

Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:
LA MÁQUINA, ETERNO FEMENINO

Autor/es:
Ángel Sala

Citar como:
Ángel Sala (1997). LA MÁQUINA, ETERNO FEMENINO. Nosferatu. Revista de cine. (23).

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/41013>

Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



donostiakultura.com



Metrópolis

La máquina, *eterno femenino*

Ángel Sala

En idioma castellano, "máquina" es un término femenino. Y es que en su conceptualización primaria, la "máquina" como objeto cotidiano, elemento persuasor y creativo de cierto progreso y hasta seductor, contiene elementos propios de la caracterología femenina y, por ende, se puede considerar que la villanía de la mujer se manifiesta de forma contundente en los entresijos de los engendros mecánicos.

La anterior manifestación se puede llevar hasta límites más suculentos si comparamos las manifestaciones de la maldad propiamente femenina y la mecánica. Si las villanas siempre se han caracterizado por un atractivo sentido de la ambigüedad, la sexualidad desbordada (sea canalizada o animal) y la letal frialdad en el momento de la traición, el crimen o el engaño, la ausencia de emociones de la máquina y su aparente incaducidad redondean toda una caracterología del mal. El cine, a lo largo de su historia, ha desarrollado inquietantes defini-

ciones de la máquina como elemento perturbador, inquietante, rupturista e incluso revolucionario. El progresivo proceso de emancipación de la máquina como elemento autoconsciente es, en cierta manera, paralelo al movimiento de liberalización de la mujer y, por ende, la evolución de la máquina descrita por el cine forma parte del mito de la mujer rebelde, del femenino como esencia de lo revulsivo frente a un mundo fundamentalmente patriarcal y masculino, en donde el creador sigue respondiendo a modelos culturales propios del machismo y ocultando su deseo de concebir el ser perfecto, eficaz y dominable, hasta el punto de hacerlo sexualmente deseable.

De esta forma, la máquina conceptualizada desde las coordenadas del eterno femenino y la óptica patriarcal se convierte, una vez emancipada, en fuente de peligro, capaz de destruir la propia sociedad que la concibió y someter a sus creadores. Así, nos vamos a encontrar con la máquina femenina por excelencia, la María de **Metrópolis** (*Metropolis*; Fritz Lang, 1926), precursora de todos los desmanes cometidos por la ciencia en el cine posterior, sobre todo en las figuras de arquetipos sintéticos que encontraremos en **Blade Runner** (*Blade Runner*; Ridley Scott, 1982) o **Ghost In the Shell** (Mamoru Oshii, 1996). Vamos a hablar de las máquinas como componente de transgresión, de maldad o mutación, dejando a un lado la multitud de engendros mecánicos fieles a sus amos humanos y que han respetado con cautela aquellos mandamientos del ser cibernético que ya Asimov adelantaba en su famoso *Yo, Robot*.

María, la mujer esencial

Fritz Lang siempre fue un creador de ilusiones, de mitos, dotando a la mujer de un valor decisivo en sus historias hasta el punto de que las mismas, sin llegar a ser nunca

vistas como historias de mujeres, son imposibles de interpretar sin contar con una óptica de estricta feminidad. Además de su obra más inmortal, **Metrópolis**, la mujer resulta ser clave en las motivaciones y desarrollo de los personajes de sus *films noirs* rodados en los Estados Unidos -así **Los sobornados** (*The Big Heat*, 1953), **Deseos humanos** (*Human Desire*, 1954) o **Más allá de la duda** (*Beyond A Reasonable Doubt*, 1956)-, sin olvidar el otro gran film de ciencia-ficción de su filmografía, titulado expresamente **La mujer en la Luna** (*Frau Im Mond*, 1928).

Metrópolis es, ante todo, una catarsis política desarrollada en un espacio visual utópico; algo así como un film de tesis sobre la progresiva deshumanización del hombre y la paralela maquinización del entorno humano, demostrado por Lang en las panorámicas de la metrópolis que da título al film, donde observamos multitud de objetos mecánicos moviéndose, pero casi ninguna evidencia de vida humana. Ésta es reclutada al servicio de la máquina en terribles subterráneos donde los hombres son esclavizados por ingenios artificiales para la realización de trabajos rutinarios y extenuantes, desposeyendo al individuo de cualquier indicio de creatividad y personalidad. De este modo, Lang concibe a la máquina como elemento destructivo de la identidad humana, esclavizando a su propio creador y convirtiéndolo en un engranaje de su propio mecanismo frío y sin emoción, en un proceso de vampirización que se ha cristalizado con el tiempo y que no parece tener regresión.

Pero la concepción que Lang da a la máquina no se queda en una mera anécdota de premonición, sino que encuentra una personificación material y concreta en la "falsa María", la doble mecánica de la profeta de la libertad, primer androide con carácter de la historia del cine. La "falsa María"

responde a toda una teoría de los itinerarios siniestros ya conceptualizada en la literatura y, sobre todo, en el ensayo de Freud *Lo siniestro*. El famoso psicoanalista describe este sentimiento como "la duda de que un ser aparentemente animado sea en efecto viviente; y a la inversa: de que un objeto sin vida esté en alguna forma animado" (1). En efecto, la "falsa María" de Lang tiene, en su primera encarnación, un claro aspecto mecánico, un androide aparentemente inorgánico que va tornándose en un seductor ejercicio de carnalidad, suplantando a la verdadera María y destruyendo su doctrina. La máquina adquiere los atributos humanos para defender su propio imperio, llegando a adquirir y manejar el ambiguo límite de "esa promiscuidad entre lo orgánico y lo inorgánico, entre lo humano y lo inhumano" (2), llegando al máximo al reproducir la máquina el propio aspecto físico de una persona, suplantarla, lo que conecta con el concepto del doble, del otro yo, una de las mayores expresiones de lo siniestro.

De esta forma, la "falsa María" de **Metrópolis** representa la personificación de los temores primigenios del ser humano, explotados por la máquina para perpetuar su imperio, un mundo inmóvil, sin pasión, donde la esperanza surge de un mundo subterráneo y olvidado. Vencer a la máquina es recuperar el sentido del diálogo, superar el automatismo, vencer el temor que implica lo siniestro. El terrible mundo del futuro dominado por la máquina se basa en temores básicos, en las explotaciones física y psíquica de los mismos por la máquina represora, responsable de un mundo involutivo, lejano a la vocación del ser integral.

Máquinas con vocación humana

La máquina llega a comportarse de modo peligroso cuando actúa

de forma humana, cuando lo creado se cree superior al creador. El prototipo de este fenómeno lo constituye HAL 9000, la madre de todas las máquinas cinematográficas, que traía de calle a los sufridos astronautas de **2001: una odisea del espacio** (*2001: A Space Odyssey*, 1968), la obra maestra de Kubrick. Mucho se ha hablado del comportamiento de HAL, de las causas de su rebelión, de sus motivaciones internas, aunque las razones psicológicas de los acontecimientos provocados por esta supermáquina a bordo del Discovery sólo se pueden explicar como un ataque de extrema humanidad, un error a causa de un ataque de defectuoso e incompleto razonamiento humano. La enfermedad de HAL es la de sentirse demasiado humano, la de querer pensar por sí mismo, la de no depender de sus compañeros orgánicos de viaje. Cuando, tras cometer sus crímenes, HAL se queda a solas con Dave Bowman, la máquina no acomete más agresiones contra él, sino que se diluye en un melancólico diálogo, en una súplica de entendimiento, de colaboración, ¿de amor? La penetración de Bowman en las "femeninas" entrañas de la máquina no deja de ser un sueño de amor

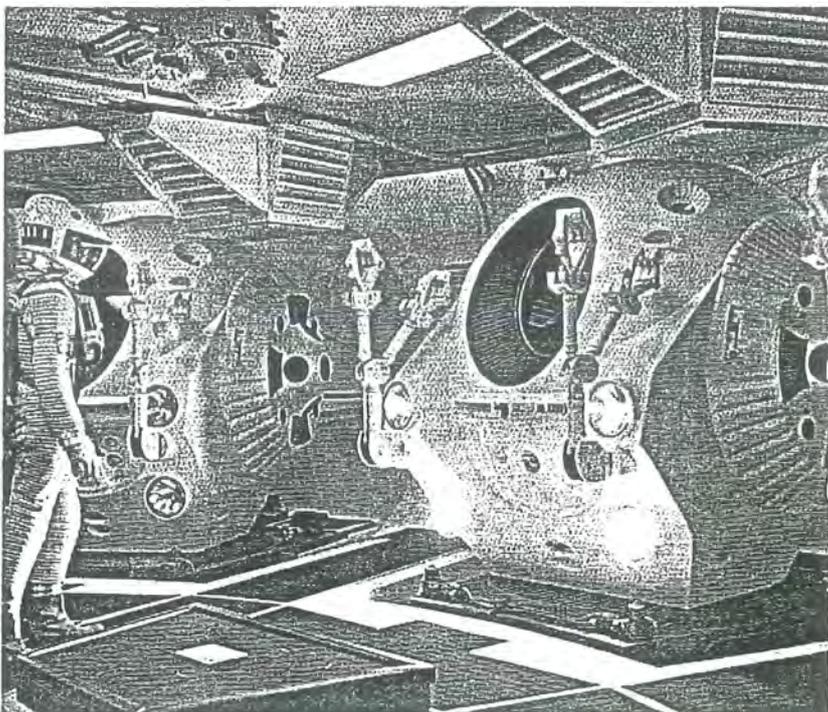
eterno entre hombre y máquina, una relación imposible cuyo fracaso inexorable dejará solo al hombre ante el infinito, ante su propio yo enfrentado a las coordenadas del espacio-tiempo en toda su crudeza. En este sentido, hay que añadir que el sexo de HAL no se identifica con la masculinidad de manera necesaria, pues el mismo Kubrick concibió en primera instancia a la máquina con voz femenina y respondiendo al nombre de Athena -Ridley Scott configuró una réplica de HAL 9000 en **Alien**, el octavo pasajero (*Alien*, 1979), esta vez con voz femenina y respondiendo al nombre de "Madre", lo que da más pistas sobre las intenciones iniciales de Kubrick-. El mismo director, en una entrevista concedida a *Le Nouvel Observateur* en septiembre de 1968, llegó a afirmar que "la máquina es el sexo, la máquina es la belleza. Es belleza en movimiento", algo que confirma aún más la ambigüedad al respecto que encierra HAL 9000 (3).

Así, **2001: una odisea del espacio** nos da la posibilidad de conocer a una máquina dotada de una inquietante humanidad, carácter que le permite ser también una criatu-

ra capaz de asesinar. La máquina, como ya se ha comentado en el caso de **Blade Runner**, llega a ser más humana que los propios hombres, que en **2001** se caracterizan por ser individuos sin emociones, sin pasión (es relevante la escena en la que uno de los tripulantes del Discovery, Poole, contempla una grabación de su familia, recibida por el astronauta con pasmoso pasotismo), lo que provoca un conflicto en la máquina que le lleva a cuestionar el mando de la misión. HAL 9000 y el Roy de **Blade Runner** son almas gemelas, máquinas rebeldes, deicidas, cuyos comportamientos ante la muerte (la canción de HAL 9000 tiene un tono muy próximo a las últimas palabras de Roy en el film de Scott) las dotan de un alma decididamente humanizada.

En la otra gran pesadilla arquitectónica del futuro ideada por el cine, **Blade Runner**, la máquina ya no es inorgánica ni fría, sino plenamente física, réplicas perfectas del modelo humano, llamadas por ello "replicantes". No vamos a analizar aquí la importancia y valores del film de Ridley Scott, perfectamente determinados por el tiempo y otros estudios, pero sí nos detendremos en la caracterología de la concepción de las "máquinas" descritas en el film.

Los "replicantes" se diferencian solamente de los humanos en su falta de emociones inicial (pues con el tiempo desarrollan sus propios sentimientos) y su limitado período de vida (cuatro años). Su rebelión contra la humanidad se basa en una búsqueda de respuestas, de soluciones básicas que les sirvan para superar su angustia existencial, su vértigo ante el tiempo que se agota. En el fondo, los "replicantes" no son más que imitaciones de los humanos que se preguntan sobre su origen y destino como anteriormente lo hacían sus creadores, los cuales



2001: una odisea del espacio

han perdido la capacidad de cuestionarse su propia existencia.

Blade Runner propone una paradoja sobre la concepción de "lo artificial", sugiriendo que nosotros, la raza humana, somos en el fondo las máquinas sin sentimientos, sin emociones, que reprimimos a la nueva raza, a una nueva carne más pasional, física y vital que nosotros mismos. El "replicante" Roy inicia su proceso de humanización desde el momento en que se rebela contra "el Dios de la biomecánica", el deicidio como comienzo de la auténtica conciencia del yo racional, el cual se expresará en Roy como necesidad de sentir la vida, aunque sea a partir del propio dolor, de la redención, del amor por la vida ajena.

Mucho se ha hablado sobre la escena de la muerte de Roy, momento de la auténtica redención de "lo mecánico" para convertirse en "lo humano". Rick Deckard escapa con la replicante Rachel hacia un *nowhere* indefinido -tanto en la primera versión del film como en el montaje del director-, donde nadie puede vivir para siempre, donde nadie, realmente, vive. Pero otro aspecto destacado de *Blade Runner* es la fisicidad que Scott da a la máquina desde un punto de vista femenino. Si Roy será el "replicante" que alcance el estadio humano referencial, las "replicantes" del film serán las puras representantes de la máquina inquietante, aterradora y poderosa, toda una visión física de las estructuras orgánicas artificiales, el no va más de la concepción física creada. De esta forma, la "replicante" Pris (Daryl Hannah) es todo un modelo de sensualidad mecánica y explícita, capaz de excitar sin piedad a un humano y de destrozarse entre sus muslos a Deckard en su violenta lucha. Sus movimientos revelan un especial carácter "siniestro", revelando incluso un carácter inanimado, haciéndose pasar por una muñeca en el almacén del diseñador J. F. Sebastian



(una referencia a la Olimpia descrita por Hoffman en *The Sandman*) o pasando de ser encantadora a letal en breves instantes. Por su parte, la bailarina de la serpiente entronca con la fisicidad de Pris en su enfrentamiento con Deckard y, como aquélla, tendrá una titánica lucha con la muerte, expresada en las convulsiones de una y en la rotura en cadena de cristales de la otra. Por último, queda Rachel, la máquina perfecta, manifestada por su carácter atonal, su sensualidad diluida en frases cortas y miradas insinuantes, más cerca de la nueva humanidad que su colega Roy.

Las máquinas de *Blade Runner*, los "replicantes" en proceso de humanización, están más cerca del viejo concepto de lo humano que del imperante en el Los Angeles del 2019, por lo que rebelan de peligrosos, violentos, transgresores. El hombre se ha vuelto opaco, autómatas, sin preguntas ni capaz de dar respuestas, fracasando como hombre y como Dios. En este infierno, ¿quién está más cerca de la máquina? Quién lo sabe. Sólo nos queda huir, en medio de verdes paisajes, al cielo de la biomecánica, a mundos virtuales que quizá sólo sean una ilusión orgánica, una falsa salida tras la nada que se oculta tras el portazo de Deckard en la puerta de su ascensor.

Curiosamente, muchas de esas

preguntas vuelven a surgir en una especie de *remake* animado de *Blade Runner*, *Ghost In the Shell*, uno de los mejores mangas realizados por la industria japonesa, ya no sólo por su cuidada técnica, sino por lo interesante de su planteamiento. Aquí las máquinas se disfrazan de letales guerreras que luchan al servicio de oscuros intereses corporativistas en un soñada oriental del Los Angeles 2019 de la película de Scott. El robot ha encontrado el cuerpo, la voluptuosidad y agilidad femenina como receptáculo de su propio poder, pero necesita un alma, una vida completa de pasión y emoción que compense la propia violencia de su creación.

Los seres de *Ghost In the Shell* se muestran indestructibles, con sus propias rivalidades, en un mundo en el que el hombre se esconde tras las redes digitales o las oficinas acorazadas. El mundo es de la máquina, del nuevo ser que además de corporeidad busca ese alma ya perdida en el contexto en el que ha sido concebida, pero aún posible. El final del film sólo es el comienzo de la posible suplantación de la racionalidad humana por la mecánica, la autoestima como símbolo de evolución y desarrollo, por lo que el *cyborg* se revela como elemento perturbador, de cambio, de futuro, en definitiva, elemento de aniquilación para la propia raza humana.

El sueño de la máquina produce monstruos

La nueva concepción de la máquina en el último cine de SF responde a los hallazgos informáticos de creación de sensaciones sintéticas. La posibilidad de crear nuevos mundos virtuales, en los que expansionarse en todas las dimensiones, fue avanzada en producciones como **Almas de metal** (*Westworld*, 1973), un inteligente film de Michael Crichton donde se recreaban, mediante seres cibernéticos, pasados visitables situados en la Roma clásica, el Medioevo o el Oeste americano. La rebelión de la máquina en ese contexto determinaba una resurrección de un pasado humano, la utilización de viejos métodos de lucha ya olvidados, por lo que la máquina no representa un nuevo estadio, sino una regresión. En **Proyecto Brainstorm** (*Brainstorm*; Douglas Trumbull, 1983), un estupendo drama de ciencia-ficción que fracasó incomprensiblemente en su tiempo, la máquina graba sensaciones, desde terroríficas a sensuales, que pueden ser disfrutadas por otros individuos, hasta que accidentalmente graba la última experiencia, la de la muerte, resolviendo uno de los eternos dilemas de la humanidad.

Aquí, el ingenio artificial se alía con el hombre para descubrir el destino común, las respuestas siempre inconclusas, aunque nadie nos contesta sobre el próximo estadio, sobre qué habrá después de esa revelación.

Las sensaciones sintéticas se extrapolan en forma de letal feminidad en **Desafío total** (*Total Recall*; Paul Verhoeven, 1990), creando un sueño de mujeres letales y conspiraciones extraterrestres de donde parece difícil salir. Así, la máquina ha creado una realidad paralela que succiona a la propia existencia sin que se sepa ya cuál es la frontera entre lo vivido y lo sentido, entre la experiencia y la sensación, convirtiéndose en un poderoso alucinógeno que ha barrido la propia seguridad del contorno espacio-tiempo, diluyendo en un vacío virtual la vida humana, convirtiéndose incluso en droga sin la que nada tiene ya sentido, como demuestra **Días extraños** (*Strange Days*, 1995), la fallida pero brillante fabulación de Kathryn Bigelow. Incluso las ventanas a mundos sintéticos crean la posibilidad de reclutar esclavos al servicio de mundos sin conciencia -véase **El cortador de césped** (*The Lawnmower Man*; Brett Leonard, 1992)- o de gene-

rar los propios psicópatas con existencia propia en nuestro mundo -así en la mediocre **Virtuosity** (*Virtuosity*; Brett Leonard, 1995), donde la relación entre mundo virtual y real está torpemente delimitada-.

Ese concepto de la máquina como transgresora de los propios límites que soportan la existencia humana se hace patente en uno de los mitos por excelencia del fantástico, la máquina del tiempo, cuyo origen lo encontramos en H. G. Wells, y su mejor adaptación en **El tiempo en sus manos** (*The Time Machine*; George Pal, 1960), con ese artefacto devorador de espacios y lugares, testigo mudo de la propia degeneración del ser humano, creación sin sentido que provoca el caos y la paradoja de la existencia colectiva de la humanidad. La máquina del tiempo es una fuerza negativa, que lejos de demostrar su progreso implica visitas desagradables (así se alía con otro tipo de máquinas, los *cyborgs*, para destruir al mundo en las dos entregas de **Terminator**) o produce intersecciones poco deseables -como ocurre en la novela de Brian Aldiss *Frankenstein desencadenado*, llevada de forma decepcionante al cine por Roger Corman en **La resurrección de Frankenstein** (*Frankenstein Unbound*, 1990)-.

Así, diluidos los conceptos de espacio y tiempo, de memoria y recuerdo, la máquina será capaz de revivir la personalidad de los desaparecidos, de crear espacios virtuales donde desencadenar los fantasmas virtuales de los muertos, que podrán seguir viviendo así en un purgatorio de redes sintéticas. En **Magnetic Rose** -el primero de los episodios que componen **Memories** (1995), la obra maestra de la animación japonesa, ideada por el gran Katsuhiro Otomo-, los recuerdos sobre una diva de la ópera reclutados por un superordenador en una nave espacial fantasma se convierten en una trampa mortal, un ce-



Tetsuo II



Ghost In the Shell

menterio viviente manipulador y letal. La imagen pura de la máquina desquiciada, dotada con rostro de mujer, condenada a su primigenia soledad, olvidada por su creador caduco y, finalmente, desaparecido. En definitiva, el sueño prometido por las máquinas, las otras vidas sintéticas, sólo nos llevan a monstruosos infiernos por ellas producidos, sin que, de momento, el paraíso virtual se nos haya revelado.

La comunión mecánica

A veces, la máquina quiere asimilarse tanto al hombre que concibe una extraña comunión, casi nunca satisfactoria, para crear un nuevo ser, una nueva carne. La pionera en esta idea es la supercomputadora de **Engendro mecánico** (*Demon Seed*; Donald Camell, 1977), una de las películas de ciencia-ficción más adultas de los años 70, que planteaba la posibilidad de que una receptora de inteligencia artificial fuera capaz de concebir un hijo, un heredero del mundo del mañana, el híbrido perfecto entre lo orgánico y lo sintético. Dicha comunión es la única manera de comunicación que existe entre el hombre y la máquina, como ocurre en *Star Trek*, la película / La conquista

del espacio (*Star Trek, the Motion Picture*, 1979) -la primera entrega cinematográfica basada en la mítica serie televisiva, dirigida por Robert Wise y, pese lo que pese a muchos *trekies*, la más interesante-, donde la unión entre hombre e inteligencia artificial será extremadamente sexual, pues, una vez más, el engendro mecánico ha elegido para su materialización la forma de la mujer, siendo la comunión física la única forma de evitar un deicidio por parte del evolucionado Voyager que significaría la destrucción de la Humanidad.

A veces la unión biomecánica se produce en un contexto apocalíptico, de peste metálica, como ocurre en las peculiares entregas de **Tetsuo** (1990 y 1992), ambas de Shinya Tsukamoto, donde en un ambiente de pesadilla borradora en blanco y negro, un individuo es literalmente violado por una extraña mujer de metálicos contornos y poseedora de un inquietante apéndice sexual inorgánico. Y es que el sexo desquiciado, la perversión como una de las bellas artes, siempre ha sido un estadio próximo a la biomecanización, como ocurre en la relación de fisicidad que los accidentes de coches producen a los protagonistas de *Crash* (*Crash*; David Cronen-

berg, 1996), versión audaz y acertadísima de la novela de J. G. Ballard del mismo título. Y es que el coche, como elemento mecánico cotidiano y, por ende, terriblemente sexual, se convierte en el mecanismo de excitación básico y primordial para unos seres en busca de nueva carne, que basan su experiencia y vidas en el valor que las cicatrices producidas por los accidentes de tráfico dejan en su cuerpo. Degeneración física, comunión mecánica, sadomasoquismo, sodomización y muerte en un círculo vicioso de relaciones donde la máquina hace imperar su orden primigenio, donde la fisicidad de la comunión sexual se retuerce entre los hierros carcomidos del nuevo híbrido.

Y es que el coche es la máquina de la seducción por excelencia, dotada de atributos humanos en su propia caracterización física (faros-ojos, ruedas-piernas, cuerpo-carrocería, etc.). No es de extrañar que en *Christine* (*Christine*; John Carpenter, 1983), adaptación poco estimulante de la novela de Stephen King, un vehículo de exuberante belleza, un Plymouth clásico, tenga una relación casi sexual con su dueño que le lleve al asesinato y a los celos, toda una humana reacción contra quien dispersa la atención de su

amo y señor hacia sus bujías. Christine es una máquina celosa y claramente femenina, típico ejemplo de los ingenios rebeldes de King, aunque esta vez no exista una posesión del objeto por un espíritu, sino una propia humanización de lo inorgánico, con capacidad de regeneración y decisión. Otro objeto cotidiano, el ordenador personal, se convierte en un enemigo peligroso por culpa de los celos, todo un sentimiento humanoide, en **Sueños eléctricos** (*Electric Dreams*; Steve Barron, 1984), donde las razones del amor vuelven literalmente loco a un PC.

Si los coches tienen el poder de la máquina cotidiana, no es menos el que posee la televisión como elemento vampirizador de nuestras vidas. Es el mismo Cronenberg, en una obra suya anterior, **Videodrome** (1983), quien definió de manera concisa y concreta la fascinación por la imagen televisiva, el proceso de degeneración física que producen las ondas en el cerebro superficial y profundo. Al final sólo queda un monitor en el vacío de un decorado muerto, el aniquilamiento como solución y la imagen perturbadora, inevitablemente femenina (y no había nada tan esencial y perturbadoramente femenino a comienzos de los 80 que Deborah Harry, la cantante de Blondie), que nos lanza al abismo del nuevo ser.

Las máquinas del fin del mundo

La máquina, como receptáculo vacío y frío, pero perfectamente equipado y relacionado con el hombre, es un perfecto cubículo para ocultar espíritus, diablos y demás huéspedes incómodos. Además, en muchas ocasiones, las máquinas son los instrumentos de los que se vale el azar para consumar el destino trágico de nuestra civilización, o sea, la destrucción apocalíptica tantas veces anunciada.

Ya se ha citado la peculiar manía

de Stephen King de dotar de rebeldía a los seres mecánicos, no sólo en *Christine*, sino en obras menores llevadas al cine, como **La rebelión de las máquinas** (*Maximum Overdrive*, 1987), realizada por el mismo escritor, donde una civilización extraterrestre manipula las máquinas para destruir a la humanidad, siendo los líderes de la rebelión los enormes camiones habituales en las carreteras americanas, al estilo del que protagoniza una de las más peculiares películas del cine fantástico moderno, **El diablo sobre ruedas** (*Duel*; Steven Spielberg, 1971). Los camiones, seres mecánicos que se mueven por nuestros caminos casi de forma anónima, inanimada pero aterradora, toman forma como inquietantes enemigos de fuerza descomunal, pesadillas de la propia sociedad industrial que representan y que aplasta al ciudadano de a pie, a la humanidad entera, para vagar por carreteras solitarias sin nada que los detenga.

Otras veces los vehículos son poseídos por una especie de demonio vagabundo ansioso de velocidad, como en la curiosa y poco conocida **Asesino invisible** (*The Car*; Elliot Silverstein, 1977), donde un coche sin nombre, matrícula ni marca, de patético color negro y funerario aspecto, se dedica a aterrorizar a una pacífica comunidad de la América profunda a la manera que lo hubiera hecho cualquier monstruo que se preciara de los años cincuenta. Pero los demonios y/o espíritus no se detienen sólo en los coches a la hora de encontrar receptáculos para sus peculiares venganzas o invasiones, sino que arremeten con máquinas tan peculiares como las que se encuentran en la lavandería de **The Mangler** (1995), una oscura producción dirigida por un Tobe Hooper en decadencia y basada en un pequeño relato de Stephen King (*again!*), o la televisión como receptáculo y vía de comunicación de seres del otro lado más oscuro, como ocurre en

Poltergeist (*Poltergeist*, 1982), también del inclito Tobe Hooper.

A veces las máquinas son malignas sólo por su obediencia ciega a un *evil doctor*, que se vale de ellas para fines destructivos, aprovechando su falta de conciencia y sentimientos. Así no olvidamos las rebeliones domésticas y las invasiones de arácnidos metálicos de **Runaway, brigada especial** (*Runaway*, 1984), un divertimento de Michael Crichton pleno de acción sin complejos, los "brutos mecánicos" de algunas *kaiju eiga* niponas como **King Kong se escapa** (*Kingu Kongu no gyakushu*; Inoshiro Honda, 1968), **Terror of Mechagodzilla** (Inoshiro Honda, 1975) o **Gorgo y Superman se citan en Tokio** (*Gojira tai Megarō*; Jun Fukuda, 1976) o los malvados oponentes mecánicos con los que se encuentra el policía mecánico en las dos primeras entregas de **Robocop** (1987 y 1990). En la línea de esta última hay que decir que las máquinas han sido siempre tentadas por las fuerzas represivas para estar a su servicio, como es el caso de los robots de **THX 1138** (*THX 1138*; George Lucas, 1971) o el helicóptero supersofisticado de **El trueno azul** (*Blue Thunder*; John Badham, 1983), todo un prototipo para la violación de los derechos constitucionales.

No podemos dejar de lado la autoconsciencia como elemento de perturbación del objeto mecánico, a imagen y semejanza de HAL 9000, que llega a provocar en la máquina sueños de destrucción como los de **Juegos de guerra** (*War Games*; John Badham, 1983) -donde una computadora del Pentágono se empeña en provocar una Tercera Guerra Mundial-, **El ascensor** (*Der Lift*; Dick Maas, 1983) -con un microchip orgánico que ha desarrollado consciencia y que se dedica a destrozarse a usuarios- o **Tron** (*Tron*; Steven Lisberger, 1982), un experimento visual que se adelantó



a su tiempo en el que la máquina absorbe al hombre y lo reduce a un mero elemento con el que poder jugar a placer, quedando a merced de las reglas del microcosmos interior del ingenio. Y es que máquinas autoconscientes y normalmente malignas no han faltado en la serie B: sólo hace falta recordar títulos poco distinguidos pero de necesario recuerdo aquí como son *Nightflyers* (Robert Collector, 1987), *Moontrap* (Robert Dyke, 1989) o la interesante *Máquina letal* (*Death Machine*; Steven Norrington, 1995), en la que el diablo metálico se encuentra (como ocurre también en otra película de la que hablaremos, *Hardware, programado para matar*, *Hardware*, Richard Stanley, 1990) con el ponente perfecto: la mujer liberada del siglo XX.

A veces, esos sueños de destrucción llegan a conseguirse, como ocurre en la guerra nuclear provocada por las máquinas para llegar a dominar el mundo en *Terminator* (*Terminator*, 1984) y su secuela, *Terminator 2, el juicio final* (*Terminator 2: The Judgment Day*, 1991), ambas de James Cameron, dos filmes donde se puede disfrutar de un paisaje a modo de paraíso cibernético, un mundo oscuro y arruinado donde el metal ha impuesto su ley e intenta, incluso, ganar la batalla en otro espacio temporal como es

nuestro presente, no contenta con habernos destruido el futuro. Elementos apocalípticos encontramos igualmente en filmes tan estimulantes como *La fuga de Logan* (*Logan's Run*; Michael Anderson, 1976), con las máquinas al servicio de la progresiva dominación y aniquilación de la raza humana o como ejecutores autosuficientes, como el robot del hielo de *Hardware, programado para matar*, donde un androide creado para destruir arremete contra el último reducto de humanidad que pende en la Tierra (excelente la secuencia de la muerte del héroe, todo un reducto poético en los tiempos del caos), o *Asesinos cibernéticos* (*Screamers*; Christian Duguay, 1995), donde los engendros de metal se han apropiado de todo un mundo y han aprendido a reproducirse. Como ilustración de esos mundos ya destinados a ser parte de circuitos y chatarra recordemos el encantador universo *camp* del Dr. Who y una de sus incursiones cinematográficas con los Daleks, terribles robots que destruyen la Tierra en el futuro en *Daleks: Invasión Earth 2150 A. D.* (Gordon Fleming, 1966), todo un precedente de futuros *terminators*.

Como vemos, todo un maremágnum de apocalipsis mecánicos nos esperan. El cine ha tenido en la máquina, el robot, androide o derivados, villanos/as de cualidades

perfectas, frías, calculadoras, pues nada hay más aterrador que la amenaza desde el vacío, la ausencia de remordimiento y la autosuficiencia de saberse superior. La profecía está ahí, más aterradora que cualquier revelación bíblica, más cercana que otra amenaza. Si nos rendimos ante el nuevo ser, el hombre pronto sólo será una leyenda a retirar por los cerebros electrónicos dominantes, por la nueva forma de vida que planea ya el deicidio como su trampolín de evolución. Nuestra única arma es afirmar nuestra autoconsciencia humana, la fuerza orgánica que nos alimenta, el espíritu creativo que nos ha permitido llegar hasta las actuales coordenadas de espacio y tiempo.

NOTAS

1. Trias, Eugenio: *Lo bello y lo siniestro*, Ariel, Barcelona, 1992. Página 34.
2. Ibidem.
3. Freixas, Ramón / Bassa, Joan: *2001: una odisea del espacio / Sopa de Ganso*. Colección Libros Dirigido. Dirigido. Barcelona, 1994. Página 41.