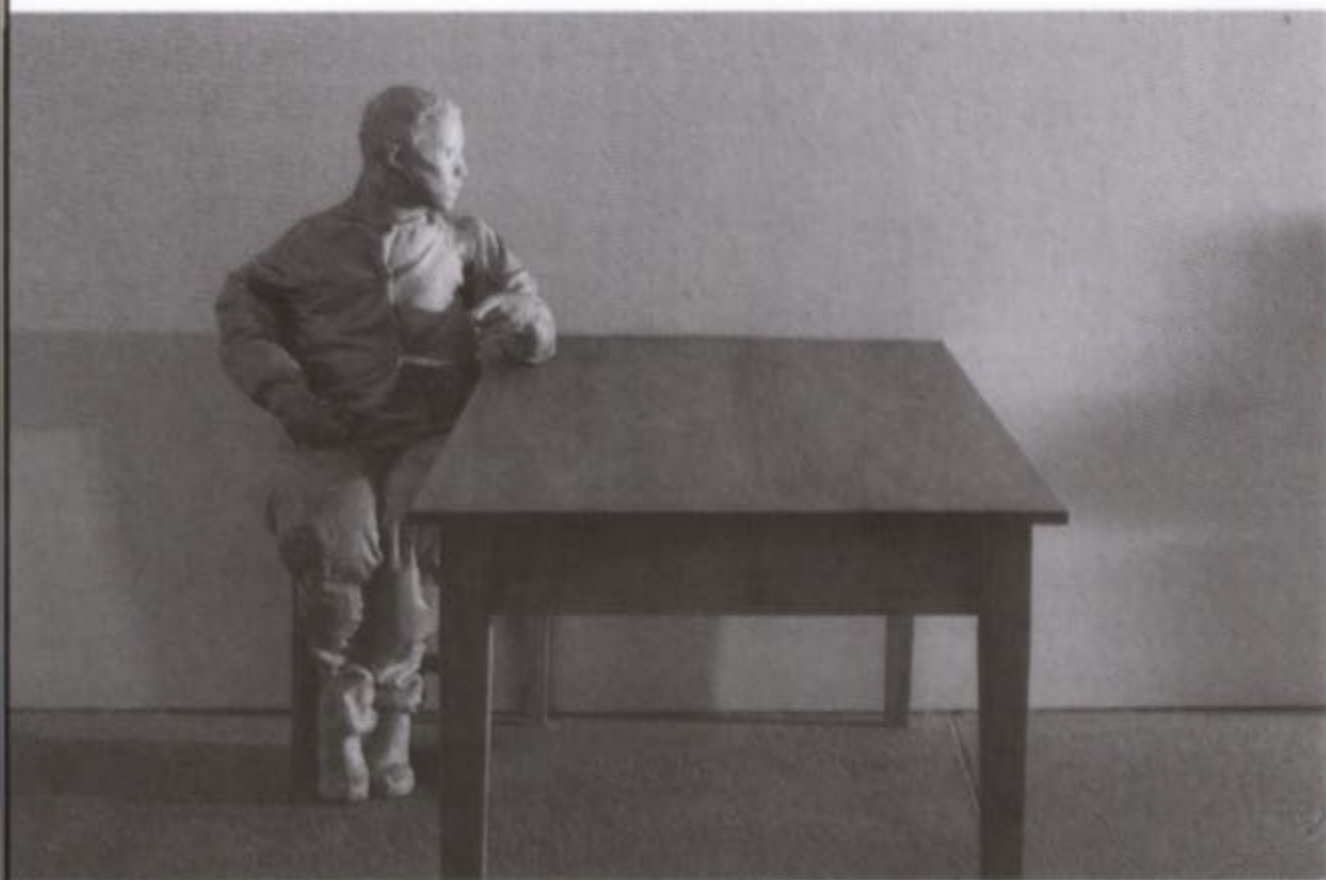


Juan Muñoz, *Double Blind* (2001)

orden del monstruo", se encuentra fuera de la presencia de lo común porque es una exposición ostensiva, que se abre más allá del aspecto de la cosa hacia su unidad y su fuerza. "La fuerza no es otra cosa que la unidad anudada de una diversidad sensible. El aspecto está en la diversidad, el vínculo establecido entre las partes de una figura. Pero la fuerza está en la unidad que las conjunta para proyectarlas [...]. La imagen es la fuerza-signo prodigiosa de una presencia improbable surgida del seno de una agitación inconstruible. Esta fuerza-signo es la de la unidad, sin la que no habría ni cosa, ni presencia, ni tema. Pero la unidad de la cosa, de la presencia y del tema es por sí misma violenta [...]. La violencia es siempre un exceso sobre los signos (ella es o se quiere su propio signo, como la verdad que *nullo egeat signo*). La imagen es también un exceso, y el arte sin duda no tiene otra definición en primera instancia que el desbordamiento y el arrebató más allá de los signos"<sup>8</sup>. Signo de ninguna cosa, exhibición del exceso, supone la evidencia de una negatividad sin dialéctica que remite al misterio de la mirada. Pero las estatuas son letalmente ciegas, permanecen mutiladas, exponiendo su desfiguración, espectralizando su voz, evadiendo el archivo, sustrayéndose así a la historia, no a la temporalidad y a su temor. Desmenbradas, posponen su huida, giran de umbral en umbral, se mueven sin visión en la clausura, sonriendo. Sustraerse a la historia<sup>9</sup>, a esta historicidad de la historia, significa reclamar tanto su autonomía como su soberanía...». Las calles que conducían a la plaza estaban inexplicablemente va-

<sup>8</sup> Ibidem.

<sup>9</sup> Paul de Man diferencia entre la historia y la temporalidad: "Hay historia desde el momento en que palabras como «podem» y «batall», etc., aparecen en escena. En ese momento las cosas suceden, hay ocurrencia, hay acontecimiento. La historia no es, por lo tanto una noción temporal, no tiene nada que ver con la temporalidad, sino que es la emergencia de un lenguaje de poder al margen de un lenguaje de conocimiento". DE MAN, Paul, «Kant y Schiller», en *La ideología estética*, Madrid: Cátedra, 1998, p. 191.

Juan Muñoz, *Shadow and Mouth* (1996)

cías, tan sólo los reflejos entrevistos en los escaparates, atestados de incomprensibles mercancías, y la leve y anamórfica sombra de un perro que rápidamente desapareció, como si huyera, contrayéndose en sí misma tras doblar una esquina, evitaban la recurrente sensación de estar en una ciudad inexistente. Pero lo más desolador de este gélido y desierto espacio eran las fachadas de los edificios, cerradas y suspendidas sobre el gris polvoriento del enlucido, los esmaltados listones de las persianas uniformemente inclinados, dirigidos hacia su interior sibilante, a una hora avanzada de la mañana, como si evitaran el contacto de la luz solar a través de una medianoche propia. A veces, sin embargo, imaginaba estar siendo observado desde los infinitamente alejados balcones, in-

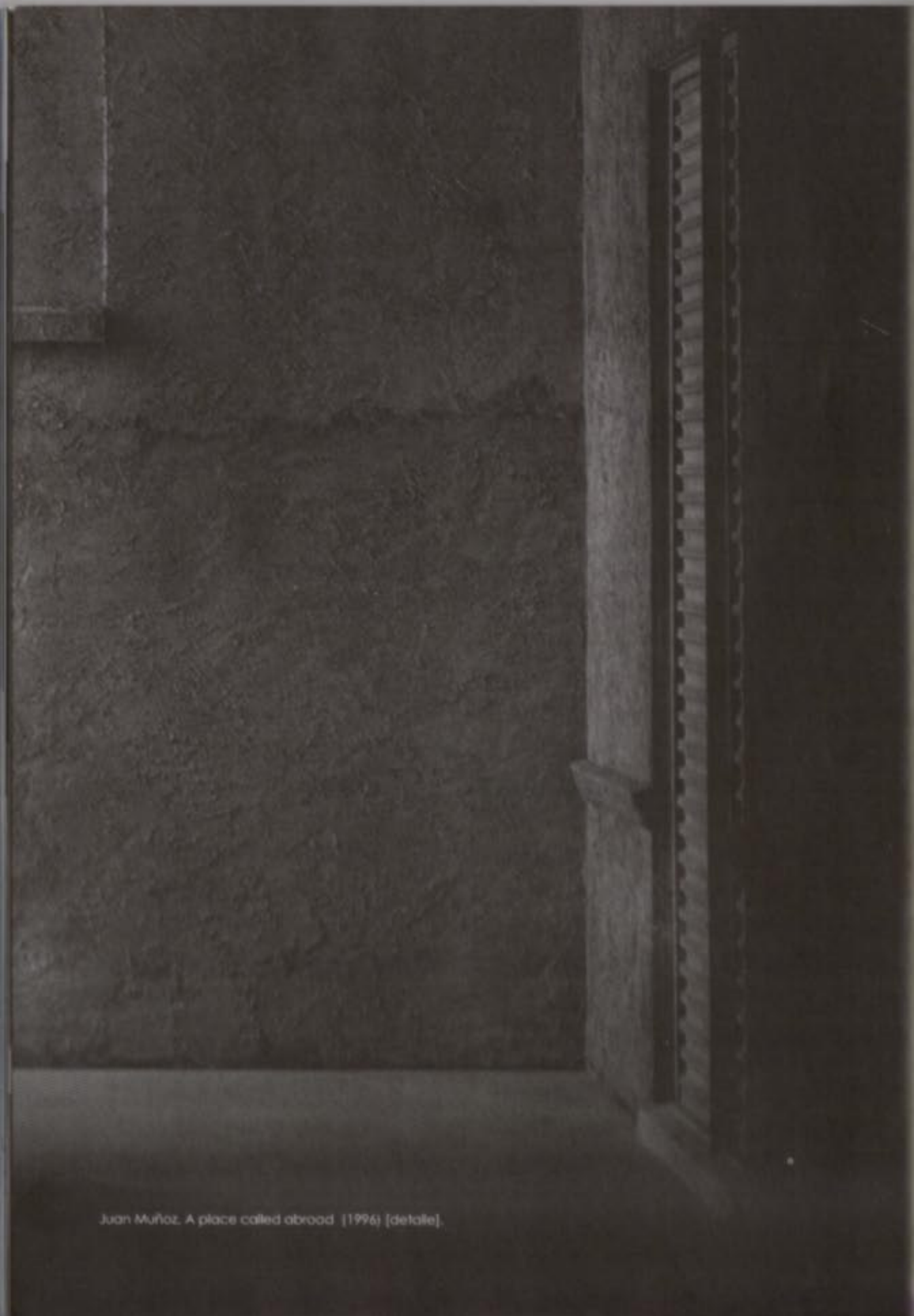


cluso, a menudo, al deslizarme estupefacto por este tortuoso laberinto me invadía súbitamente una risa nerviosa al encontrar mi fantasmal doble entre los cristales ahumados. Aquella mañana tenían una transparencia antinatural los jirones de nubes que, esparcidos desordenadamente sobre los edificios, ensuciaban la superficie del cielo. A medida que avanzaba hacia el final de mi extraño recorrido, este parecía alejarse cada vez más, retrocediendo de forma interminablemente lenta, y los pocos sonidos que conseguían atravesar el silencioso rumor que se deslizaba por el aire, caían en su propia e inagotable oscuridad. Ahora el espacio se abre, la imagen se alza perpendicular al suelo en el centro de la plaza, avanzo contra un mar de plomo. Asustado, ciego, incapaz

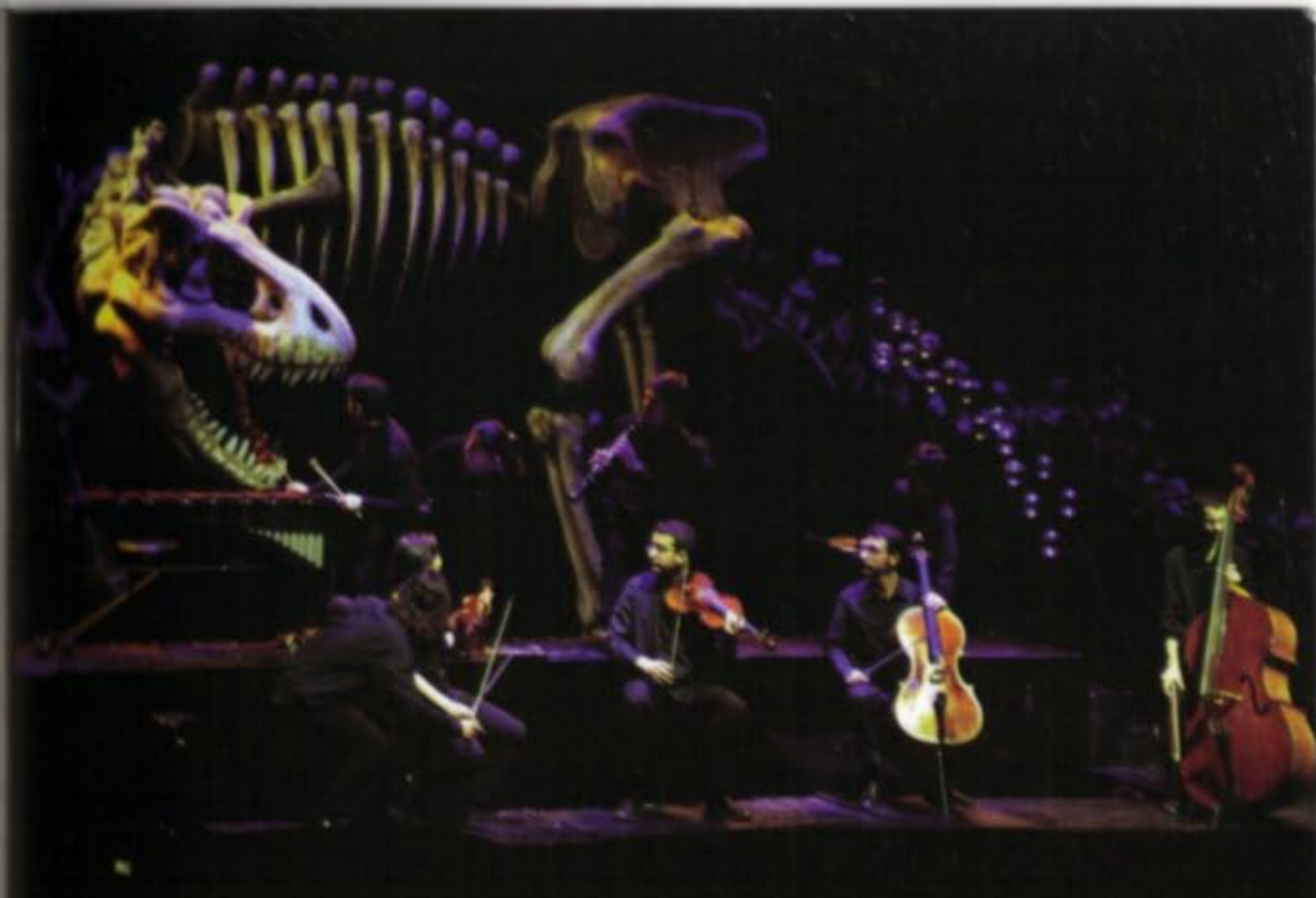


de controlar mis gestos, con una sonrisa que atraviesa mi rostro como una tenue cicatriz, camino hacia el frío devorador de mi desaparición. «Las calles recogen su ocultación en cada recodo de su singular trazado, gris sobre gris exponen la distancia sin atravesar el espejo, despiden un leve aroma a locura. El movimiento dentro de la pura ilusión, los caminos que se bifurcan entre escaleras y accidentes, bajo el signo de saturno, emblemática espiral, laberinto, conducen hacia una noche incapaz de salvar lo insalvable. "El arte no es aquel simulacro o forma apotropaica que nos protegería de una violencia insoportable (la verdad-Gorgona según Nietzsche, la pulsión ciega según Freud). Es el saber exacto de que no hay nada que revelar, ni siquiera un abismo, que la falta de fundamento no es la vorágine de una conflagración, sino la inminencia infinitamente suspendida de sí"<sup>10</sup>. La mano del dibujante turco espera. Los labios se contraen». Atrapada en un difuso tartamudeo la primera grabación continúa, la fractura del mutismo se abre paso en la estancia, al igual que en las estatuas, el silencio se hace transitivo entre los pliegues, rodea y hiere el deseo, sostiene el sentido y su lamento. «Siempre en la partida, la figura expone el desencuentro del mundo, la dislocación de la singularidad en su caída siempre recomenzada. Desde nuestra propia afuera "estamos abocados a ser traductores de sus presencias"». El título del texto está doblemente tachado, detrás de la deriva torcida de las líneas apenas puede leerse: *La voz y el autómatas. Sobre la obra de Juan Muñoz*.

<sup>10</sup> NANCY. Jean Luc, «Image et violence»...



Juan Muñoz. A place called abroad. (1996) [detalle].



# HUM 36

PAPELES DE CULTURA  
CONTEMPORANEA

**Director de la revista:** Jesús Rubio Lapaz

**Secretaría:** Dara Cabrera Vega

**Coordinador del n° 9:** F. Javier Sánchez

**Diseño y maquetación:** Alternativa comunicación

**Grupo de investigación:** "Tradición y Modernidad en la Cultura Artística Contemporánea".

**I.S.S.N.** 1695-8284.

**Depósito Legal:** GR 300/03

**Diciembre 2006 n° 9**