Francismary Alves da Silva y Cynthia de Cássia Santos Barra

Hechos y hadas
una lectura de *A. I. Inteligencia Artificial*





Dirigida por Steven Spielberg, esta película cuenta la historia de un robot en un futuro distante, en donde el efecto invernadero y el derretimiento de los casquetes polares llevó a la desaparición de las ciudades costeras. La estabilidad y la prosperidad fueron mantenidas mediante un rígido control de la natalidad. Mientras vemos las imágenes de un océano tormentoso, la voz en *off* nos relata que los robots, que "no tenían hambre y no consumían recursos a no ser de la fabricación, se transformaron en un pilar económico fundamental para la estructura de la sociedad".

La historia prosigue con una reunión de ejecutivos de Cybertronics, una gran empresa fabricante de robots, que discuten la presentación de un nuevo robot, una máquina capaz de amar. Hasta aquél momento, los robots o mecas eran creados con inteligencia suficiente para resolver problemas lógicos de la vida práctica, mas el desafío de Cybertronics se había transformado en algo innovador porque se proponía la creación de un niño-meca capaz de tener sentimientos, tal como los seres humanos. "¡Un Meca que reemplace a los hijos!", exclama un ejecutivo ya calculando los posibles lucros en función de las restricciones debidas al rígido control de la natalidad. Pero la reunión de ejecutivos de la empresa termina con una intrépida pregunta: "si un robot ama verdaderamente a una persona, ¿cual es la responsabilidad de esa persona respecto del meca?" La capacidad de "amar verdaderamente" será uno de los ejes conductores del largometraje cuyo motor principal es la diferencia entre lo verdadero y lo falso, entre lo real y lo irreal, los hechos puros y los cuentos de hadas.

La narrativa de la película nos presentan a Henry (Sam Robards) y Mónica (Frances O'Connor), una pareja que sufre con la enfermedad de su único hijo. Para tratar de amainar el dolor de la esposa-madre, Henry compra a David (Haley Joel Osment), el niño-robot capaz de amar, fabricado por Cybertronics. Mónica, la madre, decide iniciar el sistema operacional de David que, de acuerdo con lo programado, a partir de ese momento pasa a amarla en forma irreversible. En innumerables escenas muy dulces, que tienden, a veces, al sentimentalismo, Spielberg nos muestra la vida cotidiana de Mónica, de David y del superjuguete Teddy, un osito de peluche meca. La paz doméstica de David, el amor idílico entre Mónica y David, sólo terminan cuando Martín, el hijo verdadero, orga, se despierta del coma.

A partir de entonces, poco a poco David percibe que Martín, el "niño real", posee ventajas insuperables en la competencia por el amor de Mónica, ya que él es un hijo "verda-

dero". La disputa entre ellos termina después de un accidente en la piscina; preocupada por la seguridad de Martín, Mónica decide abandonar al hijo-meca en el bosque. Allí a David le viene una idea fija que va a seguir con extrema determinación: buscar al Hada Azul, el personaje que transformó a Pinocho en un niño de verdad. David desea ser como Martín; al igual que Pinocho, desea cambiar de naturaleza y transformarse en un niño de verdad para tener el amor de su mamá.

A partir de ese momento, el niño-meca comienza a vivir innumerables aventuras. En Rouge City (una versión futurista de Las Vegas), David y un "robot amante", Rufian Joe (Jude Law), se encuentran con el Dr. Know, un meca-oráculo que funciona como una máquina capaz de contestar las preguntas que le hacen. Durante un diálogo significativo para el problema que pretendemos desarrollar en este trabajo, David pregunta al Dr. Know: "¿dónde está el Hada Azul?, ¿quién es el Hada Azul?". La respuesta del Dr. Know no es relevante para éste, ya que le da informaciones sobre una planta. El pequeño meca percibe entonces que debe cambiar el dispositivo de búsqueda, salir del área de conocimiento titulada "hecho simple" e ir hacia otra, la de "cuentos de hadas", prevista en los protocolos de la investigación del Dr. Know, ya que sólo en esa categoría el Dr. produce informaciones armoniosas con el Hada Azul que David quiere, la de *Pinocho*, cuento escrito por Carlo Collodi en 1883. Confuso por creer en la veracidad de los cuentos de hadas, David pregunta a Rufian Joe: "pero, si el cuento de hadas es real, ¿no sería entonces un hecho?"

Finalmente, con el objeto de establecer un puente entre los dos distintos campos del conocimiento, David y Rufian Joe reformulan la pregunta dirigida al Dr. Know, mezclando ambas categorías: "hecho simple" y "cuentos de hadas". En la respuesta, el Dr. Know, también fabricado por Cybertronics, da informaciones al niño robot de forma que, al continuar su búsqueda, sea llevado de vuelta a sus inventores. En las ruinas de la antigua Manhatan, David encuentra al responsable de su creación, el profesor Hobby, quien fabricó a David a semejanza de su hijo muerto. En ese momento es cuando descubrimos que existió, de hecho, un David "real", orga, el hijo fallecido del profesor Hobby. Angustiado y lleno de conflictos humanos sobre la cuestión de la existencia, impactado por haber sido engañado por su creador, David se tira al mar. En el fondo del océano, el niño-meca encuentra una serie de estatuas: Pinocho, Pepe Grillo y, fascinado, ve frente a él la imagen del Hada Azul. Como no le era posible establecer la diferencia entre una "hada real" (hecho simple) y la "representación del hada", David implora a la estatua del Hada Azul ("hecho simple" ante el que se encuentra) que lo transforme en "niño real". Su pedido se repite incesantemente y, al no suceder nada, ya que recibe como única respuesta el silencio y la sonrisa amable del Hada, el paso del tiempo es inevitable y el hielo alrededor de David lo va recubriendo todo.



Durante dos mil años David persiste en su determinación de cambiar de naturaleza. Los océanos se congelan, la especie humana se extingue y, finalmente... la batería de David deja de funcionar. En la historia entran entonces supermecas de una tecnología avanzada que, interesados en el conocimiento sobre los humanos que se encuentra en la memoria de David, lo "despiertan" y le ofrecen la posibilidad de volver a ver a su ya fallecida madre por medio de un clon de Mónica. Durante el reencuentro, que dura sólo un día, el clon-madre corresponde finalmente al amor idílico de David: "te amo, David, y siempre te amaré", le dice Mónica antes de adormecerse y morir. Transitando entre la realidad de las formas de vida de un mundo futuro y los reales no existentes de los cuentos de hadas intemporales, cada noche y cada nuevo día el niño robot que fue capaz de amar, ama irreductiblemente, pasando por la experiencia de la vida y la muerte, y viviendo un recomienzo sin fin, transformándose en único testigo del enigma humano.

Estrenada en 2001, la película *A.I. Inteligencia Artificial* es un drama del género de ficción científica. En plena era digital, aborda un asunto aún oscuro para la mayoría de las personas: ¿cuál es el límite de la capacidad de invención de las máquinas? Según nos explica Guilherme Bittencourt,



"las corrientes del pensamiento que se cristalizaron alrededor de *A.I.* ya estaban gestándose desde los años treintas". A pesar de esto, el término "inteligencia artificial" sólo fue usado oficialmente en 1956, durante una conferencia de verano en los Estados Unidos. Un problema latente para conceptualizar el término es la propia dificultad de establecer un sentido adecuado para el concepto de "inteligencia", ya que no es un atributo homogéneo —hoy es posible hablar de "inteligencia emocional", por ejemplo. Según Bittencourt, el "desconocimiento de los principios que fundamentan la inteligencia, por un lado, y de los límites prácticos de la capacidad de procesamiento de las computadoras, por otro, llevó periódicamente a promesas exageradas y a las correspondientes decepciones". De modo general, el término se está usando para designar los atributos de cualquier máquina, robot o equipo con capacidad de "solucionar una clase de problemas que exige inteligencia para ser solucionados por seres humanos".

Ante al *boom* digital (computadoras, máquinas, nuevos electrodomésticos) y el de los medios de comunicación (internet, telefonía móvil, TV digital) de comienzos del siglo XXI, se puede decir que el estreno de la película de Steven Spielberg fue muy oportuno —no queremos dejar de lado los innumerables factores estéticos que la transformaron en un verdadero éxito cinematográfico. Sin embargo, el camino recorrido desde la producción del guión hasta su filmación fue largo y excepcional.

En diciembre de 1969, el escritor inglés Brian Aldiss publicó un cuento en la revista *Harper's Bazaar* titulado "Super-Toys last all Summer long" (Los superjuguetes duran todo el verano). En 1982, el cineasta Stanley Kubrick se interesó en él cuento y compró los derechos de autor. Aldiss y Kubrick comenzaron a encontrarse periódicamente para discutir la elaboración del guión para hacer una película, pero Aldiss no entendía cómo un cuento tan pequeño podría transformarse en un guión para un largometraje y, más todavía, en una película con la estética y el concepto tan caros a Kubrick. Con un poco más de diez páginas, el cuento era apenas una idea, un escenario o una inspiración para el guión de una película. Kubrick le presentó a Aldiss nuevos elementos narrativos para ayudarlo en la composición de una trama capaz de tornarse guión de un largometraje, fue así que Kubrick vinculó el cuento de *Pinocho* con el de los superjuguetes. A pesar de la semejanza entre el niño de madera y el niño-robot, Aldiss relata que se quedó desanimado con la idea de "reescribir" un cuento de hadas, con el recurso del Hada Azul, y no veía ningún



sentido seguir con la lógica de los cuentos de hadas ("nunca, jamás, mientras tengas conciencia, reescribas antiguos cuentos de hadas", escribió). Los choques entre el autor y el cineasta continuaron hasta mediados de 1990, cuando el primero abandona definitivamente el proyecto. Kubrick falleció en marzo de 1999. *Los superjuguetes* parecía realmente estar destinado a no filmarse.

Tras ello, durante ocho años, Brian Aldiss realizó varias entrevistas sobre el cineasta con quien trabajó en un guión inacabado. Ese reencuentro con la experiencia de su antigua sociedad con el cineasta lo llevó a escribir otros dos cuentos, *Super-Toys When Winter Comes* (Los superjuguetes cuando viene el invierno) y *Supertoys in Other Seasons* (Los superjuguetes en otras estaciones). Steven Spielberg consiguió, por medio de un acuerdo amigable con la Warner Brothers Production, los derechos autorales del guión de Kubrick así como de los dos nuevos cuentos de Aldiss.





En junio de 2000, Steven Spielberg comienza a rodar la película basada en los cuentos, denominado por Kubrick originalmente como *A.I. Inteligencia Artificial*, estrenada en el año 2001.

A pesar de las diferencias entre el contenido de los cuentos y el guión de la película, una misma serie de cuestiones atraviesa la narrativa de ambos: ¿cómo prever el límite de la capacidad de invención de las máquinas, de las computadoras, de los seres de inteligencia artificial? ¿Habría en el modo como se trata comúnmente el tema de la "inteligencia artificial" una promesa —un deseo— de pasaje entre mundos y entre especies? Es decir, ¿existiría ahí una mitología moderna, cara a la contemporaneidad, tejida con elementos provenientes de la ciencia, captada por Kulbrick y Spielberg en el cuento de Aldiss? Es cierto, en la película, después de aceptar como superadas algunas de nuestras más profundas diferencias —capacidad de pensar, de amar y de proyectar y fantasear el amor—, nada diferenciaría ya a robots y humanos. Recapitulemos la narrativa fílmica y su imagen final: David, el niño-meca, se transforma en el único testigo del ser humano en el universo —transformándose en la memoria viva-real de nuestra especie; a la vez un niño irreal y la memoria humana viva —invención e historia. "Pero, si el cuento de hadas es real, ¿no sería un hecho?", le había preguntado David al Dr. Know. En la lógica de la narrativa fílmica, es importante observar que el propio David termina por ser un cuento de hadas, lo que también es un hecho simple.

Sin el propósito de proponer una respuesta definitiva o reductora de lo planteado en la película, vale resaltar lo siguiente: la diferencia entre lo real y lo irreal, entre verdad y fantasía, es comúnmente considerada como la diferencia que sirve para separar dos áreas del conocimiento que pretenden no sólo describir, sino también configurar el mundo: la literatura y la historia. Así, de acuerdo con el sentido común, tendríamos una verdad histórica por un lado, y la invención literaria por el otro. Sin embargo, sabemos que esa diferencia es uno de nuestros mitos modernos, que entre hechos y ficciones, la realidad siempre está a medio camino. Por vías diversas tenemos el discurso de la historia y la experiencia de la literatura, y la realidad siempre en otro lugar, flirteando de modo huidizo con los cuentos de hadas y con los simples hechos.

En la actualidad, la teoría de la historia ya cuenta con lecturas alternas para la escisión entre historia y literatura. Sin embargo, en el comienzo del siglo XX, influenciada por las concepciones de la escuela metódica, positivista, la historia se basó en esa división para diferenciar el oficio del historiador. La historia era una ciencia y, como tal, debía ser objetiva. El historiador no podía mantener ninguna interdependencia con su objeto, debía ser neutro frente al mismo; su tarea sería la de reunir cronológicamente documentos "purificados" para poder alcanzar la narrativa de una historia verdadera, tal como sucedió "de hecho". La tan deseada verdad sobre el pasado, por ejemplo, fue el objetivo de Leopold Von Ranke, el mayor exponente de la propuesta alemana para la historiografía positivista.

En contra de la visión de la historia *res gestae*, que existe en sí misma, objetiva y documentada, se rebelaron autores como Michel Foucault, Hayden White, Roland Barthes, entre otros. La crisis de la modernidad, la llamada posmodernidad, demolió la verdad, la realidad, el ideal de ciencia pura; la teoría de la historia descarta la búsqueda de una verdad única de los "hechos", cambio que ocurre a partir de un movimiento que aproxima la historia a otras formas de conocimiento, como la literatura —cuyo origen se halla en la propuesta de la Escuela de los Annales—, con base en los aportes en el campo de la teoría literaria.

La búsqueda de la verdad única se tornó un proyecto fallido para la historia debido, sobre todo, a que los historiadores adoptaron el concepto de "invención" (para Durval Muniz, ausencia de objetos o sujeto neutros) y del conocimiento considerado desde un marco de ficción, como el que existe en cualquier narrativa activa, sea literaria o documental. En *El demonio de la teoría*, Antoine Compagnon nos muestra



cómo la teoría literaria insistió en la autonomía de la narrativa con relación a la realidad, basándose en los estudios de Saussure y de Peirce sobre la arbitrariedad de los signos, con lo que dieron la espalda al "exterior referencial del lenguaje". Por medio de los estudios de esos precursores, de los formalistas rusos, del *New Criticism* estadounidense y los estructuralistas franceses, así como el desarrollo del método de análisis estructural de la narrativa, se ratificó, una vez más, como dice Compagnon, la tesis de que "el mundo siempre es algo ya interpretado, pues la relación lingüística primaria ocurre entre representaciones, no entre la palabra y el objeto, ni entre el texto y el mundo. En la cadena sin fin ni origen de las representaciones, el mito de la referencia se evapora" —así pasamos de la naturaleza a la literatura o a la cultura y la ideología como referencia de *mimesis* (representación o imitación del mundo).

Nos queda analizar los dispositivos convencionales del discurso que son capaces de producir los efectos de la realidad, tanto en la narrativa literaria como en la histórica. Es cierto que están también los impases provenientes de la historiografía de la ciencia (en la que la naturaleza aparece como objeto), así como los de estudios que insisten, como lo hace Paul Ricoeur, "en la alianza de la mímesis con el mundo, y en su inscripción en el tiempo", y como los de Terence Cave que, apoyado en Carlo Ginzburg, retira la mímesis del modelo pictórico (copia del mundo) y la remite al paradigma cinegético (conocimiento del mundo).

Por ahora, para no ampliar demasiado el planteamiento, recordemos con Durval Muniz, que "no existe historia sin

Inteligencia artificial

Título original: *A.I. Artificial Intelligence* ▪ Dirección: Steven Spielberg ▪ Guión: Brian Aldiss, Ian Watson, Steven Spielberg y Stanley Kubrick (basado en el cuento de Brian Aldiss *Los Superjuguetes duran todo el verano*) ▪ Reparto: Haley Joel Osment, Frances O'Connor, Jude Law, William Hurt ▪ Fotografía: Janusz Kaminski ▪ Música: John Williams ▪ Producción: Steven Spielberg, Stanley Kubrick, Jan Harlan, Kathleen Kennedy, Walter F. Parkes, Bonnie Curtis, Tim Burton ▪ Género: ficción científica ▪ País y año: eua, 2001 ▪ Duración: 146 minutos.

Sinopsis: Basado en el cuento de Brian Aldiss *Los Superjuguetes duran todo el verano,* en un escenario futurista, David, un niño-robot programado con los sentimientos y las preguntas existenciales, es adoptado por una pareja de seres humanos. Tras el regreso del hijo biológico de la pareja, que había estado en coma durante varios años, David es abandonado y comienza a buscar respuestas acerca de su origen para tratar luego de recuperar el "amor verdadero" de su madre adoptiva.

poiesis, no existe historia sin imaginación, no existe historia sin capacidad de narrar, sin producción de sentido, no existe historia sin ficción. La ficción es la construcción de sentido, es el dar sentido, es la producción lingüística de sentido, es la construcción del mundo por medio de alguna forma de lenguaje, y la historia inventa el pasado porque le construye sentidos, porque le da sentido al mismo, utilizando la narrativa, usando metáforas, metonimias, estructuras de argumento, tipos de argumentos. Los autores en la historia desarrollan estilos, hay una dimensión literaria que hace historia".

Si el recurso del mundo de las máquinas, de las maravillas tecnológicas, por sí solo quizás ya garantizara el éxito de *A.I.*, la potencia simbólica del guión va más allá al permitirnos pensar en los puntos de inflexión entre realidad y fantasía, entre historia y literatura. David, memoria viva, lo más próximo de la *res gestae*, es decir del "simple hecho" para los seres mecánicos es, al mismo tiempo, invención; y, más, es un robot tejido con elementos de los cuentos de hadas. Destino irónico: ¿un robot, meca, guardando toda la memoria conocida sobre los seres orgas, vivos? ¿Cuál sería esa memoria? Siendo una pregunta que interesa al quehacer de historiador, tal vez encaje mejor si se formula de la siguiente forma: ¿cómo acceder a esa memoria? Si los seres mecánicos del futuro que despiertan a David fueran historiadores, ¿cómo leerían esa memoria?, ¿a partir de la historia de los "hechos simples", expurgando la literatura de los cuentos de hadas que llevó a David hasta ellos? Tendríamos entonces, por un lado, acceso a la prehistoria de los súper seres mecánicos y, por el otro, sólo mitos. Imposibilitado de acceder a la realidad factual, un historiador positivista tendría que conformarse con la memoria construida de David y podría escribir, como máximo, cuentos inventivos. ¿Sería ésta la única posibilidad legítima de acceso a la memoria de David?



Con el legado de la crisis de la modernidad, tal como fue abordada aquí, por medio del divorcio irremediable entre palabra y realidad, y la consecuente construcción de un "entre lugar" que aproximó la narrativa histórica y la literaria, los súper seres del futuro podrían leer el conocimiento contenido en la memoria de David en la forma, por ejemplo, como Hayden White lo ha señalado: un discurso sobre un discurso. Para este autor no habría formas de acceder directamente a la realidad, sólo sería posible por medio de vestigios-discursos, de documentos, que también son discursos. La narrativa histórica no podría ya pretender alcanzar la verdad única, pues el discurso no podría ya ser considerado un espejo de la realidad. Influenciada por el giro lingüístico (*linguistic turn*), la historiografía pospositivista no considera que las palabras digan cómo son las cosas. La "palabra", como dice Foucault, nunca más será considerada la "cosa". Por otro lado, la "palabra", el discurso libre de la búsqueda de la veracidad factual, nos permite acceder a la "cosa perdida para siempre", es decir, a la "cosa inventada". Acceder a la realidad a partir del discurso siempre fue una tarea (nada inocente, nada modesta) de la narrativa literaria. Mas ahora, gracias a la metodología, la existencia de pares

y políticas de escritura específicos, esa se configura, también, como la tarea de la narrativa histórica.

Una vez abolida la búsqueda de la verdad, el destino delineado por David en *A.I.* ratifica la tónica posmoderna (en todos sus matices): la atención máxima al discurso. De esa forma, David puede ser tomado como una metáfora para los estudios que proponen deconstruir la idea de verdad absoluta, de simples hechos históricos. Quizás por tal razón, por llevar el tema de la deconstrucción de la realidad a un público amplio, *A.I.* se volvió un *blockbuster*. El tema de la realidad es la temática que ha acompañado al ser humano desde antaño. Frente al mundo virtual y los nuevos planteamientos existenciales que se agregan y la reconfiguran, es además un tema que llega al cine de finales del siglo XX como una gran promesa. Quizás sea así, por esa vía, que consigamos entender algunas de las buenas razones que llevaron a Kubrick a hacer uso del mundo de los cuentos de hadas para transformar el de Aldiss en una narración cinematográfica, más concretamente, en una película de ciencia ficción.

Si la ciencia es vista como el fundamento de la verdad, de la veracidad, ¿qué mejor dispositivo para cuestionar, para combatir ese baluarte, que "los cuentos de hadas"? Las ciencias, así como la literatura y la historia, son formas de lenguaje, de acceder al mundo, de significarlo, de conceptualizarlo. ¿No sería éste el impetuoso choque contenido en la trama de *A.I.*? ¿No sería éste el choque factual que afectó la escritura del guión por Aldiss y Kubrick? En la obra de Kubrick, historia y ficción serían, entonces, lenguajes en conflicto frente a la ciencia y su estatuto de veracidad. Quizás el autor de *Los superjuguetes* se haya equivocado cuando dijo: "nunca, jamás, en plena conciencia, reescribas antiguos cuentos de hadas".



Francismary Alves da Silva
Estudiante de doctorado en Historia,
Universidad Federal de Minas Gerais, Brasil.

Cynthia de Cássia Santos Barra
Universidad Federal de Rondônia-UNIR, Brasil

Referencias bibliográficas

Aldiss, Brian. *Superbrinquedos duram o verão todo: e outros contos de um tempo futuro*. Companhia das Letras, SP, 2001.

Bittencourt, Guilherme. *Breve história da Inteligência Artificial*. s/d. Disponible en: <http://www2.dem.inpe.br/ijar/AIBreveHist.pdf>. Acceso el 19 de enero de 2012.

Compagnon, Antoine. 1999. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. Ed. da UFMG, Belo Horizonte.

Foucault, Michel. 1966. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Portugalia, Lisboa.

Tiago, D. M. *et al*. "Entrevista com Durval Muniz de Albuquerque", en *Revista de Teoria da História*, ano 2, Número 5, junho, 2011. Disponible en: <http://www.historia.ufg.br/uploads/114/original_ENTREVISTA_PROF._Dr._DURVAL.pdf?1325211408>. Acceso el 19 de enero de 2012.

White, Hayden. 1995. *Meta-história: a imaginação histórica do século XIX*. EDUSP, Sao Paulo.

Imágenes

Pp. 26-33: *A.I. Inteligencia artificial,* fotogramas, 2001.

Facts and fairies: a reading of A.I. Artificial Intelligence

Palabras clave: inteligencia, futuro, máquinas del futuro, memoria.

Key words: intelligence, future, machines of the future, memory.

Resumen. Una cinta futurista y dramática con grades tropiezos para su producción. Una discusión del concepto de inteligencia, unida a la robótica y el análisis de las emociones humanas desde una especie de cuento de hadas.

Abstract. A futuristic and dramatic film which overcame daunting obstacles in its production. A discussion of the concept of intelligence, joined to robotics and the analysis of human emotions from a kind of fairy tale.

Francismary Alves da Silva es Maestra en Historia por la Universidad Federal de Minas Gerais, en donde actualmente hace el doctorado. Desarrolla investigación en el campo de la Historia, con énfasis en la historiografía de la ciencia. Becaria de FAPEMIG.

Cynthia de Cássia Santos Barra es Maestra en Literatura Brasileña y Doctora en Literatura Comparada por la Universidad Federal de Minas Gerais. Profesora de Literatura en la Universidad Federal de Rondônia – UNIR e investigadora del Centro de investigación interdisciplinario Literaterras y del Grupo de estudio sobre cultura, educación y lenguas.

Recibido el 5 de diciembre de 2011; aceptado el 27 de enero de 2012.