

*Más allá del Uncanny Valley.
Forma de lo humano,
mímesis y expresión*

*Beyond the Uncanny Valley. Human Form,
Mimesis and Expression*

RICARDO GUTIÉRREZ AGUILAR

Universidad de Alcalá de Henares
ricardo.gutierrez@uah.es

DOI: <https://doi.org/10.15366/bp2021.28.008>
Bajo Palabra. II Época. N°28. Pgs: 175-198
Orcid: 0000-0002-0291-8419



Recibido: 19/09/2021
Aceptado: 12/11/2021

Este artículo ha sido posible gracias a la participación en el Proyecto de investigación *Institución y Constitución de la Individualidad: Aspectos Ontológicos, Sociales y de Derecho* (PID2020-117413GA-I00 / AEI / 10.13039 / 501100011033) del Ministerio de Ciencia e Innovación de España



Resumen

En 1970 el ingeniero y diseñador de robots Masahiro Mori desarrolló una hipótesis original y polémica, acerca de la forma en que los usuarios y las máquinas antropomórficas que el futuro haría parte de nuestro día a día podrían relacionarse de manera óptima. Mori había detectado un efecto psicológico de rechazo ante los androides demasiado parecidos al ser humano. Conocido como *Uncanny Valley*, o *Valle Ignoto*, este efecto parece deberse a un conflicto ontológico categorial entre la identificación de *unidades autónomas funcionales* y *unidades autónomas expresivas*.

Palabras clave: *Valle Ignoto, reconocimiento, títere, androide, zombie, antropomorfismo.*

Abstract

In 1970 the engineer and robot designer Masahiro Mori developed an original and controversial hypothesis on the optimal future of the relationship between users and the would-be every day realistic anthropomorphic machines. Mori had detected an aversive psychological effect on human beings in the presence of highly human-resemblant androids. Known as *Uncanny Valley*, the effect seems to be related with an ontological conflict in the decisive use and identification of categories of *functionally autonomous* and *autonomously expressive units*.

Keywords: *Uncanny Valley, Recognition, Puppet, Android, Zombie, Anthropomorphism.*

La palabra ‘miedo’ parece que deriva de aquello que de improvisto resulta peligroso; y la de terror del temblor que se experimenta en los órganos vocales y el cuerpo entero. Empleo la palabra ‘terror’ en lugar de miedo extremo; pero algunos escritores opinan que habría de ser confinado a casos en los que la imaginación se halle particularmente concernida. El miedo es precedido a menudo de asombro, y es así afín al mismo sentimiento, ambos dirigen a los sentidos de la vista y del oído, que se ven excitados instantáneamente. En los dos casos ojos y boca se abren con gran amplitud, y las cejas se alzan. El hombre aterrorizado se nos presenta primero *como una estatua que se planta inmóvil y desprovista de aliento, o bien se agazapa como si instintivamente se intentara hurtar a la observación*

(Darwin, 2009:305-306).¹

1. Introducción. La imitación inteligente

Podría decirse sin miedo a equivocarnos que la experiencia de lo real que tenemos se ve mediada de continuo por los trabajos de la imaginación. El mundo de los objetos, lo mismo que el de los sujetos, aparece tras el filtro de nuestras ideaciones. Tanto se da que lo que se manifiesta sea el rostro inexpresivo de la estatua —que bajo determinada luz es para la fantasía sujeto y a la vez objeto— o la emoción vívida del miedo en nosotros que pasa a convertirse en terror a poco que medie el asombro. Nuestros juicios sobre ese mundo que llamamos insistentemente *objetivo*, enfrentado a nosotros e independiente por tanto, un mundo de ítems estables, identificables y reidentificables con una pirueta de nuestro intelecto —es el mismo—, determinados, mundo expulsado centrífugamente desde nuestra propia perspectiva para colonizar el reino de lo verdadero, es producto mayormente de una ficción tras otra ficción. Las categorías que utilizamos son la mera *pretensión* de validez desplazada. Es ésta la que nos garantiza la autoridad de los objetos para corregirnos los juicios, un derecho ontológico que se les otorga a aquéllos, de modo que bastaría con reiterar desde un nuevo punto de vista —una nueva perspectiva desde lo propio— nuestra relación con el mundo para resituar la verdad de nuestras afirmaciones sobre la realidad y el elenco completo de cosas que la pueblan. Mero embeleco, sin embargo.

¹ En adelante las citas textuales que provengan de un texto original se corresponderán con mis propias traducciones. En este caso, además, el subrayado es mío.

Honneth (2008) retrata con maestría las circunstancias del incipiente conocedor del mundo en sus operaciones de *triangulación* [*triangulation*] y resituación, como un ejercicio continuado de confianza. Un ejercicio de construcción de *seguridades ontológicas* (Kvadsheim, 1992:127ss.). Antes de la verdad, viene la fe. Antes del conocimiento, el reconocimiento empático de un otro. El juicio. antes de afirmar, descansa sobre algo que no es la aplicación de un concepto. En el acto de apertura del sujeto en tanto cognoscente se sostiene por mejor decir una conversación. Aterrizando la cuestión en el plano ontogenético del neonato, la llamada *revolución de los nueve meses* [*nine month revolution*] supone la entrada para todo niño en ese mundo de los objetos al que nos referimos, pero esta entrada está mediada por el éxito en la identificación previa de una *figura del apego* [*figure of attachment*]. Es la figura del progenitor o el cuidador de turno la figura clave, que en el trato con el niño inicia con gestos y expresiones un intercambio comunicativo. Este intercambio toma la forma de *protodeclaraciones* [*protodeclarations*] entre ambos que funcionan a la manera de juicios asertivos. Son juicios ‘visibles’. A través de la expresión, del gesto, de la marca exterior física dinámica, funcionan a modo de símbolo personal. Más bien de señal de persona. Es decir, indican el camino a seguir para dar con un otro en las inmediaciones, para hacerlo visible con su mismo gesto. Si donde hay humo no anda muy lejos para nuestra imaginación el fuego, no extraña que donde los gestos faciales se ensanchan o se detienen de improviso quiera hacerse visible la persona entera, y donde se estrechen y se compriman en su mínimo tránsito –como agazapados– ya no lo sea. Honneth (2008) redobla por si fuera poco su apuesta inicial: además, sólo donde es posible el reconocimiento de un otro, es posible poner en práctica la habilidad del pensar. No hay verdad sin certeza, ni certeza sin confianza. El llamado padre o madre psicológicos son los que ponen a prueba en realidad las categorías del infante en su aplicación correcta perfilando cada objeto a golpes de conversación. El niño ya se había hecho con su mundo, pero ahora se señalará de nuevo a sí mismo como emisor de juicios, dudoso, intentando guiar la atención de la persona de referencia a los objetos de su interés para que ésta los evalúe. Lo hace –cómo no– mediante gestos, mediante expresiones faciales, asintiendo o indicando con las manos, por medio de estas ‘señales de persona’ que sacan de su centro el objeto de discusión y lo convierten en tema de la protoconversación. Con las mismas, le franquea el pequeño a la cosa el paso al mundo de las realidades independientes. *Hay objetos porque hay otros juicios sobre el mundo aparte del mío, y los hay porque hay otros agentes intencionales.* Los objetos del mundo están en este caso cargados de afectos y se tornan símbolos que tratan no sólo sobre sí mismos, sino también sobre las personas que nos dieron un acceso original a ellos. Todo objeto tiene una impresión o imprimación emocional, y el pensamiento categorial tiene

a su base las necesidades de un cuidado que es precognitivo, de la determinación del menor a comunicarse y adoptar el punto de vista de otro individuo (Tomasello, 1999; Hobson, 2002).² Es siempre una intelección empática entonces, mimética y emocionalmente guiada. La intelección se da siempre en el tránsito de la primera a la segunda persona. La expresión, el gesto, la mirada, son la moneda de cambio que cierra el trato comunicativo entre los protoconversadores y que los hace aparecer en un mundo compartido. Pero antes que éste aparece el mundo personal. Una moneda de cambio que funda su valor pues en la aprobación mutua, que es un elemento frecuentemente olvidado por los enfoques cognitivistas –apunta Honneth (2008:42-43).

Per nefas, donde fracasa esta imprimación se ve en serios aprietos el desarrollo del pensamiento articulado. Es en la falta de reconocimiento de una figura de referencia, en la falta de su *presencia emocional* [*emotional presence*] en lo que se basan los análisis más recientes del trastorno del espectro autista (TEA). Conocer es estar presente en el mundo de los objetos, pero para eso antes uno se debe procurar el visado en el de los sujetos con el sello de la emoción. El niño diagnosticado de autista

permanece atrapado en su propia perspectiva del mundo [no independiente por tanto, sino necesaria,] y no se familiariza con ninguna otra. No ven, o más bien no *sienten* que las expresiones faciales, los movimientos corporales y los gestos comunicativos den expresión a actitudes. Son ciegos al contenido mental expresado por tales fenómenos, o más bien a su significado (Dornes, 2005:26. Citado por Honneth, 2008:44).

Son incapaces de traducirse el protolenguaje de la expresión física, exterior, a símbolo de otro individuo. Son *ciegos mentalmente* porque lo son *emocionalmente* (*ib.*). Con la persona mediante, la epistemología es un asunto ya promovido a cuestión para la moral. Para los casos de *minima expressio*, una *minima moralia*. La estatua y el agazapado se dan la mano. Las personas se nos aparecen en el foco de signos visibles, que por ser visibles se presentan solícitos a su desciframiento y lectura. Una actitud es parte de un vocabulario. La forma humana en movimiento

² Esta implicación de los afectos o *cuidado* en lo cognitivo que mueve a la interacción comunicativa se conoce como *empathetic engagement* [*implicación empática*]. Una suerte de preocupación ontológica. Supone la construcción del objeto pensando en el sujeto receptor. Esta construcción sucede en torno a una clase de unidad de concepto complejo –los llamados *thick-concepts*– que incluye elementos valorativos y evaluativos intencionales del tipo de emociones. Una emoción en tanto signo tiene que ver con un *deseo de comunicar* implícito, una *pretensión de compartir dicha evaluación*, por tanto. Desde el mundo de la Sociología, el equivalente sería el llamado *interaccionismo simbólico*, que sostiene entre otras cosas que en la construcción del conocimiento compartido del mundo es fundamental tanto la parte del objeto –*realismo representativo*– como la del sujeto –*identidad personal* que se construye en la interacción con el mismo (Serpe y Stryker, 2011). Recordemos también a este punto que en el mundo animal el mecanismo de imprimación es de lo más usual y se da entre los neonatos y su madre, que los reconoce como propios de esa manera por su olor, por ejemplo, separándolos del resto de las camadas y rebaños.

es la oportunidad de aprender un *corpus* lingüístico. Para todo ello, no obstante, el niño debe implicarse afectivamente en un proceso primitivo que remeda a la función fática del lenguaje. El niño comprueba que el canal de comunicación existe, que al otro lado hay un emisor, y en esa operación lo inviste caritativamente como tal. En uno de los trabajos preparatorios de Honneth al texto citado más arriba, el autor sostiene que sería “más apropiado hablar aquí de gestos expresivos positivos [...] antes que del símbolo de una acción, porque más bien lo que hacen es sustituirla en la forma de una ‘abreviatura simbólica’” (Honneth, 2001:118). Los gestos son *in nuce* el símbolo de la persona, pero para descifrarlos hay que imaginar con su ayuda que en su foco que hay una. Hay que comprometerse prácticamente con “una forma de afirmación de valor [*a form of assessment of worth*]”, de aprobación ontológica de nuestra contraparte (*ib.*:124).

En lo que sigue querremos desarrollar al hilo de estos pensamientos en torno al concepto de persona más bien una argumentación pareja, una que pretenderá sin embargo llegar al mismo resultado justo desde el extremo contrario: nos interesará descubrir no ya aquellos casos en los cuales la aplicación de la categoría de persona o sujeto –tanto se nos da– fracasa, sino aquellos en los que queda sometida a las tensiones de la indecisión ¿Es aplicable siempre a este cuerpo que se agita, que se mueve, el concepto de ‘persona’? En 1970 el ingeniero robótico japonés Masahiro Mori dio forma a una peculiar hipótesis en la que ponía negro sobre blanco los problemas futuros en la relación que el ser humano mantendría con la máquina y que el diseño de autómatas habría de enfrentar en algún momento.³ El ingeniero atisbó, de hecho, un problema de imaginación social. Conocida como la hipótesis del *Uncanny Valley* –*el Valle Ignoto* en una de sus posibles traducciones–, Mori situaba el quicio de las dificultades de esta relación hombre-máquina justamente en el inesperado efecto de rechazo y de repulsión que determinados androides producían en los usuarios con los que interactuaban... rechazo producido curiosamente por *una semejanza personal demasiado conseguida por parte de la máquina*. Comprobada cierta la hipótesis, lo curioso del caso es que el efecto terrorífico lo desataba en especial no ya el parecido respecto de la forma, sino el de la forma de lo humano imitada *en movimiento*. Siendo expresiva. Cuando entramos en tratos con robots, preferimos que no se parezcan en exceso a nosotros, pero sobre todo, que permanezcan lo más quietos posible (Muñoz Corcuera, 2009). Nos interesará así explicar la clase de incertidumbre categorial que experimenta aquél que debe decidirse a aplicar o no la categoría de ‘persona’ a un objeto animado capaz de ser expresivo, y, en base

³ El artículo original de Mori (1970) apareció en la revista *Energy*, en su volumen número 7. La primera traducción al inglés, que será la que utilizaremos, se corresponde con la traducción de Karl F. MacDorman y Norri Kageki (Mori, 2005).

a esta indecisión clasificatoria ahondar en la explicación de las notas y propiedades que parecen sernos necesarias a la hora de aplicar la *forma de su concepto sobre la afirmación de valor de lo humano*.

2. *Objetividad y personalidad. Aventuras en el Uncanny Valley*

En nuestra primera descubierta del terreno en el que merodea el concepto, la aplicación decidida del valor *persona* diríamos que reviste una serie de implicaciones metafísicas que trascienden los usos categoriales más sencillos sobre objetos. Carga la categoría sobre sus expectativas un fardo de expresiones, gestos y actitudes generoso. A menudo demasiado generoso. Estas implicaciones piden al mismo tiempo unos méritos tan exclusivos para aterrizar sobre nuestras proyecciones epistémicas que hasta cierto punto va contra nuestras intuiciones más básicas el que podamos errar a la hora de identificar al semejante: ¿Cómo no iba a reconocer a una persona, una persona *de verdad*, si yo mismo soy una? Y, sin embargo, sucede de continuo. La clase de error que buscamos juega pues con la imaginación en sus extremos, entre el imaginar de la *objetividad* [*objecthood*] y el de la *personalidad* [*subjecthood*].⁴ El paso del imaginar del mundo de los objetos al de los sujetos supone una importante promoción de la facultad. Como hemos visto, y para nuestra tranquilidad, ambos mundos son porosos. Ninguna sorpresa hasta aquí porque el mundo de los objetos se divide como sabemos *grosso modo* entre cosas e individuos. Pero hete aquí que en el juego con categorías tan amplias basta una luz tenue, la penumbra más insondable, una figura que se planta ante nosotros entre las sombras, para que nuestras facultades creativas se ensanchen y se pongan a decidir si estamos ante un objeto o un ser humano. En ausencia de mejores condiciones perceptivas, esto se decide en el todo o nada. Una vez encendidas las luces, ya cara a cara con la estatua inmóvil, no es que las cosas vayan de suyo mucho mejor. Por un instante el problema puede no resolverse, nuestro conocimiento y nuestra experiencia contradecirse, y la estatua nos devuelve la mirada con disgusto. Un escalofrío recorre de inmediato nuestra espina dorsal. *Producimos creencias sobre la base de una única experiencia perceptual* –la de la estatua– *que se acaba desdiciendo a sí misma*. Mori introduce en su artículo liminar entre otras las figuras inciertas del robot industrial, el títere, o el androide

⁴ Para la diferencia directriz nos inspiramos en el artículo de Tzachi Zamir (2010). Introducimos no obstante la distinción entre *subjecthood* y *personhood*. Zamir diferencia entre *objecthood* y *subjectivity*, usaremos aquí *subjecthood* como una especie de la subjetividad que incluye ciertos rasgos de la persona y no tan sólo su autonomía. Por otro lado, la *personalidad* quiere matizar también que no nos referimos a la *persona* como sujeto de derechos, que sería otra posibilidad. Y es que el menor es aún ciego al contenido de la exigencia de la ley como reconocimiento.

como ejemplos completos. Del todo o nada. En su total dimensión, estamos ante cuerpos mecánicos que nos arrojan a la cara el reto de tomarlos enteros en un concepto, y, trágicamente, el reto nos supera en no pocas ocasiones. Cada uno supone además una dificultad mayor que la que suponía el anterior. De uno a otro diseño estamos subiendo la primera sección de una curva de progreso ascendente. A la lista de Mori podrían sumarse gracias al correr de los años y la técnica el *animatronic* de Jim Henson, los *Actroid* ideados en la Universidad de Osaka desde nada menos que 2003, los mil uno personajes renderizados del cine y la televisión, e incluso los que se conocen ya como *humanos virtuales* que nos hacen de interfaz y anfitriones en nuestras operaciones en el ciberespacio (Ros Velasco, 2021).⁵ Los caminos de la duda parecen ser así de numerosos cuando un objeto es tan parecido a un ser humano. Esta primera ascensión respira del espíritu de la *semejanza con lo humano*. De la semejanza cada vez más lograda. Nos vinculamos con sus figuras vía parecidos razonables. Desde esta perspectiva, nuestra imaginación liga sin solución de continuidad el trayecto en línea recta entre la objetividad y la subjetividad. Campan de este modo a sus anchas en la gráfica de Mori todas las posibilidades una tras otra desde el mero *objeto actuante* [*performing object*], pasando por la del *objeto expresivo* [*expressive object*], hasta llegar a las del *agente autónomo* [*autonomous agent*], y, finalmente, allá en la cumbre, la esperada figura a contraluz del *sujeto vivo* (y sano) [*alive subject/person (healthy)*] (Mori, 2005:98). Esta variopinta escenografía ante el espectador da para mucho. No presentaría interrupciones en apariencia. Pueblan sin embargo nuestras pesadillas en ese orden las historias de paredes que amenazan con aprisionarnos, de escobas que danzan y acarrean baldes de agua solas, o de estatuas y marionetas que cobran vida inquietantemente ¿Qué es lo que interrumpe entonces aquel nuestro plácido plan de viaje epistémico hacia la coronación del ascenso? ¿Habría pues y según estos mimbres sujetos que asumimos como tales sin llegar a ganarse la categoría ontológica de personas?

Dejemos explicarse a Mori al respecto: “el término matemático *función de incremento monotonica* describe una relación en la cual la función $y=f(x)$ se incrementa continuamente [en proporción] con la variable x . Por ejemplo, a medida que el esfuerzo x crece, la ganancia y se incrementa” (*ib.*). Una relación de este tipo nos la encontramos a diario aplicable a nuestras más diversas actividades, se cumple—diríamos— sin excepción la ley del trabajo. El mundo se comporta normalmente de forma proporcional. Monotonía dice de adición simple. O al menos, eso sole-

⁵ Estos son conocidos como *virtual humans interfaces* o *photorealistic digital humans*. Los personajes renderizados y los *Actroids* de Hiroshi Ishiguro en sus múltiples versiones *Geminoid*—hasta alcanzar la más avanzada, la *Geminoid-DK* de Henrik Schärfe en 2011— son sólo algunos de los ejemplos más llamativos de las nuevas modalidades digitales y físicas de interacción con androides.

mos pensar. “Un ejemplo de función que no produce incrementos continuos [sin embargo] es la de escalar una montaña –como por ejemplo, la relación entre la distancia (x) que un escalador ha recorrido hacia la cima y la altura del escalador (y) –debido a la intervención de colinas y valles” (*Ibid.*). Desplazamiento y trayectoria no presentan el mismo recorrido. La perspectiva monotónica debe ser corregida, y las reglas para descifrar la primera parte de la curva también. Nuestra imaginación se apresura antes de tiempo en completarla más allá. La parte del camino que conduce *de la autonomía a la personalidad* –parece indicarnos Mori– no sigue el mismo patrón de escalada. Para nuestra sorpresa, en nuestra relación con figuras que remedan la humana, se cumple más bien el comportamiento descrito para la segunda clase de funciones. La curva de Mori no es una, sino al menos dos separadas por una depresión. La similitud o semejanza con lo humano puede ser de entrada una cuestión de precisión lineal, monótona, proporcional, pero los caminos del *apego* [*attachment*] no lo son. La subjetividad de la persona no es nunca enteramente perceptiva. El famoso *Uncanny Valley* es justamente la cima que parte en dos la curva de incremento monotónico del parecido de lo humano. El *experimentum crucis* de Mori mostraba en las carcasas metálicas de aquellos brazos mecánicos, en la piel sintética de aquellos androides motorizados, y en las carnes de madera de los tradicionales títeres, que la función de la similitud fracasaba poco antes de llegar a la cima, y –lo más importante para nuestro argumento– que fracasaba no por falta de pericia técnica en lograr el parecido, sino emocionalmente a pesar de haberlo logrado. La función la decidía un sentimiento. Ante los cuerpos animados que se aproximan a su meta ideal antropomórfica, la imitación correcta de la *persona sana* [*healthy person*], “nos percatamos de que lo que parecía real a simple vista, es de hecho artificial, y experimentamos una sensación espeluznante [*eerie*] [...] Cuando esto sucede, perdemos nuestro sentido de afinidad [con la figura]” (*ib.*). En nuestras cuitas sobre aplicación categorial, el *Uncanny Valley* [*valle ignoto*] señala indirectamente al concepto asumido como componible ¿Se puede complementar? El concepto proyectado como la ruta más corta a la cumbre. Así, los brazos mecánicos de la cadena de montaje que ofician de *objetos actuantes* o que ejecutan una *performance* [*acción pautada*] nos guían en el vocabulario moral del valor instrumental de la acción, la funcionalidad del apéndice, la utilidad efectiva que trabaja. Son robots *industriales* –e industriosos, productivos. Pero claro, un brazo no tiene la expresividad de su fin, la mano, sobre la imagen de la cual seguramente fue diseñado. El brazo robot industrial es una estilización mínima del apéndice humano. Reducido a su función. El brazo abre también el mundo de los objetos del niño. No es poca su importancia. Es la herramienta que le abre paso en la manipulación –en sus *juicios hápticos*. Pero esto sólo cuenta una parte de la verdad de la persona. La

de la primera parte de la curva: somos el símbolo de *una clase* de acción, capaces sólo de sostener una clase de protoconversación monotónica sobre usos –que diría Honneth. Tenemos *funcionalidad sin expresión*.

Pero, como para el *caminante sobre el mar de nubes* de Friedrich, Mori nos despeja parte de la ecuación ‘persona’ justo con ocasión del desplome del terreno en plena escalada. Abajo, en el *Uncanny Valley*, no estamos ante un error categorial cualquiera. Porque la categoría se recupera en la segunda curva más allá del valle: superado el momento del desfallecer en que la función como Ícaro se hunde muy cerca del final al darnos cuenta del engaño del objeto, ésta remonta poco después desde la simpatía quebrada si persistimos en el intento de convertir lo parecido en idéntico. Más allá del valle, la función monotónica se recupera en su segundo intento. No estamos –repetimos– ante una operación de aplicación interrumpida abruptamente. Tampoco ante una contradicción pragmática. “El término ‘ignoto’ se emplea para expresar que los objetos relevantes no fallan tan sólo en su operación de desencadenar empatía, sino que además producen una sensación de escalofrío” (Misselhorn, 2009:346). Completemos el argumento para una mejor comprensión. De camino a la respuesta empática, es antes bien la simpatía la que fracasa. Mori sostiene que los cuerpos que imitan la funcionalidad del ser humano acaban fracasando al intentar promocionar la simpatía que despiertan a empatía con tan rudimentarios medios, y que esto se advierte por la aparición concomitante de una emoción en el espectador. El *objeto actuante* quiere en algún momento ser *objeto animado*, expresivo. Aspira a más. Aspira a salvar el valle. El robot industrial quizás no sueña con ovejas electrónicas, pero desde luego que desearía ejercer al menos de títere. La *animación* [*animacy*] como expresión es el preámbulo y puerta de entrada a la subjetividad. El robot de juguete, la marioneta, el tradicional títere japonés del *Bunraku*, exceden desde luego la mera funcionalidad. Bien es cierto que la exceden de distinta manera. Su función es eminentemente expresiva, sí: quieren imitar, transmitir, comunicar signos visibles de lo humano. Dirigir artificialmente al espectador del *juicio visible* a la posesión y reconocimiento del *significado mental*. La expresión animada oficiaría del pie firme casi asentado en la escalada a la *presencia emocional* de un otro, de una intuición metafísica. Y si el robot industrial puede soñar con devenir animado, y los niños de madera con convertirse en niños de verdad, ¿qué clase de pesadillas cabría que tuvieran estos? ¿Cuál sería la forma de su fracaso si fueran conscientes de la misma? Creo que la forma de estas pesadillas tendría que ver –como desarrollaremos al final de nuestro argumento– con la idea de un relapso e involución en la escala apuntada más arriba. Un paso atrás en la cadena evolutiva de la figura que se prometía viva a figura animada, de la animada, a la meramente funcional. La ceguera emocional, por nuestra parte, nos horripila. Entender que lo otro quede

desfigurado como *irreconocible –ignoto–* es prender en llamas el mundo de significados compartidos que nos podíamos prometer en su compañía. La aversión del *Uncanny Valley* es una aversión ontológica. Matar la posibilidad de una persona por tener que matar la abreviatura de la misma anticipada por sus símbolos.

Misselhorn sostiene que la explicación de esta ascensión estaría justamente en la promesa de significado que traduce el espectador desde las protodeclaraciones que son la animación de los gestos imitados. No vemos sólo la función del apéndice que se mueve e indica, o la boca que gesticula aislada. Empezamos a construir un significado *literal* de un vocabulario que ya conocemos. Un vocabulario perteneciente al sistema de señales de una persona. El gesto es el juicio visible que indica y dispara un intercambio del pensar primitivo *ceteris paribus*. Se activa entonces la pretensión de la simpatía que proyecta en su objeto *la forma de la afirmación de un valor*. Ahí hay *un* alguien. Un objeto *moralmente visible* por ser *emocional, expresivamente* significativo. A más signos de lo humano emulados, más fuerte la activación y las pretensiones –y la curva asciende rauda hacia el fin de su primera colina–, pero

sin embargo, el intento de aplicar el concepto fracasa [si] el objeto de la percepción [simpática] no se acaba aceptando como una instancia del concepto [de persona]. Esta es la razón por la que el proceso que conduce [de la mera simpatía *literal*] a la empatía se interrumpe. *Y a pesar de eso, a causa de la similitud de los rasgos* [de persona que sigue conservando el objeto] *el concepto se dispara de nuevo y repetidamente, rozando su desencadenamiento* [una y otra vez] (Misselhorn, 2009: 356-357).

Si hay error categorial por parte del espectador, el error categorial es uno fruto de la frustración e insistencia epistémica. El proceso que conduce a la empatía se interrumpe por un descubierto en su cuenta de capital simbólico. Los fondos prometidos por la simpatía permitían comenzar a invertir en la *forma del asentimiento*, de la *aprobación ontológica*, del *valor de persona*, pero la prueba del estrés de estas economías del signo fallaron final y trágicamente.

3. *Funcionalidad y expresividad. Semióticas del carácter*

Pero aun así, ni todos los objetos son *ignotos*, ni lo son todo el tiempo. El *objeto actuante* que es el brazo mecánico, el robot de cocina, la máquina de la cadena de montaje, decíamos que colocan en primer lugar su *ejecución [performance]* como una acción pautaada, diacrónica, que abrevia por mor de la eficacia la acción funcional de un ser humano cualquiera. *Es como* un ser humano si el parecido se lo sacáramos en tanto causa únicamente. En su abecedario de valor, el robot industrial

tiene la importancia del instrumento y la herramienta. Tiene la importancia del facilitador de la intervención del que manipula algo. La conversación de que es capaz un objeto que actúa es el signo literal de lo que desplaza y lo que usa. El *para qué*. En el vocabulario de lo funcional –que podría suscribir nuestro Darwin– el brazo, el ala y la aleta son signos equivalentes traducibles para el mismo contenido. Sólo empujan, baten, o ponen en movimiento distintas clases de objeto.⁶

Un objeto animado sólo en un sentido muy restringido ejerce de actuante. Y, un *objeto expresivo*, tiene dentro de los animados un comportamiento bien distinto. La estatua, por poner un ejemplo, en su inmovilidad sin aliento –sin *pneuma*, sin alma– no podría calificarse bajo concepto alguno de causa de nada. No funciona en ese sentido. No obstante, nos transmite un tono emocional producto de sus formas y proporciones, de la posición relativa de sus miembros y de los rasgos de su semblante. En definitiva, producto de sus cualidades estéticas. Está diseñada para eso. Estas formas serían en apariencia estáticas, pero dibujan de igual manera un determinado patrón en su relación interna como signos. En su *configuración* cuentan y además quieren contar algo. Son símbolos de la acción más que abreviaturas de la misma (Currie, 1995; Pollick, *et. al.*, 2001; Castiello, 2003). Los rasgos, la pose, conservan una expresión, una actitud, el espíritu de una animación anticipada por nuestra imaginación. Un vocabulario que conocemos bien. La apariencia o disposición a devenir animado, a decir algo. Como objeto expresivo que es, las cualidades estéticas de la estatua *tienen la intención de significar*. De transmitir un contenido a través del decir que son. Es una clase de función, sí, pero no la de la causa. Es una estilización de lo que un ser animado es, sí, pero no a la manera de la causa. Estos signos (sensibles, visibles) tienen por misión la del transmitir un contenido mental –comunicar– *a través de la materialidad de su significante*. No sólo se ve, se *siente*. Tan decisivo es el qué se dice como el cómo se dice, el instrumento del decir. Y por supuesto que un gesto no es tan sólo expresión, pero son familia. El gesto es patrón, pero patrón como secuencia o pauta *en el mismo tiempo*. Es un patrón dinámico –transitivo, que lleva de signo a signo– de deformaciones corporales –significativas. Esto es, un patrón de las posiciones relativas sincrónicas de los distintos miembros de un mismo cuerpo.

No nos sorprenda entonces que la bibliografía desde Mori incluya en sus taxonomías de objetos ignotos referencias explícitas a la importancia del cuerpo como terreno extenso del signo en sus cualidades materiales más elementales: se habla de su tamaño relativo y su volumen, que es lo que en definitiva hace creíble o no al *Bunraku*; su postura, como juego relativo –localizado– de los apéndices respecto a

⁶ De hecho, siendo específicos, el ala y la aleta mueven distintas clases de líquidos en realidad. El aire para la ciencia aeronáutica pertenece a la misma especie, aunque sea menos densa.

las dimensiones del cuerpo como todo completo; los diferentes movimientos del encogerse de hombros, el inclinarse, mecerse, y agazaparse, que hacen más o menos visible como signo al cuerpo entero que se agita, que es foco de ellos... el temblor, que deberíamos añadir ahora quizás (Hamilton, 2015:61).⁷ Estos elementos proto-declarativos son visibles asimismo para dirigir el comportamiento del otro, dirigir su atención, que es un recurso limitado. Con intención. 'Aquí –parecen querer decir– hay algo que ver, algo que juzgar'. Así, desde el cuerpo como centro de producción de signos, la elevación inesperada de los brazos del niño, las indicaciones con el mismo brazo, la protrusión, inclinación, asentimiento y negación con la cabeza, van traduciendo todos ellos los signos materiales a signos de alguien. Van sumándolos a la inercia de declarar, antes que meros signos, una completa *unidad expresiva* ¿Y qué decir de las manos o el rostro? El *hand-playing* propio del bebé, el señalarse el propio cuerpo, las indicaciones con los dedos –*deícticos visibles, ostensión visible*–, lo mismo que los rasgos del semblante y estos mismos en el movimiento de la risa, la sonrisa, el mohín, o los juegos de cejas en el asombro junto a los distintos guiños y miradas –entrecerradas, fijas, caída de ojos...– localizan, es decir, componen un centro relativo desde el que nacen nuevos patrones de animación expresiva que transforman el signo de alguien –hacia aquí hay alguien– en símbolo de alguien a la larga –aquí hay un alguien. Ponen en marcha nuestra imaginación social. Los diversos signos materiales se van cargando en nuestras mochilas epistémicas para preparar la escalada de las curvas de Mori. El viaje se extiende bajo nuestros pies desde la *unidad funcional* que es el objeto actuante a la *unidad expresiva* que es la figura animada –o que transmite la ilusión anticipada de la animación. Del robot industrial a la estatua viajaríamos epistémicamente entre especies puras. El cuerpo funciona en ese caso de lo que se conoce por *signo algorítmico [algorithmic sign]*, un nudo metafísico de producción variable de signos que hace de mediador en las interacciones entre dos individuos que se desean comunicar. Una función del significado en torno a los juicios visibles del cuerpo. La ocasión para una semiótica del carácter a fin de cuentas (Draude, 2011:321).⁸ Pero semióticas de la animación

⁷ Aristóteles tiene en su *Poética* un interesante comentario al respecto: “Puesto que lo bello, animal o cualquier cosa que esté compuesta de partes ha de tenerlas no sólo en orden, sino que también debe tener una extensión que no sea fruto de la casualidad [...] por lo tanto no puede ser bello un animal extremadamente pequeño, ya que su visión se confunde al acercarse a un espacio de tiempo que resulta prácticamente imperceptible; ni tampoco excesivamente grande (pues entonces su visión no se produce simultáneamente, sino que la unidad y la totalidad escapan a la percepción del espectador” (Aristóteles, 2011:52). Vale la pena también revisar la que Aristóteles llama categoría de *posición* en su *Metafísica*, que tiene que ver con la distinta posición que los miembros de un individuo tienen respecto de sí. Así, categorialmente un Sócrates de pie es distinto a un Sócrates sentado.

⁸ El cubrir completamente con un vinilo negro el cuerpo de los *actroids* –como en el caso del modelo DER2 de 2006– podría pensarse como teniendo las mismas consecuencias que para los pianistas tiene el tocar vestidos de negro: desviar la atención expresiva de ellos al piano en un concierto. El auténtico protagonista si así se quiere ver.

hay varias. Dos al menos. En la ecuación que trabaja secretamente entre bambalinas en las gráficas de Mori se sobreentiende que entre la *unidad funcional* y la *unidad expresiva* hay algo que hace de mediador. Una especie intermedia que se halla oculta urdiendo su plan. Ese mediador que ha de aclarar el concepto de animación que hasta aquí se ha puesto en juego puede ser muy bien bautizado a este punto de *autonomía*.

Hay —como decíamos más arriba— *objetos autónomos* [*autonomous objects*]. Objetos que actúan, funcionan, pero de por sí. Por autonomía se entiende pues una especie híbrida, que como independencia ontológica percibida, imaginada, encierra como signo el equívoco que hace igualmente autónomos al robot de juguete y al títere. A una unidad de la función y una de la expresión. La marioneta actúa, pero además en su expresividad está animada en aras de parecer independiente. La diferencia con la estatua es que es un objeto de la expresión, pero un objeto animado. Es *sólo en la expresión* que cumple como autónoma y funciona. Y es que en realidad la mueve un otro, el titiritero que precisamos olvidar en su intervención —y esa y no otra es justamente toda la gracia del títere. Sin movimiento, la marioneta regresa al primitivo reino de la estatuaria. La autonomía nos sugiere la posesión de la unidad que da un principio de movimiento y de reposo propios. El encapsulamiento de la acción. Su símbolo como unidad. De nuevo, no es lo mismo la *percepción de causación* [*perceptual causation*], que no es más que la correlación que vincula a la bola de billar desplazada con su compañera desplazante, funcional, actuante, que la *inferencia de causa* [*causal inference*] o *razonamiento a mecanismo subyacente* [*reasoning to an underlying mechanism*]. En este se nos dirige a la autonomía desde la suposición de una unidad oculta que ejerce de fuente de la acción y orquesta el orden de aparición de los signos actuantes. Un indéxico o déictico esencial. El símbolo de la funcionalidad (Meltzoff y Moore, 1983; Nichols y Stich, 2000; Scholl y Tremoulet, 2000; Castelli, *et. al.*, 2000). Para este símbolo ha de haber pues una *expresión de la autonomía* y una *autonomía de la expresión*. Unidades —una literal, la otra interpretada— que explicarían la diferencia entre las respuestas simpáticas y empáticas. Dos especies intermedias que hacen de puente. La primera de ellas es la funcionalidad de la expresión, del deseo de significar del signo, antes mencionada. La segunda, la *unidad de la expresión* lograda. Entre ambas se decide la partida a favor de la mera animación o para la subjetividad ¿Función sin autonomía? Es sencillamente automatismo mecánico. La psicología ha situado justo en este punto decisivo una segunda revolución como no podía ser de otro modo. Esta nos servirá para apuntalar lo ya dicho. Llamémosla en buena lógica *revolución de los cuatro años* [*four-year revolution*]. Los niños menores de cuatro años, del mismo modo que aquellos diagnosticados dentro del espectro autista, tienen serias dificultades

en atribuir creencias, actitudes o emociones independientes a otros individuos. Es decir, carecen de la capacidad de *ver* o imaginar el símbolo de la expresión que es otro individuo, la unidad autónoma de expresión que es *tener una mente propia* –no disponen de la llamada *Theory of Mind* (ToM), el concepto de una mente. El conocido como *Sally-Anne Test* o *False-Belief Test* fue diseñado en 1985 para identificar dicha competencia. Los niños que lo fallaban se veían imposibilitados de guiar los signos de la subjetividad de los muñecos que se les presentaban –sus acciones, sus percepciones y, de ellas, sus creencias– a la unidad de la personalidad de los mismos. No podían construir una perspectiva nueva como alternativa a la suya propia (Baron-Cohen, *et. al.*, 1985; Rutherford, 2006). La gracia del test para nuestro argumento está precisamente en las condiciones del mismo: las muñecas tenían que ser materiales, físicamente presentes, con un cuerpo, y, además, la pregunta de control establecía que una vez fueran presentadas a los niños por su nombre propio, su identidad particular –Sally, Anne–, estos debían recordar dichos nombres. Para la afirmación del valor ‘persona’, se necesita una *unidad funcional autónoma* para una *unidad autónoma expresiva*.

4. Del signo de signos al apego y la reprobación. *Lo siniestro*

Reentremos pues de nuevo y por un momento en la órbita de signos en la que se mueve el infante de Honneth. Con gestos literales e interpretados –nacidos de su cuerpo, guiados por sus miembros, expresados en el rostro...– ha conducido aquél la atención de su acompañante en la primera protoconversación del apego a un mundo de objetos estables. Mundo en el que él mismo, sí, es un peculiar objeto de más gracias a la intercesión de su cuerpo. Un objeto que en su peculiaridad se autoadscribe juicios –propios y ajenos. El bebé construye al otro en sí mismo en la asimilación de las declaraciones extrañas. Pero también con las mismas levanta un mundo de sujetos compartido protoconversación mediante ¿Qué objeto es este mundo aludido? ¿Es acaso un objeto más que añadir a la cuenta, o la condición de aparición de los objetos por mejor decir? ¿Tiene sentido buscar tal determinación? Hasta los cuatro años, la construcción del otro es centrípeta. Dirigida hacia uno mismo. Hacia la propia unidad expresiva que se invagina haciendo sitio a una parcela extranjera. Los signos, las expresiones, sacan no obstante de todas al menor del vocabulario funcional llano. Como para una dialéctica de la inmunidad, para permanecer siendo el mismo hay que volver al enemigo contra sí mismo. Los signos generan simpatía como reciprocidad propia de una conversación. Crea solidaridad entre los hablantes. Crea confianza, que es un recurso social compartido. La sim-

patía es una reacción emocional a la posición de un otro. Si acaba en mera proyección propia no le resta mérito alguno a la suposición de una perspectiva novedosa. Dentro de las conversaciones decisivas, donde la risa, la sonrisa y los cabeceos son determinantes en tanto abreviaturas del sí y el no, ha de ocupar un lugar relevante la aparición del *signo de signos*, el habla. En el gorjeo, en las primeras palabras del vocabulario apuntadas, la protodeclaración se vuelve muy seria porque un lenguaje se aprende. Es declaración ya sin más. El habla es un movilizador radical por naturaleza de la simpatía. Donde hay habla, suele haber un individuo humano imaginado. Una unidad autónoma de la expresión en el mejor de los casos. La expresión de la autonomía cuando menos. La pregunta fundamental, a pesar de todo, es si tan sólo con este elemento coronaríamos la cima de nuestra segunda curva. Es decir, si el habla, el uso y movilización de un sistema de signos estable, de un lenguaje, es condición suficiente para promocionar la simpatía a empatía –la habilidad no ya únicamente de reaccionar o proyectar a un otro, sino de *reubicarme personalmente* en un universo de otros: es de todos conocida la hipótesis principal que el conocido como *test de Turing* de 1950 intentaba probar. El test –*imitation game* [juego de imitación]– pretendía medir las posibilidades que una máquina tenía de pasar por humana empleando únicamente medios conversacionales para engañar a su interlocutor. Meramente el *signo de lo humano* en su puridad. Estilizado del resto de sus componentes concomitantes. La computadora imitaría el comportamiento lingüístico de un hablante que en principio carecía de cuerpo, de aspecto, o de expresión para su contraparte, que se hallaba separada de su compañero de conversación por una pared. Como mediación, una consola con teclado para comunicarse. El otro conversador sabía que podía estar hablando a través de ella con una computadora, pero también que podía darse el caso de que fuera un ser humano lo que hubiera al otro lado ¿Qué señales, qué signos debía andar buscando, deslizadas en el intercambio de parlamentos?

La respuesta quizás está en la constancia que tenemos de que esta no era la primera versión del experimento. Había un diseño del mismo más primitivo (Turing, 1950). En este primero el juicio del conversador no había de decidirse entre *humano* y *computadora*, sino entre *humano masculino* o *humano femenino*. El sujeto del experimento tenía que descifrar los signos correspondientes a una identidad social, asumiendo *lo humano*. Ni que decir tiene que la segunda versión del test era muchísimo más complicada porque había prescindido del contexto material, del ambiente que no da para señalar pero que es un *mundo compartido de los sujetos*. La adjudicación de mente al interlocutor dependía en gran medida de que como para Sally, como para Anne, se tuviera un rasgo tangible, estable, *emocionalmente presente* al que agarrarse. El pie necesario que diera para suponer una unidad expresiva allá

al final. No nos extraña en este caso que los encargados de diseñar los modernos interfaces de usuario en las distintas plataformas *on-line* de servicios tengan declarada una guerra sin cuartel a todos aquellos que no presenten un *embodied interface agent* (EIA). Un interfaz encarnado. Con cuerpo. Es esta una forma imaginada o *Lichtgestalten* [*forma hecha de luces*] que pretende dotar de materialidad a la conversación, que se presenta tangible, para elevar la afinidad del usuario para con ella –le presenta la oportunidad de movilizar su ToM– y mejorar su experiencia inmersiva –exactamente como Mori sugería hacer (Mori, 2005: 100). Pues los objetos están sin duda cargados de afectos. De libido. Tienen una pátina de vida social. Incluso la sencilla materialidad del significante transmite, comunica y colabora en la creación de ese ambiente. Como un fetiche. La carcasa metálica, el vinilo sintético, la piel humana son unidades literales de expresión desiguales de ese signo algorítmico que es lo animado. Facilitan de manera distinta el apego y el cuidado, y entonces, el conocimiento del objeto. No *se presentan emocionalmente* como contenidos mentales de la misma manera, lo que equivale a decir que en algunos casos, *no se presentan en absoluto*.⁹ En el diseño de Honneth, una sonrisa no tiene su equivalente funcional como signo expresivo en un asentimiento. Ni mucho menos en un mohín. Identificar un objeto o bien aprobarlo no son la misma cosa. Quedan delatados como gestos *moods* [*estados de ánimo*] muy diferentes. “Los estados de ánimo son una clase de sentimientos mucho más difuso que la emoción ordinaria”. Esto hace que sean más difícilmente autoadscribibles, que no más difícilmente determinables en su tonalidad emocional “pues pueden ser por supuesto igualmente expresados” en un juicio. Pero no de la misma manera. “Esto explicaría el por qué ‘tenemos’ un determinado estado de ánimo o estamos ‘en’ uno y no usamos dichas locuciones para hablar del mismo modo de nuestras emociones; antes bien solemos decir de nosotros que ‘estamos’ [*are*] enfadados [*somos enfadados*] o que nos ‘sentimos’ o nos ‘ponemos’ tristes” (Hamilton, 2015:64).¹⁰ Esta última clase de contenidos mentales pueden *ser hechos visibles*, los primeros deben por su sutileza *ser sentidos* por añadidura. Es como si el estado de ánimo fuera un espacio al que penetramos. Como un terreno o continente identificable pero cuyos límites se resisten en cierta manera al dibujo de un perfil si bien no a nuestra orientación una vez en su interior. Un ambiente, una atmósfera emocional. La unidad autónoma de expresión de la que

⁹ Un vínculo conceptual podría establecerse sin problemas entre el desarrollo en el menor de nueve meses de aquel vínculo emocional de cara a la construcción del mundo común de objetos y el desarrollo fundamental del apego en el *experimento de Harlow* con monos rhesus en 1958 (Stroufe, 1985; Kobak, 2012).

¹⁰ Para las consecuencias que la posesión de un vocabulario emocional más o menos restringido tiene sobre la estructura de una sociedad se puede consultar la obra de William Reddy (2001) y su concepto de *navegación emocional*.

venimos hablando coincide exactamente con esta categoría en tanto símbolo. ¿No diferencia acaso Mori mismo entre *Person* [*persona*] y *Healthy Person* [*persona 'sana'*, aunque la traducción debería ser más bien *viva* como muy animada, activa]?. Esto despierta una respuesta que puede ser igualmente expresada en un juicio, pero en su simbología no identifica, no separa a un objeto de entre otros objetos, ni determina para el aquí y ahora literal uno de sus rasgos. Alude a un foco, guía tan sólo a una unidad –*estamos en la tristeza*, rodeados de ella. Nuestros gestos, nuestras expresiones, obran en muchos casos de la misma forma.

Hay un *corpus* de vocabulario humano que sólo se puede aprender en compañía de otra persona. Signos expresivos –gestos– cuyo cometido es precisamente el asegurarnos de que del otro lado hay un interlocutor válido. Que comprueban la salud del canal de comunicación. Los *moods* son una paleta coral ligada a dichos gestos. La risa, la sonrisa, el asentimiento y las miradas y guiños, lo mismo que el aspecto *sano* [*healthy*] del cuidador serían *gestos expresivos positivos* –en palabras de Honneth. Forman el ambiente –sostienen el canal– de lo que más arriba hemos llamado con él *aprobación ontológica* o *reconocimiento* (2001:118).¹¹ Podemos distinguir –expresar una distinción– entre diversos *moods*. Por supuesto. Expresar el quicio entre diversas unidades o fuentes de expresión. La alegría, la sorpresa, son contagiosas. *Per nefas*, ¿tan extraño es entonces imaginar que ha de haber signos de *desaprobación* o *reprobación ontológica*? Desde las expresiones de confusión, a las claramente negativas de *repulsión* [*repulsion*], *repugnancia* [*disgust*], lo *siniestro* [*creepy*], lo *terrorífico* [*spooky*], o las categorías límite de *extrañeza* [*strangeness*], *inquietud* [*eeriness*], y, por supuesto, *ominoso*, *ignoto* [*uncanniness*] la paleta emocional nos pinta grados y grados de alejamiento y rechazo del mundo social compartido (Rozin y Fallon, 1987; Ho, 2008). Del mundo en común, sin más. La prótesis de madera de una mano y la fabricada con carne sintética no transmiten el mismo estado de ánimo. No nos colocan en el mismo. No pretenden la misma expresión ni intentan alcanzar la misma cima. La palidez o sonrojo de la carne, la textura, su frialdad al tacto toman parte en la futura promoción empática o colaboran en su fracaso vía los

¹¹ Resultaría interesante a este punto recordar una obra más temprana de Honneth, *Invisibility: On the Epistemology of 'Recognition'*, en que podemos diferenciar muy bien aquellos casos en los que la negación del reconocimiento no se corresponde con un error categorial o el fracaso en la construcción de la *unidad autónoma expresiva* que es una persona. Honneth (2011) presenta el caso del protagonista de la novela de Ralph Ellison *El hombre invisible* de 1953, afroamericano, que es ignorado insistentemente como si no fuera corpóreo. En realidad, este olvido de su visibilidad es impostado. Una habilidad de segundo orden consistente justamente en interpretar su presencia emocional y negar los gestos expresivos de reconocimiento que se corresponderían con la aprobación de la misma. En contraste, la neuropsiquiatría nos ha descubierto las variedades de los errores categoriales señalados en los síndromes de Capgras o el de Frégoli–el delirio de que una persona conocida ha sido reemplazada por alguien exactamente igual, un *Doppelgänger*–, de Cotard –el delirio que produce que una persona crea estar muerta, teniendo por cierto incluso que su cuerpo se descompone–, o del *huésped fantasma* –la creencia delirante de que la casa donde vive el paciente está habitada también por individuos extraños no invitados.

tonos emocionales arrancados a su signo (Mori, 2005:100). En movimiento, la prótesis mioeléctrica que Mori menciona en su artículo fracasa justo antes de escapar del valle porque la respuesta simpática de su funcionalidad –actúa– construye una autonomía de la expresión circunscrita y localizada como parte y no como todo. La mano cercenada imaginada que se mueve sola es una unidad funcional, animada en tanto expresiva de autonomía, es una *unidad de expresión de la autonomía* pero en no pocas ocasiones no es imaginada como una *unidad autónoma de expresión*.

Pero ¿entonces es posible pensar una unidad de expresión de la autonomía completa –como el títere, como el *Actroid*– que fracase en su promoción a unidad autónoma de la expresión? Por supuesto. La ilustración del caso se halla precisamente en la sima del valle. Con el cadáver, con el *zombie*. En ese orden, se explica que Mori hiciera notar que el movimiento –animación– acentuaba el efecto emocional inquietante del valle. Es el catalizador, facilitador y acelerador de la promoción de una unidad expresiva a otra. De la unidad simpática a la empática autónoma. Lo que sucede es que debemos prestar atención a *qué* promovemos. El *zombie* es una unidad funcional actuante, animada y autónoma, expresiva en alguno de sus signos como lo es lo literal de lo humano, como *expresión de autonomía*, pero sabemos que no es una unidad autónoma de la expresión. Un sujeto que quiere significar con sus gestos. Piénsese en que, salvando las distancias, el horror del zombie es cumplir el destino del títere siendo un muñeco autónomo de carne y hueso. Más interesante es el caso del cadáver que Mori coloca al principio de nuestra entrada en el tenebroso valle. Un ser humano muerto es una *unidad de expresión autónoma* sin expresión, pero también una *unidad funcional* sin función, en buena lógica. Digo que es más interesante por la lógica de la promoción y el fracaso que trasluce este último caso. Freud tiene algunas claves al respecto que nos ayudarán en la empresa de terminar nuestra argumentación.

Muchas personas consideran *siniestro* [*Unheimlich, uncanny*] en grado sumo cuanto está relacionado con la *muerte*, con *cadáveres*, con la *aparición de los muertos*, *los espíritus* y los *espectros* [...] La biología aún no ha logrado determinar si la muerte es el destino ineludible de todo ser viviente o si sólo es un azar constante, pero quizá evitable, en la vida misma (Freud, 2006a:2498).

Lo que si podemos atestiguar es que la unidad funcional del cuerpo tiene su fin ineludible en aquélla, y, por ello, no nos ha de venir de sorpresa que los fantasmas, envidiosos, deseen recuperar la herramienta perdida a cualquier precio. Como los personajes del *Yase Otoko* de que habla Mori. *Lo siniestro* es –como el término alemán indica, *un-beimlich*– la sensación engañosa de estar amenazado en la propia casa –de *das Heim* [el *hogar, lo familiar*] y el prefijo negador (*ib.*: 2485-2488). Ser

extraño al propio cuerpo. Tomándole prestada la intuición a Schelling, lo “*Unheimlich sería todo lo que debía haber quedado oculto, secreto* [asumido y superado en la quietud del hogar] *pero que se ha manifestado*” (*ib.*: 2487. El subrayado es del propio Freud). Se nos ha manifestado un enemigo en nuestra propia casa. En nuestro propio cuerpo. Más bien *se nos ha recordado* ¿Cuál sería entonces tal enemigo? Proyectándose en un texto publicado un año más tarde, en 1920, el artículo de Freud sobre *lo siniestro*, lo ominoso, se prolonga en su *Más allá del principio del placer*. En sus páginas podemos leer la clave del asunto: “*Un instinto sería, pues, una tendencia propia de lo orgánico vivo a la reconstrucción de un estado anterior, que lo animado tuvo que abandonar bajo el influjo de fuerzas exteriores, perturbadoras; una especie de elasticidad orgánica, o, si se quiere, la manifestación en la vida orgánica*”, el instinto nos recuerda por las mismas “*todas las posibilidades no inmanentes del retorno a lo anorgánico*” (Freud, 2006b: 2525 y 2526). Aquel objeto *uncanny* nos recuerda el tiempo en que fuimos materia inexpressiva. Materia sin signo. Y todas las posibilidades de regresar a tal estado. De disolución, fragmentación –ruptura en partes–, de la desfiguración de la forma de lo humano, de su *unidad funcional* o *expresiva* alcanzada. El relapso o involución ontológica apuntado, el peligro de retroceso de lo vivo a lo muerto, de lo vivo a lo meramente animado, de lo meramente animado a lo funcional, y todas las degradaciones intermedias de nuestras autonomías imaginables han de poblar, sin lugar a dudas, todas nuestras pesadillas. Capítulos varios del *horror ontológico*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aristóteles (2011). *Poética*. Traducción, introducción y notas de Alicia Villar Lecumberri. Alianza Editorial.
- Baron-Cohen, S.; Leslie, A. M.; Frith, U. (1985). "Does the Autistic Child have a "Theory of Mind?". *Cognition*, 21, pp. 37-46. DOI:10.1016/0010-0277(85)90022-8
- Castiello, V. (2003). "Understanding Other People's Actions: Intention and Attention". *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*. 29 (2), pp. 416-430. <https://doi.org/10.1037/0096-1523.29.2.416>
- Castelli, F.; Happé, F.; Frith, U.; Frith, C. (2000). "Movement and Mind: A functional Imagining Study of Perception and Interpretation of Complex Intentional Movement Patterns". *NeuroImage*, 12, pp. 314-325. DOI:10.1006/nimg.2000.0612
- Currie, G. (1995). "Imagination and Simulation: Aesthetics meets Cognitive Science". En A. Stone, M. Davies (Eds.). *Mental Simulation: Evaluations and Applications* (pp. 151-169). Blackwell Publishing.
- Darwin, C. (2009). *The Expression of the Emotions in Man and Animals*. Cambridge University Press.
- Dornes, M. (2005). "Die emotionalen Ursprünge des Denkens". *West-End. Neue Zeitschrift für Sozialforschung*, 2 (1), pp. 3-48. <https://doi.org/10.14361/9783839406588-ref>
- Draude, C. (2011). "Intermediaries: reflections on virtual humans, gender, and the Uncanny Valley". *AI & Society*, 26, pp. 319-327. DOI:10.1007/s00146-010-0312-4
- Freud, S. (2006a [1919]). "Lo Siniestro". *Obras Completas. Volumen 7*. Biblioteca Nueva, pp. 2483-2505.
- Freud, S. (2006b [1920]). "Más allá del principio del placer". *Obras Completas. Volumen 7*. Biblioteca Nueva, pp. 2507-2541.
- Hamilton, J. R. (2015). "The 'Uncanny Valley' and spectating animated objects". *Performance Research*, 20 (2), pp. 60-69.
- Ho, C.-C. (2008). "Human emotion and the Uncanny Valley: A GLM, MDS, and ISOMAP analysis of robot video ratings". *Proceedings of the Third ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction*. Amsterdam.

- Hobson, P. (2002). *The Cradle of Thought: Exploring the Origins of Thinking*. Oxford University Press.
- Honneth, A. (2001). "Invisibility: On the Epistemology of 'Recognition'". *Proceedings of the Aristotelian Society. Supplementary Volume*, 75, pp. 111-126. <https://doi.org/10.1111/1467-8349.00081>
- Honneth, A. (2008). *Reification: A New Look at an Old Idea*. Oxford University Press.
- Kobak, R. (2012). "Attachment and Early Social Deprivation: Revisiting Harlow's Monkey Studies". En A. Slater y P. C. Quinn (Eds.). *Developmental Psychology: Revisiting the Classic Studies* (pp. 10-23). SAGE.
- Kvavilashvili, R. (1992). *The Intelligent Imitator: Towards an Exemplar Theory of Behavioral Choice*. North-Holland.
- Meltzoff, A. N.; Moore, M. K. (1983). "Newborn imitate adult facial gestures". *Child Development*, 54, pp. 702-709. [https://doi.org/10.1016/S0163-6383\(84\)80047-8](https://doi.org/10.1016/S0163-6383(84)80047-8)
- Misselhorn, C. (2009). "Empathy with Inanimate Objects and the Uncanny Valley". *Minds & Machines*, 19, pp. 345-359. <https://doi.org/10.1007/s11023-009-9158-2>
- Mori, M. (2005). "The Uncanny Valley". *IEEE Robotics and Automation Magazine*, 19 (2), pp. 98-100. DOI:10.1109/MRA.2012.2192811
- Mori, M. (1970). "Bukimi no Tani Gensho". *Energy*, 7 (4), pp. 33-35.
- Muñoz Corcuera, A. (2009). "Esclavos y Superhombres: La ética en los relatos de Isaac Asimov". En López Pellisa, T. and Moreno, F. A. (eds.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*. Universidad Carlos III de Madrid: 674-688.
- Nichols, S.; Stich, S. (2000). "A cognitive theory of Pretense". *Cognition*, 74, pp. 115-147. DOI: 10.1016/S0010-0277(99)00070-0
- Pollick, F.; Paterson, H. M.; Bruderlin, A.; Sanford, A. J. (2001). "Perceiving Affect from Arm Movement". *Cognition*, 82, pp. 51-61. DOI : 10.1037/0096-1523.31.6.1247
- Reddy, W. (2001). *The Navigation of Feeling: A Framework for the History of Emotions*. Cambridge University Press.
- Ros Velasco, J (2021). "Transhumanismo, nanotecnología y videojuegos. La necesidad antropológica de representar el futuro". *e-tramas*, 10 (3) [En prensa]

- Rozin, P.; Fallon, A. E. (1987). "A Perspective on Disgust". *Psychological Review*, 94, pp. 23-41. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.94.1.23>
- Rutherford, M.; (2006). "The Perception of Animacy in Young Children with Autism". *Journal of Autism and Development Disorders*, 36, pp. 983-992. DOI: 10.1007/s10803-006-0136-8
- Scholl, B.; Tremoulet, P. (2000). "Perceptual Causality and Animacy". *Trends in Cognitive Science*, 4, pp. 299-309. DOI:10.1016/S1364-6613(00)01506-0
- Serpe, R. T.; Stryker, S. (2011). "The Symbolic Interactionist Perspective and Identity Theory". En S. J. Schwartz, K. Luyckx y V. L. Vignoles (Eds.). *Handbook of Identity Theory and Research* (pp. 225-248).
- Sroufe, L. A. (1985). "Attachment Classification from the Perspective of Infant-Caregiver Relationships and Infant Temperament". *Child Development*, 56 (1), pp. 1-14.
- Tomasello, M. (1999). *The Cultural Origins of Human Cognition*. Harvard University Press.
- Turing, A. M. (1950). "Computing Machinery and Intelligence". *Mind*, 59, pp. 433-460. DOI: <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>
- Zamir, T. (2010). "Puppets". *Critical Inquiry*, 36 (3), pp. 386-409. DOI: <https://doi.org/10.1086/653406>

DOI: <https://doi.org/10.15366/bp2021.28.008>
Bajo Palabra. II Época. N°28. Pgs: 175-198

