

# Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A.I. Inteligencia Artificial* (2001)



María Isabel Escalas Ruiz

© María Isabel Escalas Ruiz, 2019

## Los niños según Spielberg: Empatía frente al Otro

Los personajes infantiles en las producciones que podrían encajar dentro del «sello Spielberg», en calidad de director o de productor ejecutivo, se posicionan como el epicentro narrativo en el que vamos a situar este estudio. En un primer apartado plantearé una serie de constantes narrativas de los personajes infantiles bajo el sello de Spielberg, teniendo presentes tesis posthumanistas y otras propias de la ciencia ficción. En un segundo apartado, nos centraremos en el análisis de personaje de David, el niño androide de la película *A.I. Inteligencia Artificial* (2001), dirigida por Spielberg. Esta propone un discurso del personaje infantil en tanto que sujeto que permite debatir cuestiones sobre la naturaleza humana, las relaciones que se establecen entre el hombre y la máquina, el ser humano como demiurgo y «padre»/«madre» de ciborgs, además de los vínculos emocionales y afectivos que pueden crearse entre distintos personajes (post)humanos así como las relaciones parentales/filiales que se establecen.

La identidad infantil se ha visto expuesta

a lo largo de la historia a encuentros con otros seres (sobrenaturales o mágicos) en la literatura, en el discurso audiovisual, y en otros textos culturales. La conexión entre los niños y el sujeto sobrenatural o fantástico (estudiada por Nikolajeva, 1998; Todorov, 2006 o Zipes, 2013) en ejemplos claros como las adaptaciones *Alicia en el país de las maravillas* o recientes como *Un monstruo viene a verme* de Bayona o *Mi amigo el gigante* de Spielberg con la figura del monstruo tiene como resultado la encarnación y representación de miedos, problemáticas y dialécticas intrínsecamente humanas que no son solamente individuales, sino también colectivas (Cohen, 1996 y Graham, 2002). Los miedos pueden materializarse en representaciones de seres malignos o perversos, tales como demonios a través de posesiones, es decir, en monstruosidades diversas que pueden aparecer a través del contacto con seres del más allá a nivel espiritual—como fantasmas, en el caso del *El orfanato*, por ejemplo. Con ellos se establece una relación que pasa por un proceso de comprensión que puede crecer hasta llegar a la empatía, puesto que los niños carecen de prejuicios propios de la esfera de los adultos que



## Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A. I. Inteligencia Artificial* (2001)

nos limitan en nuestra tarea de entender y ayudar al «otro». Esta empatía incluso permite la conexión con entes no humanos—o con seres que vienen a la Tierra con diferentes intenciones y que corroboran la existencia de vida fuera de la tierra como la relación entre ET y Elliot. O que pretenden, por el contrario, destruir el planeta e incluso aniquilar la raza humana, como se narra en adaptaciones televisivas tales como *Childhood's End* (2015) o cinematográficas tales como *Children of the Corn* (1984) y *La guerra de los mundos* (2005).

La figura del monstruo tiene como resultado la encarnación y representación de miedos, problemáticas y dialécticas intrínsecamente humanas que no son solamente individuales, sino también colectivas.

Boyd analiza los placeres de los condicionantes hipotéticos, como los llama, con respecto a los personajes infantiles y señala que los niños se sienten fascinados por los límites existentes entre los humanos y los animales, y por los límites entre lo animado y lo inanimado, no porque tengan problemas para comprenderlos sino porque disfrutan del «puro placer de la sorpresa, de ver que podría haber otros modos de ser» (2007: 225)<sup>1</sup>. La

atracción infantil por poder ser o verse representado de otros modos (en los que se incluye ser modificado tecnológicamente, tal y como plantea Flanagan, 2014) permite a los niños la posibilidad de ser «ellos» y «los otros» de forma simultánea, es decir, semejantes, pero diferentes (según Gubar, 2013), un aspecto que se relaciona con el concepto freudiano del «uncanny» u ominoso (Freud, 1919/2003). En este sentido, el personaje de David de *Inteligencia Artificial* (2001), que examinaremos en el siguiente apartado, tiene un concepto de sí mismo similar al de un sujeto humano, pese a ser programado para ser un robot capaz de amar a sus padres no biológicos, una de las familias de la empresa tecnológica.

Sin duda, la infancia puede tender al juego simbólico en tanto que el niño puede utilizar su capacidad mental para imaginar y representar un objeto de manera abstracta. Así pues, un niño puede a jugar incluso a ser «otro» de forma espontánea, entroncando con el valor de estar «Betwixt-and-between» (que ya nos ofrecería literariamente Barrie en *Peter Pan* en 1904 y que Disney llevaría al cine en 1953), en tanto que permite la interconexión (Baker, 2016) y la implicación entre formas de vida que entroncan con los límites difusos del discurso posthumano. Derivados de esta relación que se impregna de los diferentes modos de ser humano y posthumano y que abren el cuestionamiento ontológico del discurso posthumano, podemos hablar de una simbiosis entre los personajes infantiles y las diferentes representaciones posthumanas que se ven representadas en las producciones audiovisuales bajo el sello de Spielberg en calidad de director o de productor ejecutivo, enmarcado dentro de un equipo de profesionales del cine y la televisión de cada caso en particular. Las relaciones entre los humanos (encarnados en la figura infantil) y el resto de entes (extraterrestres, robots/androides, trípodes y cápsulas, Aqua y Drill) reflejan las tensiones existentes por el aparente carácter excepcional del ser humano como raza y su

<sup>1</sup> «the sheer pleasure of the surprise, of seeing that there could be other ways to be» (traducción de la autora).



## Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A. I. Inteligencia Artificial* (2001)

superioridad ante otras especies (Roden, 2014).

En las producciones de Spielberg, la compleja presencia de los personajes infantiles se renegocia con valores románticos y en ella subyace la crítica a una de las instituciones por excelencia: la familia que puede resquebrajarse, tal y como veremos en *Inteligencia Artificial*. Así pues, la construcción emocional, sensible e imaginativa de la mirada infantil spielbergiana (en oposición a la visión adulta), permitirá encuentros con entes no humanos que variarán, influenciados por las coordenadas histórico-culturales y la evolución de los miedos sociales (Furedi, 2006), en un tránsito desde el encuentro de Elliott con su amigo *E.T.* (1982) al diálogo infantil (completamente vetado a adultos) con los entes superiores gobernados por Drill en *The Whispers* (2015).

En estas representaciones cinematográficas y televisivas bajo el sello creativo de Spielberg se establece, en primer lugar, una construcción emocional, sensible e imaginativa propia de la mirada infantil.

Spielberg tiene un peso autobiográfico importante en sus diferentes producciones audiovisuales y, concretamente, su infancia marcada por la separación de sus padres y las consecuencias que esto tuvo en el desarrollo de su personalidad y también a nivel profesional. Existe un sello autoral spielbergiano que se puede apreciar en algunas de sus pro-

ducciones y narraciones fílmicas (y televisivas) que apelan a valores universales como el respeto al otro, el retrato de las realidades y estructuras familiares diversas que van más allá de la «familia nuclear» concebida de modo tradicional. Precisamente de esta presentación de familias no nucleares se derivan relaciones familiares e interpersonales complejas que influirán en las vivencias de una infancia que se presenta, en muchas ocasiones, complejas.

Los niños son agentes poderosos de la ficción audiovisual (Lury, 2010) y su papel en las producciones de Spielberg es incuestionable. Partimos de la premisa de que existen una serie de constantes narrativas generales en una selección de producciones audiovisuales. *E.T.*, *Inteligencia Artificial*, *La guerra de los mundos*, *Super 8* (2011) y *The Whispers* conectan el niño como sujeto con una extensa tradición cultural reflejada en la literatura pero sobre todo en los cuentos, género cambiante y depositario de miedos humanos, de sentimientos y de valores de carácter universal que traspasa el tiempo y las culturas. Los niños de Spielberg protagonizan la comunicación dialéctica, comprensiva con «el Otro», entrando en una dimensión emocional (y empática) con entes diversos: personificaciones de animales de fábula, seres sobrenaturales, diferentes transformaciones evolutivas de los monstruos, extraterrestres, entes fantasmales, perversos o demoníacos y vampiros, pasando por robots, ciborgs o androides. Entran en juego variables dependiendo de las coordenadas espacio-temporales y dependientes de factores y de motivaciones cambiantes.

En estas representaciones cinematográficas y televisivas bajo el sello creativo de Spielberg se establece, en primer lugar, una construcción emocional, sensible e imaginativa propia de la mirada infantil en oposición a la visión adulta que permitirá o favorecerá el contacto, e incluso una relación simbiótica, de la infancia con estos otros entes. Estos encuentros varían en cuanto a la complejidad



## Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A. I. Inteligencia Artificial* (2001)

del entorno familiar (familia «desestructurada» o núcleo familiar «inestable») y al contexto social y están supeditados también a las coordenadas histórico-culturales y a la evolución de los miedos sociales. Cabe tener en cuenta que los problemas o elementos amenazantes o provocadores de dolor en la infancia, aquello que puede suponer una desestabilización emocional del niño no tiene que ser necesariamente provocado por la aparición de entes como alienígenas, androides, ciborgs o razas aparentemente superiores ni tampoco de monstruos que cambian de estética desafiando a la humanidad (*Jurassic Park*), sino que los elementos desestabilizadores pueden venir del entorno más cercano: la familia como una institución que puede transgredir las bases de la estructuración social (Eagleton, 2010) y sus conductas naturalizadas (Bourdieu, 2003).

La propia especie humana y, a menor escala, la familia o nuestro entorno más cercano pueden representar el elemento amenazante o desestabilizador: tal es el caso de *La lista de Schindler*. Ambas sirven para ilustrar el nivel de atrocidad que la humanidad puede infligir a los seres humanos y que hace replantearse seriamente los principios humanistas. Precisamente estos entes de otros mundos (como el de *E.T.*) o los seres creados por los propios humanos (como David en *Inteligencia Artificial*) pueden mostrar un mayor nivel de emoción o de sentimiento que la humanidad, desprovista de estos por figuras históricas genocidas y por otros humanos comunes ya que somos nuestros peores enemigos.

En este punto, cabe analizar algunas características comunes que conciernen a la creación de la construcción identitaria infantil en las películas mencionadas. La infancia en Spielberg es depositaria de muchas connotaciones que se basan en una idealización neorromántica y sentimental de la infancia (Schober, 2016: 3), marcada por la pérdida, el trauma, las dudas, problemáticas y ansiedades. La exaltación de la edad infantil tiene

evidentes referentes en la literatura romántica de poetas como William Blake o William Wordsworth—siguiendo su argumento de que «el niño es el padre del hombre»—en tanto que subraya la inocencia primigenia, natural e intrínseca, la simpatía e incluso la bondad atribuidas a la infancia. Tal y como Schober señala con respecto a las referencias neorrománticas (2016: 5) de Spielberg, este «comparte con Wordsworth su «simpatía primaria» por la infancia, tal y como se expresa en la influyente obra del autor de la «Oda a la inmortalidad» (1807)»<sup>2</sup>.

### Una característica común en la identidad de los personajes infantiles en las películas bajo el sello de Spielberg es la pérdida personal que angustia al protagonista.

Spielberg también está bajo la influencia del imaginario creado por las adaptaciones cinematográficas de la factoría Disney, en especial *Peter Pan* (1935) basado en la obra homónima de J.M. Barrie, y *Pinocho* (1940) basado en la de Carlo Collodi, así como de la literatura infantil en general. Como veremos en el apartado concreto del análisis de caso, las interrelaciones con *Pinocho* son bastante notables. Ambas referencias permiten la construcción de una «Kidult Culture» (Brown, 2016: 22), es decir, una cultura en la que los límites entre la infancia y la edad adulta se

<sup>2</sup> «Spielberg shares Wordsworth's 'primal sympathy' with childhood as expressed in the poet's highly influential "Ode: Intimations of Immortality" (1807)».



## Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A. I. Inteligencia Artificial* (2001)

ven difuminados dentro del entretenimiento y posicionados como cine popular o *blockbusters*.

Una característica común en la identidad de los personajes infantiles en las películas bajo el sello de Spielberg es la pérdida personal que angustia al protagonista. Puede tratarse de la pérdida efectiva o de la potencial pérdida de alguien o algo apreciado. Real o temida, la pérdida crea una angustia en el protagonista: la muerte ocurrida o previsible de la madre (como le sucede a Connor, el chico casi adolescente de *Un monstruo viene a verme* de J.A. Bayona, 2016), o la ausencia del padre combinada con la separación del nuevo amigo (como ocurre en *E.T.*) dejan un vacío doloroso con el que hay que saber lidiar.

La mayor predisposición infantil a conectar con otros seres genera también una mayor capacidad extrasensorial que permite sentir sensaciones vetadas a los adultos.

Estos personajes están sujetos al sufrimiento de un dolor que puede ser no solo físico, sino principalmente psicológico y emocional, causado principalmente por el entorno familiar y también por el entorno social a través de las amistades o de los compañeros de clase, incluso hasta el maltrato. No obstante, este puede ser provocado por experiencias vivenciales generadas por agentes externos que afectan a la colectividad (como ocurre en *La guerra de los mundos*). El dolor se refleja en una constante narrativa: el sentimiento de soledad de los personajes infanti-

les, traducido en un (alto) nivel de introspección, pueden favorecer el apego hacia un mundo de fantasía que sirva como vía de escape de una realidad a veces insoportable.

Otro rasgo común en la personalidad de los personajes infantiles spilbergianos es su mayor sensibilidad en relación a los adultos, así como un mayor grado de comprensión y empatía con «el Otro». Esto les permite establecer lazos y conexiones con otros entes (el caso más paradigmático sería la conexión total de E.T. con Elliot) con los cuales aprenden, crecen y se desarrollan obteniendo lecciones de por vida. La mayor predisposición infantil a conectar con otros seres genera también una mayor capacidad extrasensorial que permite sentir sensaciones vetadas a los adultos. Este sería el caso, por ejemplo, de la serie producida por Spielberg *The Whispers* (2015) en la que el ente posthumano Drill solamente se comunica con los niños. Así pues, la construcción de la amistad con otros entes cumple fases específicas y recurrentes en la producción de Spielberg: la comprensión del otro, la identificación, la implicación y la empatía que supone un alto grado de compromiso emocional. Sin embargo, esto no está exento de un miedo previo a lo desconocido y miedo al «otro», siguiendo la clasificación de Lovecraft (2004) ya que tiene que pasar por el conocimiento recíproco entre el niño y el ente.

No podemos olvidar el entorno familiar en el que crecen y se desarrollan los personajes infantiles pues, según sostenemos, su falta de referentes paternos es una de las causas más relevantes en las carencias afectivas y/o en la representación de sus traumas emocionales. Los niños están sujetos a complejas situaciones adultas como el divorcio de sus padres (*E.T.*). En *La guerra de los mundos* el egoísmo e irresponsabilidad de Ray (Tom Cruise), el padre de la niña Rachel y de su hermano adolescente Robbie, se debe a una especie de síndrome de Peter Pan. Todo ello les conduce a buscar y/o a intentar sustituir las carencias



## Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A. I. Inteligencia Artificial* (2001)

afectivas de sus padres o referentes paternos en otros lados para satisfacer y suplir esta falta (esta puede ser sustituida por entes no humanos). En todos los casos mencionados (aunque sería discutible en *Inteligencia Artificial*) la falta de afecto se atribuye a los padres y no a las madres. Ellas, en mayor o menor grado, representan la protección y la confianza en términos generales, si bien el hijo puede llegar a sentir su ausencia emocional pese a su presencia física. En ese sentido, las irresponsabilidades adultas como el egoísmo o el incumplimiento de los deberes parentales repercuten y tienen consecuencias, en ocasiones, sustanciales para el desarrollo de la identidad infantil.

A su vez, no puede olvidarse que estos personajes se insertan en unas coordenadas espacio-temporales adscritas a la cultura estadounidense las cuales evolucionan con el paso del tiempo y se circunscriben a miedos sociales cambiantes (ver Bourke, 2005 y Furedi, 2006). La evolución de los miedos sociales se ve reflejada en la evolución de los temas: desde los miedos a las invasiones alienígenas con *E.T.* (1982), la apertura de un debate con implicaciones éticas en *Inteligencia Artificial* (2001), temores post-9/11 en *La guerra de los mundos* (2005), los encubrimientos gubernamentales en *Super 8* (2011) y el pánico a perder a nuestros hijos en *The Whispers* (2015). La cultura estadounidense se permite ofrecer en estas películas y series una imagen hegemónica y ejemplificadora de la humanidad frente al «Otro». Este se presenta no como el «marginado» generado por la propia sociedad estadounidense sino como el «desconocido» (Lovecraft, 2004) que la amenaza desde el exterior. Los niños tienen un peso preponderante porque esta intencionada mirada infantil fuerza a la audiencia a hacer un esfuerzo de identificación e incluso empatía (Keen 2007) con ese Otro al que teme.

**El niño androide y la impronta materna: David, programado para amar, ¿y ser**

**amado?**

*Inteligencia Artificial* (2001) es una adaptación basada en el cuento de ciencia ficción «Super-Toys Last All Summer Long» (1969), de Brian Aldiss. Participaron en el guión del proyecto inicial liderado por Stanley Kubrick, y heredado por Spielberg a la muerte de este, escritores como Ian Watson, Sara Maitland y Bob Shaw. Kubrick trabajó en el proyecto a lo largo de más de veinte años y, aunque la firma final sea la de Spielberg, la primera parte en especial lleva la huella de Kubrick. La película se sustenta en la premisa narrativa de que David es el primer niño robótico programado para amar y ser un miembro más de la familia en una época futura en la que los robots abundan. El eslogan de la película es «Su amor es real. Pero él no». Se pone así en tela de juicio la función del ser humano como demiurgo creador de vida artificial con una función que es propia sólo de la especie humana: la capacidad de amar y de ser amado. La novedad aquí es que esta puede simulada pero es también muy real para el niño robot.

El cibernético ha sido estudiado como arquetipo en el cine y la televisión contemporáneos y como figura de lo abyecto en el terror o en las narrativas de ciencia ficción. Según Owain Thomas (2015: 57-65), el cibernético postmoderno es equivalente al robot, entendido como una máquina cuya finalidad es asistir o ayudar a los humanos pero que puede representar también el miedo a la corrupción corporal o a una infiltración intrusiva de la tecnología. Interesa destacar que tratamos aquí de la inteligencia artificial autoconscientes alojada en cuerpos robóticos, humaniformes o no, que aparecen como personajes de ficción capaces de funcionar narrativamente. David, por ejemplo, es un sustituto emocional en virtud de su función como hijo adoptivo de humanos. Otras inteligencias artificiales posteriores como las que aparecen en *Battlestar Galactica* (2003) o *Her* (2013) también manifiestan,



## Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A. I. Inteligencia Artificial* (2001)

salvando las distancias, ser capaces de desarrollarse, más allá de su programación inicial, una alta dimensión emocional basada en su inteligencia artificial. En *Her* ni siquiera existe un cuerpo robótico.

Kubrick trabajó en el proyecto a lo largo de más de veinte años y, aunque la firma final sea la de Spielberg, la primera parte en especial lleva la huella de Kubrick.

La figura del cibernético/androide niño y su capacidad de amar contraponen la ética humana a las de las inteligencias artificiales. Estos nuevos dualismos mente-cuerpo son examinados desde los estudios de Haraway: «La cultura de la alta tecnología desafía esos dualismos de manera curiosa. No está claro quién hace y quién es hecho en la relación entre el humano y la máquina. No está claro qué es la mente y qué el cuerpo en máquinas que se adentran en prácticas codificadas» (1994: 36). Pese a que al principio sus movimientos y actos sean programados, asistimos a un proceso de humanización de David (con una interpretación espectacular de Haley Joel Osment, aún reciente el éxito de *The Sixth Sense* (1999) de M. Night Shyamalan) que pasa por esa ambigüedad de ser a la vez humano y androide, y llega a mostrar una cierta ternura artificial con cuerpo y mirada de niño.

David, sin embargo, aparece desde el principio como una mercancía, un regalo. Se trata de un niño-robot último modelo en fase experimental que Henry Swinton (Sam Robards) regala a su mujer Monica (Frances O'Connor)

para suplir la carencia afectiva que ella—en ningún momento se precisa que él necesite suplir la falta de su hijo—siente al estar su hijo natural, Martin, en coma desde hace meses. David es un objeto, en suma, adquirido de forma interesada, pero con forma humana y capacidades inherentes al ser humano, con todo lo que ello implica. Para Henry las dos piezas encajan: por una parte, su mujer ve satisfechas sus necesidades emocionales; por la otra, el niño robot—programado para que su corazón se desarrolle tanto como su cerebro y totalmente obediente gracias a una secuencia grabada en su cerebro—necesita un aprendizaje emocional.

Monica no incluye en este proceso al marido como si el robot fuese única y exclusivamente suyo. Ella, no obstante, limita desde el principio su relación afectiva con el sustituto de su hijo mientras que el robot, al contrario, vincula su amor a la figura materna exclusivamente (obviando el dolor del propio padre), generando así una dependencia que, en una lectura de corte psicoanalista, encajaría perfectamente en la definición del complejo edípico.

Desde el principio, por tanto, como «madre» de David Monica se convierte en objeto de deseo filial provocando en el androide sujeto a un estado de niñez perenne (ya que como máquina es incapaz de crecer y madurar) que caiga prisionero de su complejo de Edipo de manera sempiterna. Esta dependencia se extiende incluso después de que Monica envejezca y muera, dejándolo en un estado de desamparo y de soledad existencial que en ningún caso puede equipararse al duelo humano. Cabe decir que David, cuyos sentimientos emanan de un chip específico incorporado en su ordenador central, acaba desarrollando sentimientos más allá de programación: emociones básicas como el miedo (sobre todo al abandono de su madre) y secundarias como el odio (al resto de réplicas que evidencian el hecho de que no es único), la envidia y el desprecio (contra su supuesto



## Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A. I. Inteligencia Artificial* (2001)

hermano Martin) y el rencor (principalmente contra Monica).

Esto sucede cuando, después de una armonía transitoria con la familia Swinton, Martin (Jake Thomas) sale repentinamente del coma y al regresar su casa empieza a tratar a David como un simple juguete con forma humana. La conducta de Martin desestabiliza todo, ya que David no puede dejar de querer a Monica, aunque Martin haya vuelto a su casa. Este comprueba, desconcertado, que sus padres tratan a David como un niño real y no como a un muñeco, como él lo concibe. Por ello, sus celos llevan a que Martin se transforme en un Caín para David/Abel al planea su destrucción para recuperar el corazón de su madre y acabar echándolo de su casa y de su familia. Tras una escena desagradable en la piscina, tramada por Martin, en la que David casi ahoga accidentalmente a su hermano, Monica lo abandona en el bosque, incapaz de seguir queriéndolo. Al parecer, ella ama a David mientras lo necesita y pero no duda en dejándole solo en el mundo exterior, lejos de ella y de su casa.

David llega acto seguido a la Feria de la Carne, un lugar donde los «meca», como se conoce popularmente a los robots, son capturados, humillados y destruidos en un símil del circo romano para diversión de los humanos. En estas escenas se puede apreciar claramente que no existe la supuesta superioridad humana frente al «otro», aquí además sean máquinas creados por los mismos humanos. En ese sentido, estamos de acuerdo con las observaciones de Zamorano Rojas en torno a la insensibilidad de los humanos y a su alta capacidad para cometer actos moralmente crueles: «Lo verdaderamente original en este filme es que se asoma a la insensibilidad de los sujetos ante ciertas máquinas mercedoras de afecto, toda vez que la constante ha sido machacar sobre lo opuesto» (2009: 151). David, por cierto, conoce en esta Feria a Gigolo Joe (Jude Law), un androide adulto que, pese a estar diseñado para satisfacer

fantasías sexuales, es incapaz de tener sentimientos. Con él comparte parte de su trayectoria.

Cabe decir que David, cuyos sentimientos emanar de un chip específico incorporado en su ordenador central, acaba desarrollando sentimientos más allá de programación: emociones básicas como el miedo, el odio y la envidia y el desprecio.

David descubre que solamente logrará el amor de su madre cuando sea un niño «de verdad», convirtiéndose esta premisa en su misión en medio de este caos. Por ello, en la tercera parte de la película, decide buscar al Hada Azul en Rouge City, una ciudad futurista donde androides y humanos comparten vicios, juegos y diversión. Ella, según cree David, transformó a un muñeco de madera en un niño, una clara referencia al cuento *Pinocho* (1880) de Carlo Collodi (1880), parte de nuestro imaginario colectivo. David desea pedirle que lo convierta a él también en un niño humano para recuperar el amor de su madre. En su peregrinación hacia la ciudad sumergida en que se ha convertido la desolada Manhattan, David y Joe dan con el Hada Azul, encuentro que cambia el tono de la película a una clave fantástica y con belleza lúgubre. David también se encuentra con su doble mecánico puesto que su creador, el profesor Hobby, había he-





## Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A. I. Inteligencia Artificial* (2001)

cho otros. Llevado por la ira sin poder aceptar su naturaleza artificial y multicopiable, David acaba matando a su propia copia.

Esta destrucción le provoca una profunda depresión («Mi cerebro no puede más») que conduce al suicidio—otra manifestación de su parte humana. David se lanza desde una cornisa a las profundidades del mar, donde descubre una representación del Hada Azul. El estado onírico en el que cae conduce a David a la materialización de su anhelo, de su objetivo existencial, es decir, al hecho de conseguir el amor de su madre, solapada aquí con la figura femenina sumergida. La culminación de su existencia llega justo antes de cerrar los ojos y poder morir como cualquier otro humano. Dos milenios después de que David fuera fabricado en Cybertronics y una vez los entes que han destruido la civilización han reemplazado a los humanos, el niño vuelve a la vida y cumple su sueño de recuperar a la madre.

Tal y como plantean González Vidal y Morales Campos, «el amor [de David] a su madre (...) logra su propia humanización» (2017: 180). En este sentido, se puede establecer, como acabamos de comentar, una relación intertextual entre los personajes de Pinocho y el de David los cuales cumplen además, según señalan González Vidal y Morales Campos, los esquemas actanciales de Vladimir Propp. «El niño-robot cumple con su *tarea* como hace el *héroe*» pero lo más importante es que «frente a los nuevos robots, es, digamos, más humano que ellos, en apariencia; en distancia temporal, por el hecho de haber vivido entre humanos; por sus capacidades de amar y de soñar; por no ser tan perfecto, etc.» (180, cursivas añadidas). Es así como David acaba siendo radicalmente posthumano.

Coincidimos con la postura de Zamorano Rojas (2009: 157) en sus apreciaciones relativas a las implicaciones éticas de la construcción de ciborgs con capacidades emocionales:

Es interesante ponderar acerca de los conflictos morales que podrían existir si esta si-

tuación fuera real. El que una máquina tenga, además de inteligencia, sentimientos, lo acercaría cada vez más a ser sujeto, dirigiendo las miradas al conflicto que ya antes se había tocado: el hombre juega a ser Dios, pero, ¿cuáles son los costos y los beneficios de tanto poder otorgado por la razón y por la ciencia, con las cuales se han de lograr tan increíbles hazañas? Pues estas proezas conllevan, por supuesto, responsabilidades, ¿pero acaso esto significa que el sujeto no debe hacer lo que es capaz de hacer? Nuevamente, *Inteligencia artificial* plantea la disyuntiva de la subjetividad en los sentimientos encontrados, amores y sinsabores.

En conclusión, la superioridad de la especie humana frente a otras especies (Roden, 2014) es un espejismo, lo mismo que la superioridad humana frente al posthumano artificial. La ausencia, carencia o negligencia por parte de los referentes paternos que es una constante narrativa del sello Spielberg, se aplica aquí a la idea de que la familia humana, como especie, puede resquebrajarse en algún punto de inflexión. La figura infantil posthumana en el epicentro del desamparo en *Inteligencia Artificial* nos dice que lo que está en juego es nada más y nada menos que la identidad y subjetividad humana.

### Obras citadas

- A.I. Artificial Intelligence [A.I. Inteligencia Artificial]*. (2001). Dir. Steven Spielberg. Guión: Ian Watson (trama) y Steven Spielberg, basado en un relato de Brian Aldiss. EE UU: DreamWorks Pictures, Warner Bros.
- A monster calls [Un monstruo viene a verme]*. (2016). Dir. Juan Antonio Bayona. Guión: Patrick Ness, basado en su propio libro. España/EE UU: Apaches Entertainment.
- Baker, Jacquelyn. (2016). «Betwixt-and-Between: Reclaiming Childhood in *Hook*»,



## Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A. I. Inteligencia Artificial* (2001)

- Adrian Schober y Debbie Olson (eds.), *Children in the Films of Steven Spielberg*. Londres: Lexington Books, 161-182.
- Barrie, James Matthew. (2004). *Peter Pan: Peter and Wendy and Peter Pan in Kensington Gardens*. Nueva York, Toronto y Londres: Penguin Classics.
- Big Friendly Giant [Mi amigo el gigante]*. (2016). Dir. Steven Spielberg. Guión: Melissa Mathison, basado en la novela de Roal Dahl. EE UU: Amblin Entertainment, Walt Disney Productions.
- Bourke, Joanna. (2005). *Fear. A Cultural History*. Emeryville, CA: Shoemaker & Hoard.
- Boyd, Brian. (2007). «Tails within Tales», Laurence Simmons and Philip Armstrong (eds.), *Knowing Animals*. Leiden: Brill, 217-243.
- Bourdieu, Pierre. (2003). *Las estructuras sociales de la economía*. Traducción de Thomas Kauf. Barcelona: Anagrama.
- Brown, Noel. 2016. «Spielberg and the Kidult», Adrian Schober y Debbie Olson (eds.), *Children in the Films of Steven Spielberg*. Londres: Lexington Books, 19-44.
- Campbell, Norah and Saren, Michael (2010). «The Primitive, Technology and Horror: A Posthuman Biology», *Ephemera*, 10:2, 152-76.
- Childhood's End [El fin de la infancia]*. (2015). Dir. Nick Hurran. Guión: Mathew Graham, basado en la novela de Arthur C. Clarke EE UU: Syfy. Mini-serie, tres episodios.
- Children of the Corn [Los chicos del maíz]*. (1984). Dir. Fritz Kiersch. Guión: George Goldsmith. EEUU: New World Pictures.
- Cohen, Jeffrey. (1996). *Horror Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Eagleton, Terry. (2010). *Sobre el Mal*. Traducción de Albino Santos Mosquera. Barcelona: Península.
- E.T. The Extra-Terrestrial [E.T. El Extraterrestre]*. (1982). Dir. Steven Spielberg. Guión: Melissa Mathieson. EE UU: Universal Pictures, Amblin Entertainment.
- Flanagan, Victoria. (2014). *Technology and Identity in Young Adult Fiction. The Post-human Subject*. Londres y Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Furedi, Frank. (2006). *Culture of Fear Revisited*. New York: Continuum.
- Fukuyama, Francis. (2002). *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. Nueva York: Picador.
- Freud, Sigmund. (2003). *The Uncanny*. Traducción de David McLintock. Londres: Penguin.
- Gates, Susan. (2004). *Dusk*. Londres: Puffin Books.
- González Vidal, Juan Carlos y Arturo Morales Campos. (Julio-Diciembre 2017). «Intertextualidad en *Inteligencia artificial*, de Steven Spielberg», *Miscelánea. Tópicos del Seminario*, 38: 171-187.
- Gordon, Andrew. (2008). *Empire of Dreams: The Science Fiction and Fantasy Films of Steven Spielberg*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Graham, Elaine. (2002). *Representation of the Post/human. Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*. Manchester: Manchester University Press.
- Gubar, Marah. (2013). *No Voice? Child Collaborators and the Co-Produced Picture Book*. Cambridge: University of Cambridge.
- Hauskeller, Michael; Thomas Philbeck y Curtis Carbonell. (2015). *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*. Hampshire y Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Haraway, Donna J. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Haraway, Donna J. (2003). *The Companion Species Manifesto: Dogs, People and Significant Otherness*. Chicago: Prickly Paradigm Press.
- Hook [El Capitán Garfío]*. (1991). Dir. Steven Spielberg. Guión: James V. Hart y Malia Scotch Marmio, basado en las obras de J.M. Barrie. EE UU: Amblin Entertainment, TriStar Pictures.



## Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A. I. Inteligencia Artificial* (2001)

- Jaques, Zoe. (2015). *Children's Literature and the Posthuman. Animal, Environment, Cyborg*. Nueva York: Routledge.
- Johnson, Barbara. (2008). *Persons and Things*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Keen, Suzanne. (2007). *Empathy and the Novel*. Oxford: Oxford University Press.
- Kendrick, James. (2014). *Darkness in the Bliss-Out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*. Londres y Nueva York: Bloomsbury.
- Krämer, Peter. (2016). «I'll be right here! Dealing with Emotional Trauma in and through *E.T. The Extra-Terrestrials*», Adrian Schober y Debbie Olson (eds.), *Children in the Films of Steven Spielberg*. Londres: Lexington Books, 91-120.
- Lebeau, Vicky. (2008). *Childhood and Cinema*. Londres: Reaktion Books.
- Lovecraft, Howard Phillips. (2014). *Horror y Ficción*. Argentina: Prometeo Libros.
- Lury, Karen. (2010). *The Child in Film. Tears, Fears and Fairy Tales*. Londres: Tauris.
- Mazis, Glen. A. (2008). *Humans, Animals, Machines: Blurring Boundaries*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Morris, Nigel. (2007). *The Cinema of Steven Spielberg: Empire of Light*. Nueva York: Columbia University Press.
- Nayar, Pramod K. (2014). *Posthumanism*. Cambridge y Malden: Polity Press.
- Nikolajeva, Maria. (1998). *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Estocolmo: Almqvist & Wiksell International.
- Nodelman, Perry. (2008). *The Hidden Adult: Defining Children's Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Olson, Debbie y Schahill, Adrian. (2014). *Lost and Othered Children in Contemporary Cinema*. Maryland: Lexington Books.
- Omen, The [La profecía]*. (1976). Dir. Richard Donner. Guión: David Seltzer. GB/EE UU: Fox-Film Productions.
- Owain Thomas, Rhys. (2015). «Terminated: The Life and Death of the Cyborg in Film and Television», M. Hauskeller; T.D. Philbeck y C.D. Carbonell (eds.), *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*. Hampshire y Nueva York: Palgrave Macmillan, 57-65.
- Pepperell, Robert. (2003). *The Posthuman Condition. Consciousness Beyond the Brain*. Bristol y Portland: Intellect.
- Perkowitz, Sidney. (2004). *Digital People: From Bionic Humans to Androids*. Washington, DC: John Henry Press.
- Peter Pan*. (1953). Dir. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson and Hamilton Luske. Guion: Ted Sears et al., basado en las obras de J.M. Barrie. EE UU: Walt Disney Productions.
- Pinocchio [Pinocho]*. (1940). Dir. Norman Ferguson et al. Guion: Ted Sears et al., basado en la obra de Carlo Collodi. EEUU: Walt Disney Productions.
- Reynolds, Kimberley. (2007). *Radical Children's Literature: Future Visions and Aesthetic Transformations in Juvenile Fiction*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Roden, David. (2014). *Posthuman Life: Philosophy at the Edge of the Human*. Londres: Routledge.
- Scharon, Tamar. (2014). *Human Nature in an Age of Biotechnology*. Nueva York: Springer.
- Schindler's List [La lista de Schindler]*. (1993). Dir. Steven Spielberg. Guión: Steven Zaillian, basado en la novela de Thomas Keneally. EE UU: Universal Pictures, Amblin Entertainment.
- Schober, Adrian y Debbie Olson. (2016). *Children in the Films of Steven Spielberg*. Londres: Lexington Books.
- Schober, Adrian. (2016). «Unconditional Love, Hysterical Motherhood, and the Lost/Possessed Child: Steven Spielberg's Something Evil», Adrian Schober y Debbie Olson (eds.) *Children in the Films of Steven Spielberg*. Londres: Lexington Books,



## Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A. I. Inteligencia Artificial* (2001)

- 45-70.
- Sixth Sense, The* [*El sexto sentido*]. (1999). Dir. M. Night Shyamalan. Guión: M. Night Shyamalan. EEUU: The Kennedy/Marshall Company, Barry Mendel Productions.
- Super 8*. (2011). Dir. J.J. Abrams. Guión: J.J. Abrams. EE UU: Paramount Pictures, Amblin Entertainment.
- Todorov, Tzvetan. (2006). *Introducción a la literatura fantástica*. Traducción de Silvia Delpy. Buenos Aires: Paidós.
- War of the Worlds* [*La guerra de los mundos*]. (2005). Dir. Steven Spielberg. Guión: Josh Friedman, David Koepp. EE UU: Paramount Pictures, DreamWorks Pictures, Amblin Entertainment.
- Whispers, The* [*Invisibles*]. (2015). Creada por Soo Hugh. ABC Studios/Amblin Television. Temporada 1, trece episodios.
- Wordsworth, William. (2012). «William Wordsworth», D. Damrosch, K.J.H. Dettmar, S.J. Wolfson y P.J. Manning (eds.), *The Longman Anthology: British Literature. The Romantics and their Contemporaries*. Londres: Pearson, 410-558.
- Zamorano Rojas, Alma Delia. (2009). «En busca del sujeto perdido: *Inteligencia artificial*», *Argumentos*, 22(60): 139-162. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-57952009000200008&lng=en&tlng=en](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952009000200008&lng=en&tlng=en)
- Zipes, Jack. (2013). *The Irresistible Fairy Tale. The Cultural and Social History of a Genre*. Princeton y Oxford: Princeton University Press.