

Marín Molina, Cristóbal, Cuando los robots se convierten en arqueólogos. La arqueología del futuro en la película *A.I. Inteligencia Artificial* (Spielberg, 2001), *Metakinema. Revista de cine e historia*, nº 27, 2023, pp. 91-101.

METAKINEMA Revista de Cine e Historia
Número 27 2023 (ISSN 1988-8848)

Sección 5 Reflexión en torno a...

A.I. INTELIGENCIA ARTIFICIAL (S. SPIELBERG, 2001).
CUANDO LOS ROBOTS SE CONVIERTEN
EN ARQUEÓLOGOS.
LA ARQUEOLOGÍA DEL FUTURO EN LA PELÍCULA

A.I. Artificial Intelligence (S. Spielberg, 2001)
When Robots Become Archaeologists.
Futuristic Archaeology on Screen

Lcdo. Cristóbal Marín Molina
Historiador
Granada

Recibido el 24 de Diciembre de 2022
Aceptado el 30 de Enero de 2023

Resumen. La película *A.I. Inteligencia Artificial* (S. Spielberg, 2001) plantea en su parte final un escenario postapocalíptico donde los humanos han desaparecido tras una glaciación. Los robots evolucionados, que han sobrevivido a la catástrofe, realizan excavaciones arqueológicas en las ruinas de Nueva York bajo la capa de hielo en busca de restos de sus antepasados y de los humanos que los habían creado. Esto tiene implicaciones en el argumento de la historia que se cuenta a través de temáticas como la de la identidad o la memoria. El planteamiento y la lectura de estos temas conectan la cinta con otros filmes como *Blade Runner* de Ridley Scott o *Roma* de Federico Fellini.

Palabras clave. Ciencia Ficción, Arqueología, Robots, Memoria, *Post-humanidad*, Identidad, Spielberg, Kubrick, *Blade Runner*, *Roma*.

Abstract. The movie *A.I. Artificial Intelligence* (Spielberg, 2001) considers in its final part a post-apocalyptic scenario where humans have disappeared after an ice age. The evolved robots, which have survived the catastrophe, conduct archaeological excavations in the ruins of New York under the ice cap searching for remains of their ancestors and the humans who created them. This has implications for the plot of the story that is told through the constant references to identity and memory, which connect this work with other movies like Ridley Scott's *Blade Runner* and Federico Fellini's *Roma*.

Keywords. Science Fiction, Archaeology, Robots, Memory, *Post-human*, Identity, Spielberg, Kubrick, *Blade Runner*, *Roma*.



Inteligencia artificial (S. Spielberg, 2001)
© Warner Bros

La película *A.I. Inteligencia Artificial* (S. Spielberg, 2001) está basada en un relato corto de 1969 del escritor Brian Aldiss titulado *Los Superjuguetes duran todo el Verano*. El director Stanley Kubrick quiso hacer una adaptación cinematográfica, pero hizo cambios en la historia con los que el escritor no estaba muy de acuerdo, además de considerar que los medios tecnológicos de ese momento no estaban lo suficientemente avanzados para realizar la adaptación que a él le hubiera gustado. Kubrick pensaba darle un tono de cuento, parecido al de *Las Aventuras de Pinocho* de Carlo Collodi (1883). Tras su muerte en 1999, el proyecto fue retomado por Steven Spielberg, quién estrenó en 2001 el film con el título de *Artificial Intelligence*, siguiendo más o menos las pautas que ya había trazado el director neoyorquino, pero dándole un toque visual y argumental acorde con la propia cinematografía del director de la saga de Indiana Jones (1). El largometraje recibió en general relativas buenas críticas (2) e incluso, al parecer, le gustó hasta al propio autor del relato, Aldiss. Sin embargo, muchos analistas reprobaron el tercer acto del film, porque consideraban que era un lastre para la historia que se contaba y alegaban que cae en uno de los grandes defectos que aparece en la cinematografía de Steven Spielberg: el de momentos que tienen muchas de sus películas en los que se fuerza el sentimentalismo hasta caer en una “ñoñería” sensiblera (3). Sin embargo, pese a estar en parte de acuerdo con ese argumento, consideramos que este tercer acto contiene una excelente secuencia que, además, es muy ejemplificadora de un escenario muy típico de la Ciencia Ficción, en donde los humanos, tras una catástrofe, han desaparecido o apenas quedan supervivientes.

En la película, dicho ambiente postapocalíptico se desarrolla en un marco donde, tras una glaciación, los únicos seres que quedan en la Tierra son unos robots evolucionados. Este tipo de escenarios futuros han sido un campo muy abonado para las temáticas del género de la Ciencia Ficción en todos los medios. Sin embargo, la relación entre este hipotético futuro y una disciplina como la Arqueología ha sido mucho menor. En la literatura podríamos destacar la archiconocida novela de H. G. Wells *La*

Máquina del Tiempo (1895) y su versión cinematográfica clásica homónima (G. Pal, 1960). En una trilogía de libros cuya primera novela se titula *Cántico por Leibowitz*, escrita por Walter M. Miller (1959-1960), se habla de que, tras una guerra nuclear, los humanos que han sobrevivido han fundado una especie de orden monástica, que se dedica a rescatar y reunir textos del pasado para recuperar parte del saber. En cuanto al cine, destaca el film *El Planeta de los Simios* (F.J. Schaffner, 1968), la primera entrega de una saga cinematográfica muy irregular (4). En ella se cuenta como unos astronautas se estrellan en un planeta habitado por simios evolucionados que se dedican a capturar a los pocos humanos que hay, los cuales sobreviven en un estadio cultural muy primitivo. Algunos de estos simios, como el personaje de Cornelius (Aurelio en el doblaje al castellano), tienen un cierto interés intelectual por conocer el pasado de esos humanos primitivos. Al final, el protagonista (interpretado por Charlton Heston) descubre que el planeta era la Tierra muchos siglos después de que la nave espacial donde viajaba hubiera partido al espacio. La escena final de la playa, con el protagonista arrodillado frente a los restos de la Estatua de la Libertad de Nueva York, se ha convertido en una de las imágenes icónicas / simbólicas por excelencia de la Ciencia Ficción, no ya solo cinematográfica, sino también de todo el género mismo. En la segunda película de la saga, *Regreso al Planeta de los Simios* (T. Post, 1970), se descubre que en los restos enterrados de Nueva York hay unos humanos mutantes que adoran un misil atómico, y se sabrá que la humanidad desapareció casi en su totalidad tras una guerra atómica (5). En este escenario postapocalíptico también podría inscribirse la película de animación japonesa *Nausicaä del Valle del Viento* (H. Miyazaki, 1984).

El film *WALL-E* (A. Stanton, 2008), también de animación, quizá sea a nivel argumental el que más se relaciona con la cinta de Spielberg, por lo menos en su primera parte. Las dos películas se conectan, no solo porque los protagonistas principales sean robots, sino también, porque les aúna tres temáticas similares relativas a la cultura material arqueológica humana, a la memoria y a la idea de identidad (6).

La historia de *Artificial Intelligence* se divide en tres actos. En el primero, se cuenta como una pareja, Mónica y Henry Swinton, tienen un hijo, Martin, que está en coma debido a una rara enfermedad, y deciden adoptar a un niño-robot, David. Es un modelo avanzado de robots llamados “Mecas” (*Mechas* en inglés, abreviatura de *mechanics* o *mechanical*), el cual ha sido programado para pensar que tiene sentimientos como el amor o el deseo. La primera vez que es conectado, Mónica dirá una serie de palabras, a modo de impronta, que creará un vínculo filio-maternal muy fuerte. Durante un tiempo, David “experimentará” (y grabará en su memoria en forma de imágenes) la felicidad del amor de Mónica y de vivir en una familia, llegándose a creer que es un niño de verdad y no una máquina. Durante ese tiempo, David se hará amigo del *superjuguete* Teddy, un oso de peluche que también es un “Meca” y que asume el rol de Pepito Grillo del cuento de Collodi. Sin embargo, todo cambia cuando se encuentra una cura para la enfermedad de Martin y este regrese a casa con sus padres. El hijo biológico querrá recuperar el puesto filial que le corresponde en el seno familiar, y esto conllevará una serie de conflictos con David, que empieza a mostrar celos y problemas en su “conducta”. Esta situación llega a extralimitarse hasta el punto de que, en la celebración de su fiesta de cumpleaños, Martin está a punto de morir tras activarse el programa de autoprotección del niño-robot. Tras este incidente, el padre, Henry, decide que deben devolver a David a la empresa donde lo adquirieron, Cybertronics, donde lo destruirán. Cuando la madre y su “hijo-robot” viajan para cumplir ese propósito, Mónica no se atreve a hacerlo y termina abandonando a David en un bosque para que se convierta en un Meca no registrado.

El segundo acto del film trata del periplo de David para regresar con su madre y a su “hogar”. David, junto con Teddy, se pierden en el bosque donde encontrarán otros robots que, por ser modelos obsoletos o defectuosos, han sido desahuciados o han huido de sus dueños. David y muchos de esos “Mecas” serán capturados por una especie de circo ambulante llamado “Feria de la Carne anti-Meca”, un espectáculo en vivo donde los robots son destruidos de formas muy truculentas para regocijo de unos espectadores que odian a las máquinas robóticas. David logra escapar *in extremis* junto con

Teddy y Gigoló Joe, un “Meca” de placer sexual que ha sido involucrado en un asesinato. El robot-gigoló le cuenta a David que un Hada Azul, como la del cuento de Pinocho, le puede convertir en un niño biológico de verdad y deciden ir a buscarla. En una ciudad dedicada al juego y al placer, llamada *Rouge City*, conocerán al “Doctor Know”, una base de datos holográfica que les señala que si quieren encontrar al Hada Azul tienen que ir a Manhattan. Se hacen con un vehículo (aéreo y anfibio) y llegan a una Nueva York en ruinas e inundada por las aguas del océano debido al deshielo provocado por el calentamiento global. Allí, en un *superrascacielos*, el pequeño robot conocerá a su creador, el profesor Hobby (el actor William Hurt), quién le muestra que todos sus sentimientos han sido programados. Además, David sabrá que hay muchas copias del mismo modelo con el que él mismo fue diseñado, e incluso que existe una versión femenina llamada “Darlene”. Desesperado por el conflicto que esto le provoca, se tira a las aguas del océano desde lo alto del edificio. Sin embargo, conforme se hunde, Gigoló Joe lo rescata en el *anfibiocóptero*, aunque, finalmente, el robot de placer terminará siendo capturado por un rayo electromagnético, que le hace ascender hacia otro vehículo de las autoridades. Mientras se eleva, le dice a David: “Cuando seas un niño de verdad, y te hagas mayor, habla de mí a las mujeres (...) Yo existo”. David y Teddy descienden a las profundidades del océano en el *anfibiocóptero* y llegan a un antiguo parque de atracciones temático sobre Pinocho en donde se situaba la zona de Coney Island. En su trayectoria de descenso, chocan contra una enorme noria que poco a poco empieza a venirse abajo debido a su gran peso. Allí encuentran una figura-estatua de plástico que representa el Hada Azul del cuento. La noria termina desplomándose sobre el vehículo, y David y Teddy quedan atrapados dentro sin poder salir. Mirando fijamente a la representación del hada, el niño-robot le pide repetidamente que, por favor, le convierta en un niño de verdad. Una voz *en off* (también de cuento) informa que así estuvo durante mucho tiempo, hasta que al final David se quedó sin batería (energía).

En el tercer acto, la voz *en off* (del actor Ben Kingsley en la versión original) nos informa de que han pasado 2000 años. La Tierra ha sufrido una glaciación, las aguas de los mares se han congelado, y los descendientes evolucionados de los “Mecas” están buscando rastros de sus antepasados y de la Humanidad bajo el hielo que cubre Nueva York. Encuentran a David y a Teddy y los reaniman. Concluyen que son los únicos “antepasados” que conocieron a los humanos, y, por ello, los consideran como especiales. Recogen la información que está en la memoria de David y con ella reconstruyen su “hogar”. También le informan de que han conseguido una tecnología con la que pueden reconstruir un clon de un humano a partir de las muestras biológicas fósiles que van encontrando y que contengan rastros de ADN; pero que, desafortunadamente, la tecnología tenía la limitación de que a los humanos que “resucitaban” tan solo podían vivir durante un día; su información se desvanecía y no se podía volver repetir el proceso. Era como si algo en el tejido del espacio-tiempo impidiera que la información de esa persona pudiera ser utilizada de nuevo. Teddy conservaba en su interior un mechón de pelo de Mónica, y David decide que, aunque sea tan solo por un día, los Super-Mecas lo utilicen para reconstruir un clon de su madre. Cuando la “resucitan”, la Mónica clonada no puede recordar nada más que a David. El niño-robot y su madre dedicarán todo (el poco) tiempo que tienen a jugar y a celebrar el “cumpleaños” de él, porque nunca había tenido uno. Cuando finaliza el día, Mónica siente una gran somnolencia, y poco a poco se irá desvaneciendo, pero antes del final, le dirá a David que lo quiere y que siempre lo había querido. Pese a saber que Mónica nunca despertaría, el robot sentirá que ha sido el día (el momento eterno) más feliz de su vida, y decide que el también va dormir para ir “a aquel lugar donde nacen los sueños”.

La primera secuencia de este tercer acto es una de las mejores de la película y, posiblemente, de la propia cinematografía *spielbergriana*. Comienza con un travelling aéreo sobre un paisaje cubierto de hielo debido a una glaciación. La cámara se va aproximando al famoso *skyline* de la Ciudad de Nueva York, en el cual se puede ver la silueta de las Torres Gemelas del *World Trade Center*. El movimiento de dicho travelling, en un largo plano secuencia, visualiza de forma subjetiva el vuelo de un vehículo aéreo. La cámara retrocede para meterse dentro de la cabina de dicho transporte y

poder ver a sus ocupantes, unos seres que, en principio, podrían parecer extraterrestres. El aparato, formado por figuras geométricas rectangulares, se adelanta a la visión de la cámara, y esta continúa la trayectoria de su vuelo a través de los edificios neoyorquinos semienterrados en la capa de hielo. El vehículo se introduce en un gran foso a modo de trinchera excavado en el hielo y pasa por debajo de un gran barco que atraviesa, como si de un puente se tratara, el ancho del foso entre pared y pared. Conforme avanza la máquina, al fondo se percibe otra excavación perpendicular a la de la trayectoria del aparato, además de la parte de arriba del edificio Chrysler, con su reconocible remate *art déco* de secciones semicirculares en progresión decreciente rematada por una gran aguja. El vehículo y la cámara giran hacia la derecha aproximándose al edificio, para que se pueda contemplar con toda claridad, y se adentra en el foso perpendicular. Se observan otros vehículos y máquinas suspendidas en aire que están haciendo incisiones en el hielo con láseres azules para descongelarlo (lo que provoca nubes de humo) como si estuvieran ampliando la excavación tanto hacia los laterales como hacia el fondo. El aparato volador se introduce hacia las profundidades oscuras de un túnel enorme, y, conforme vuelve a girar a la derecha, se verán dos huecos en las paredes congeladas, como si fueran unas catas en el estrato del hielo: en el primer hueco se intuyen las siluetas de unos edificios de diseño fantástico / folklórico como los de los cuentos infantiles; en el segundo, más grande, hay una gran estructura de la noria de un parque de atracciones caída, retorcida y desvencijada. El aparato desciende para posarse en el hielo. Cambia la escena, y se ve el descenso del transporte y como este se desmantela cuando cada una de las distintas partes rectangulares que lo forman se separan y se van alejando fuera de plano, dejando en el suelo a sus ocupantes que empiezan a andar. Otra imagen muestra nieve congelada acumulada sobre una superficie y como la mano de uno de estos seres quita una parte que deja ver tras un cristal la cara de David, el niño robot protagonista. La ventana de la cabina del *anfibiocóptero*, en el cual se habían quedados atrapados David y Teddy, se levanta. Se muestra como los dos robots, el niño y el oso de peluche, no reaccionan. En un nuevo plano corto, una de las manos de uno de esos seres se aproxima a la cabeza de David y este empieza a reanimarse con convulsiones. David, ya despierto, mira a través de la ventana del vehículo y observa, en plano subjetivo, la figura del Hada madrina Azul del parque de atracciones. En distintos planos / contraplanos se puede intuir su reacción de sorpresa. En otros dos planos (lateral y frontal) se muestra como David se baja del *anfibiocóptero* con mucha torpeza. En los siguientes planos / contraplanos (picados desde la perspectiva de la figura del hada hacia David; y contrapicados desde la perspectiva de David hacia el hada), se observa como el niño-robot avanza y se aproxima, de forma renqueante hacia la efigie, encarándose a la misma y observándola con atención. En un plano general, los seres empiezan a rodear a David, mirando la escena, y como este levanta sus brazos en ademán de querer abrazar la estatua. Los seres, que son mostrados sin rostro con planos medios cortos, hablan entre ellos. Uno comenta que David es una máquina que quedó atrapada en el hielo de la glaciación y que es uno de los robots originales que llegó a conocer a los seres humanos cuando vivían, lo cual corrobora que la Humanidad no llegó a sobrevivir a la nueva época glacial. En un plano corto, el pequeño robot sigue mirando sorprendido al hada, y su mano izquierda la toca, pero con su contacto el hielo que cubre la figura empieza a resquebrajarse. La siguiente sucesión de imágenes sirve para exponer, de forma dramática enfatizada por el sonido, como la efigie se fractura en muchos pedazos de distintos tamaños que caen al suelo y la reacción de asombro (o desesperación) de David. Este se gira al percibir que no está solo, y, en un gran plano general picado que se amplía con un movimiento de travelling de retroceso, se ve como los seres van aproximándose hacia él, rodeándolo desde distintas partes, creando en el espectador una sensación de ambiente de amenaza, que se ve subrayado con una música disonante y el sonido de las pisadas de los seres sobre el hielo. Otro plano corto enseña cómo una mano de uno de los seres se va acercando a la cabeza del niño-robot (como cuando fue reanimado), y como este se transpone cerrando los ojos, volviendo su cuerpo a convulsionar. La cámara se aproxima al ser y, dentro de su cabeza sin rasgos, empiezan a formarse imágenes de los recuerdos de David, siendo una de ellas (de las primeras que se pueden percibir con cierta claridad por el espectador) la de su madre, Mónica, enfadada. Con un nuevo plano corto se señala, de forma muy evidente y enfática, como el ser va extrayendo la información que el protagonista tiene dentro

de su cabeza en forma de memoria visual. El último plano de esta secuencia es un travelling donde la cámara sigue los movimientos de estos seres, los cuales se van aproximando los unos a los otros y, posando sus manos sobre los hombros de sus compañeros, se interconectan entre sí para recibir las imágenes del primero, el que estaba recogiendo los recuerdos visuales de David. Conforme van uniéndose, se van generando (o proyectando) las mismas imágenes dentro las cabezas de cada uno ellos, hasta llegar a un primer plano de la de uno en la que se termina formando la imagen / recuerdo / memoria de la madre riéndose.

Todo en esta secuencia crea una sensación de extrañamiento, tanto por las imágenes en sí, como por los escenarios, aparte de los misteriosos y raros personajes que aparecen en los planos. Si no fuera por la música del compositor John Williams (polifónico-coral y disonante), por los sonidos que generan los seres al hablar o al andar y por los inquietantes ruidos que se insertan en la banda sonora, toda la secuencia funcionaría como la de una película del cine mudo (silente). El contemplar en la actualidad la imagen de la Torres Gemelas, como si fueran restos arqueológicos dentro de unos cuantos miles de años, sabiendo lo que les ocurrió meses después del rodaje del film, acrecienta la sensación de rareza y nostalgia. Esta imagen recuerda mucho a la mítica que aparece en la escena final de la película *El Planeta de los Simios*, con el protagonista arrodillado en la arena de la playa frente a los restos de la Estatua de la Libertad de Nueva York.



© Warner Bros



© 20th Century Fox

Por el diálogo que mantienen entre ellos, sabremos que los extraños seres con formas extraterrestres en realidad son los Mecas evolucionados (Super-Mecas) y que han sobrevivido a la catástrofe del cambio climático y la glaciación (7). Están excavando un sitio arqueológico (la ciudad de Nueva York enterrada por el hielo) porque quieren conocer el pasado, a los humanos que los construyeron, cuando estos vivían durante el “Antropoceno”, un tiempo que ya ha desaparecido. Las imágenes dejan entrever que sus técnicas arqueológicas son excelentes porque cuentan con una tecnología muy avanzada (8).



© Warner Bros



© Warner Bros

Cuando encuentran al niño cibernético tienen la oportunidad de extraer información de un ser que conoció a los seres humanos de primera mano porque convivió con ellos. A través de los sentimientos de David, aunque estos fuesen programados, tendrán la inmensa suerte de conectarse con sus creadores muertos hace mucho tiempo. Además, esa información, al estar almacenada en su unidad de memoria como imágenes (quizás sonidos, aunque el espectador no las pueda oír), también será compartida entre ellos, porque cada uno es una interfaz en sí mismo; y, al interconectarse, la van transmitiendo en red. Pero a la vez, en una especie de giro *metacinematográfico*, conforme los Super-Mecas van recuperando los recuerdos visuales del niño-robot y se van generando las imágenes dentro de sus cabezas, a modo de pantallas de cine (o de televisores), en algunos momentos “rellenarán” sus caras sin rasgos con los rostros de los seres humanos a los que David conoció y que vuelven a revivir gracias a las imágenes que de ellos tenía almacenada en su memoria. Es un símil muy parecido al del cine: a través de los haces de luz que se proyectan (los recuerdos visuales de David), el espectador puede contemplar cómo se forman imágenes en la pantalla de una sala de cine (las cabezas y los rostros sin rasgos de los Super-Mecas), reviviendo a personas (actores/actrices) que podrían estar muertas desde hace ya tiempo. David está realizando su propia película proyectándola desde su cabeza hacia interior de la de los Super-Mecas (9).



© Warner Bros



© Warner Bros

Además, en lo que a David respecta, la esperanza que tenía de convertirse en un niño real se resquebrajará a la par que la efigie del Hada Azul (un ser material inanimado), que se hace pedazos cuando parecía que por fin había conseguido alcanzar su meta. En ese momento, los robots evolucionados, y que también tienen una tonalidad azul, sustituyen al hada y se convertirán en los únicos seres que pueden hacer realidad el “deseo” del niño-robot, que solo se logrará si regresa a casa con su madre convertido en un “niño de verdad”, aunque sea solo por un tiempo breve. Esto lo corrobora Spielberg visualmente de varias formas: mostrando planos contrapicados muy parecidos, que encuadran la relación espacial entre David y el hada y entre David y uno de los robots evolucionados; o haciendo que una las primeras imágenes que se forme dentro del primer Super-Meca que se conecta al niño-robot sea la de su madre enfadada, representando de esa forma su abatimiento tras la destrucción del Hada Azul; y que la última que se proyecta (o emerge) en la cabeza del último robot, justo antes de que finalice la secuencia, sea la de la madre riéndose, lo que muestra la esperanza de que, gracias a ellos, logrará su sueño.



© Warner Bros

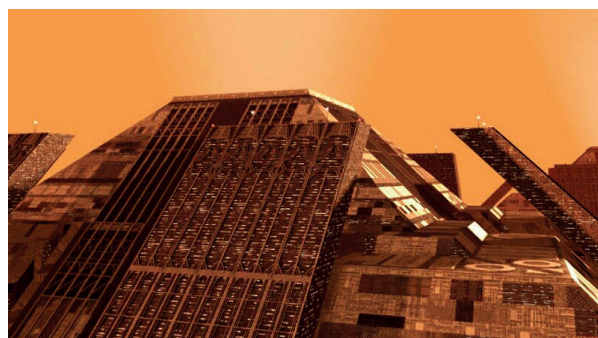


© Warner Bros

Igual que David con su madre, los robots también están buscando la parte que les falta, a los humanos que los fabricaron, escudriñando el pasado con labores arqueológicas. Sin embargo, una cosa es conocer y otra muy diferente es comprender e interpretar. En ese sentido, la película remite al intento, por parte de los humanoides replicantes de *Blade Runner* (R. Scott, 1982), de comprender por qué su “creador” les había dado tan solo cuatro años de vida. También David conocerá a su inventor, el profesor Hobby, que había creado al niño-robot con sentimientos programados a imagen y semejanza de un hijo que tuvo y que había fallecido. Y también tendrá un encuentro con él en la cúspide de una enorme edificación que parece una especie de pirámide escalonada. De forma muy parecida, en la cinta de Ridley Scott, el replicante Roy Batty terminará conociendo a su diseñador que reside en lo alto de un *superrascacielos* piramidal, el de la Tyrell Corporation, en Los Ángeles. Pero la respuesta a la desazón de identidad existencial que estos encuentros provocan en los dos robots (el biológico y el mecánico) con el creador / padre / dios no puede ser más diferente. Al enterarse de la razón arbitraria del Doctor Eldon Tyrell de limitar la esperanza de vida de los replicantes, Roy Batty termina matándolo, tras lo cual desciende de edificio por un ascensor mirando hacia el cielo nocturno lleno de estrellas. En el caso de la película de Spielberg, el conflicto que le provoca a David el conocimiento de quién es en realidad, un niño-robot con sentimientos programados (el simulacro de un niño real), le llevará a querer autodestruirse arrojándose desde lo alto del edificio, después de sentarse en un alféizar contemplando con la mirada perdida las aguas del océano que hay debajo y que inundan la ciudad de Nueva York.



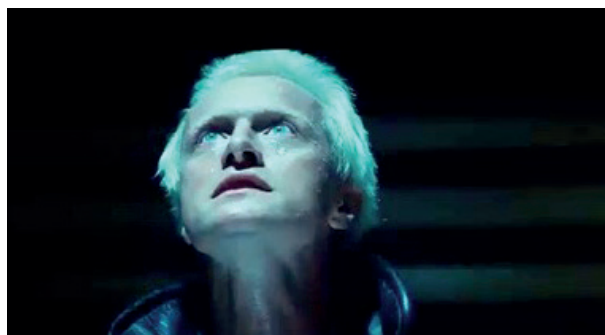
© Warner Bros



© Warner Bros



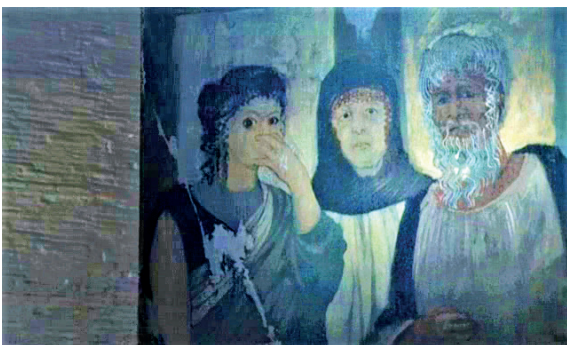
© Warner Bros



© Warner Bros

Los Super-Mecas arqueólogos también quieren conocer a sus creadores (quizá en un sentido trascendente) y el porqué de su existencia, con la suerte (que no tiene la Arqueología humana en la realidad) de que lo pueden hacer directamente a través de la información visual que David les transmite. Sin embargo, el film no responde a la pregunta de qué pueden haber aprendido estos futuros *posthumanos* cibernéticos de los restos materiales de las excavaciones arqueológicas que están llevando a cabo bajo el hielo que cubre la ciudad de Nueva York, ni de la información que obtienen de los deseos y sueños de David a través de sus emociones programadas. Esto nos podría plantear la duda de si, al final de la película, la inteligencia artificial de David, tras todas sus experiencias, ha podido convertirlo en un ser real con identidad propia o sigue siendo solo el simulacro de una persona. En este caso, si se le aplicara el test de Turing, sería imposible distinguir lo falso de lo real, los verdaderos sentimientos humanos de los simulados o imaginados por el condicionamiento de una programación (10).

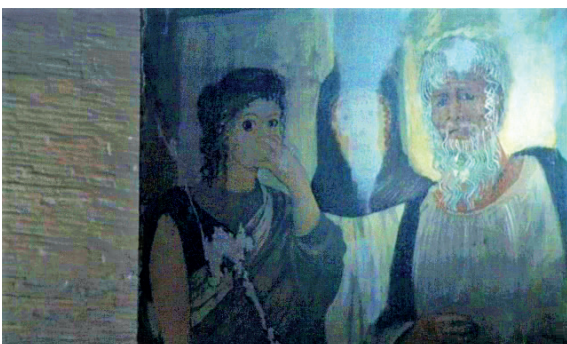
Por otro lado, la secuencia analizada recuerda también a otra que aparece en la película *Roma* (F. Fellini, 1972), en la que un equipo de periodistas está cubriendo la construcción de una línea de metro de la ciudad, y la cámara los sigue en una carretilla por los túneles que se están excavando, hasta que llegan a un lugar donde se acaba de descubrir un yacimiento arqueológico de una *domus* de la Antigüedad, cuyas paredes están cubiertas de frescos de retratos de personas que vivieron hace muchos siglos. Al poco rato, las pinturas empiezan a deshacerse debido al aire que penetra por la abertura que han hecho para poder acceder al yacimiento (12), en una situación muy parecida a la de la figura del Hada Azul del parque de atracciones de la película de Spielberg, la cual termina desintegrándose al resquebrajarse el hielo cuando David la toca. Los frescos murales y la estatua de plástico son artefactos que representan una parte de la cultura material humana del pasado, unos situados en la antigua Roma y otra situada en un hipotético futuro *posthumano*, y esos rastros de dicha cultura material terminan desvaneciéndose como los recuerdos, “como lágrimas en la lluvia”; y también, porque quizá, desde una lectura simbólica, y por mucho que se esfuerce la labor de la Arqueología (que también implica cierta destrucción de la materialidad) y de la Historia, el conocimiento y la comprensión de dicho pasado termina siendo esquivo para quienes intentan estudiarlo. Parafraseando el título de una película de la saga de *Star Trek*, el pasado se puede convertir en “aquel país desconocido”.



© Produzioni Europee Associate



© Warner Bros



© Ultra Film



© Warner Bros

Notas

(1) (Rodríguez Martín 2012: 211-217).

(2) Por ejemplo, en el sitio web Filmaffinity se pueden leer fragmentos de las críticas profesionales de quince analistas, de las cuales diez son muy favorables; cuatro la consideran aceptable, aunque irregular; y tan solo una es negativa. <https://www.filmaffinity.com/es/film178002.htm>. Sin embargo, la cinta recaudó en Estados Unidos menos de lo esperado y en la segunda semana después del estreno bajó el número de espectadores. Esto se pudo deber a una campaña de publicidad con un *trailer* muy abstracto y ambiguo (McBride 2010: 485), pero también puede que influyera en bastante medida que se estrenara tan solo diez días después de los atentados de las Torres Gemelas.

(3) Uno de los lastres a la hora de abordar el análisis de este film es el cuestionamiento que hicieron en su momento muchos críticos de cuál habría sido el resultado si la hubiera rodado Kubrick. Sin embargo, el propio Spielberg afirmaba que, para la última parte, a la que se tachaba de sensiblera, se había atendido a la visión integral del director de *2001, Una Odisea del Espacio*. (McBride 2010: 480).

(4) Esta primera parte y, en menor medida, la segunda son con diferencia las mejores de la saga.

(5) En esta segunda parte pretendieron crear en las ruinas del edificio de la Biblioteca Pública de Nueva York de la 5ª Avenida, una imagen icónica tan impactante e indeleble para el imaginario popular como la de la Estatua de la Libertad de la primera, sin embargo, su recuerdo ha sido mucho más exiguo.

(6) (Marwick 2010: 398). Este excelente film de animación hubiera merecido un análisis aparte.

(7) Al ver por primera vez el aspecto de los robots evolucionados, es inevitable pensar que son extraterrestres ya que tienen un diseño muy similar a algunos de los que aparecía en *Encuentros en la Tercera Fase* (Spielberg, 1977). Esa confusión ha estado presente en algunos libros que estudian la cinematografía de este director. (Cantero, 2006: 329).

(8) Es curioso comprobar como un mismo director, Spielberg, puede mostrar en distintas películas dos formas de labor arqueológica tan diferentes: las malas *praxis* de la saga de Indiana Jones, y la arqueología pulcra y bien realizada de los robots de *A.I. Inteligencia Artificial*.

(9) (Malley 2018: 135-144).

(10) Al igual que Gigoló Joe toma (o cree tomar) una cierta conciencia de sí mismo cuando al ser capturado le dice a David *yo existo*, al final de *Blade Runner*, Roy Batty tendrá un sentimiento de empatía y perdón muy humano hacia Rick Deckard (Harrison Ford). Ya sea este real o simulado, le llevará a una reflexión sobre su propia existencia y como esta desaparecerá cuando muera.

(11) Este mismo problema lo tienen en el yacimiento arqueológico del mausoleo del emperador Qin Shi Huang en China. Cada vez que desentierran un guerrero de terracota, su policromía se desintegra al contacto con el aire.

Bibliografía

BALLESTER, M., "Spielberg y Kubrick: IA, a la conquista de lo humano", *Thémata, Revista de Filosofía*, 43 (2010), 529-553.

CANTERO, M., *Steven Spielberg*, Cátedra, Signo e Imagen, Madrid, 2006.

DAVILA VARGAS-MACHUCA, M., "De la Infancia de Nueva York en el Cine", en Salvador Ventura, F (ed.). *Cine y Ciudades*, Serie Encuentros, Intramar Ediciones, Santa Cruz de Tenerife, 2011, 51-65.

MAIRATA, J., *Steven Spielberg's Style by Stealth*, Palgrave Macmillan, Springer, 2018, <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-69081-0>.

MALLEY, S., *Excavating the Future Archaeology and Geopolitics in Contemporary North American Science Fiction Film and Television*, Board, Liverpool University Press, Liverpool, 2018.

MARWICK, B., “Self-image, the long view and archaeological engagement with film: an animated case study”, *World Archaeology* 42 / 2 (2010), 394-404.

McBRIDE, J., *Steven Spielberg. A Biography*, The University Press of Mississippi, Jackson, 2010.

RODRÍGUEZ MARTÍN, M. E., “Adapting a short story into a full-length movie: *A.I. Artificial Intelligence*”, en Aguilera Linde, M.D. (coord.), *Into Another’s Skin. Selected essays in honour of María Luisa Dañobeita*, Universidad de Granada, 2012, 211-217.