

INTELIGENCIA ARTIFICIAL (STEVEN SPIELBERG, 2001): APUNTES EN TORNO AL SUJETO

Alma Delia Zamorano Rojas ¹

Resumen

El artículo presenta una propuesta alternativa que analiza la noción de sujeto en la postmodernidad, a través del filme de Steven Spielberg, *Inteligencia artificial*. En él se realiza un recorrido por la historia del concepto “sujeto” apuntando los rasgos definitorios de éste a través de los tiempos. Asimismo la investigación se estructura como una reflexión a través de la exploración de la creación, estructura narrativa y referencias cinematográficas del filme, así como siguiendo una vena importante en el ámbito del psicoanálisis para finalmente ensayar nuevas definiciones del individuo en la actualidad.

Palabras clave.

Sujeto, individualidad, Spielberg, cine, postmodernidad.

Abstract

The article presents an alternative proposal that analyses the notion of the individual in the postmodernity in the movie *Artificial Intelligence* of Steven Spielberg. On it, the authoress realizes a route by the history of the subject “concept” aiming the defining of this through the time. Likewise, the research is structured as a reflection through the exploration of the creation, narrative structure and cinematographic references of the film, pinpointing the field of psychoanalysis to finally try new definitions of the individual in current times.

Key words: subject, individuality, Spielberg, cinema, postmodernity.

I. Primer apunte: Orígenes

Responder a la pregunta de ¿Qué es el sujeto? Es referirse al concepto filosófico que se construyó en los inicios de la Modernidad configurado como una instancia social que comprende lo que cada ser humano es, en su aspecto individual —con preeminencias psicológicas— y en su aspecto social —comunitario, epocal y compartido por quienes son contemporáneos y pertenecen a una misma cultura.

...podemos pensar que serían siempre múltiples subjetividades las que responderían a realidades historizadas. Estamos ante una construcción colectiva de un objeto de estudio que como el arte, la filosofía o la historia, requieren para producir innovaciones y progreso del

desarrollo social y cultural, así como el manejo propio de conceptos y de determinadas circunstancias históricas... (Jáidar, 2003:50)

Para algunos autores los orígenes del sujeto están en la razón, pues el mundo real es debatible y el mundo ideal es inseguro —por las múltiples interpretaciones del futuro— a raíz de lo cual el sujeto se aferra a los razonamientos que ha construido a través de su propia historia.

Para otros, la creación del sujeto está en la conciencia y en la heterogeneidad de los procesos sociales, lo cual obliga a transgredir normas. En el planteamiento de Descartes, por ejemplo, la teoría de la configuración del sujeto se constituye con diversos nombres como respuesta a la pregunta por la estructura del yo, de su relación consigo mismo y de su nexos con lo otro y los otros.

Asimismo, aunque la noción de sujeto se apuntala en la Modernidad, también se pueden encontrar trazos de este concepto en la Grecia clásica. Aristóteles, por ejemplo, trata de explicar al hombre como “animal racional”, Platón manifiesta un dualismo en el sujeto entre su “ser” y su “alma”; con Descartes, el yo “es una cosa que piensa”, un ser pensante. En estos tres casos, lo fundamental es la idea del alma. Pero más tarde durante la Ilustración, y especialmente con Kant, se asiste a la consumación de la idea del sujeto moderno: el sujeto trascendental que es solamente estructura vacía de contenido.

La Ilustración tiene como sinónimo “Siglo de las Luces” y también iluminación, esclarecimiento, iluminismo. La luz, sabido es, cuando se proyecta sobre los objetos produce sombras. La larga luz de la razón ha producido profundas sombras sobre la realidad. Largas sombras sobre el cuerpo, sobre los deseos, sobre el ejercicio del poder y su relación con lo que se impone como verdad. (Díaz, 1999:110)

Pero en el siglo XIX el sujeto recuperó —o adquirió por primera vez— el cuerpo, tanto en la filosofía como en las ciencias sociales y la biología. Marx sostiene que son las prácticas sociales y concretas las que determinan la conciencia, y por lo tanto, al sujeto. Para Freud, el sujeto es el producto de una historia, primordialmente genética, pero también social. Para Darwin, el sujeto recibe sus predeterminaciones del medio en que

vive. En estos tres pensadores tenemos ya la pauta de que el sujeto que Kant había concebido como forma pura, se está llenando de contenido.

...es quizá [primero] en la obra de Hobbes y luego en la de Baumgarten donde se encuentra por primera vez el concepto de subjetividad en su acepción plenamente contemporánea. No sería improbable que la lectura de Baumgarten sugiriera a Kant los cauces para un concepto de subjetividad que habría de quedar plenamente delineado en el texto de la *Crítica* [...] Fue Kant quien tuvo el inhóspito gesto de inscribir, indiferente a la historia y al fracaso, una subjetividad capaz de dar origen al tiempo y a la distancia, habitada por la facultad de construir las formas de los objetos y la certeza de libertad, de ser el asiento de la razón y la fuerza de determinación del sentido de la acción moral... (Jáidar, 2003:24)

Desde esta perspectiva, Hegel sondea la imagen kantiana de la identidad del sujeto introduciendo una diferencia: la autoreflexión mediante la cual el individuo se aprehende como conciencia y vacía fundamentalmente el yo de toda sustancialidad, emergiendo con una caracterización a partir de un movimiento de repliegue sobre sí mismo, autónomo y singular al margen de su universalidad. De esta forma en el siglo XX el sujeto se configura como un ente lingüístico-social con materialidades que acompañan a la *psique* y al espíritu y el cual se encuentra en una constante búsqueda de filiación e historia.

II. Segundo apunte: Momento postmoderno

El siglo XXI ha determinado otros entornos para conceptualizar al sujeto, pues la cadena de razonamientos se ha roto y se requiere de un pensamiento no lineal con una experimentación importante de espacios en donde el sujeto construya al objeto en su interacción con él y, el propio sujeto sea edificado en la interacción con el medio ambiente natural y social.

Hoy estaríamos en las antípodas de esa certeza: ha hecho profunda crisis la idea del sujeto dador de sentidos ciertos en relación al mundo, la historia, las cosas [...] un sujeto absolutamente desenmascarado frente a su objeto. Hemos desenmascarado la escena que nos constituye como modernos, así como los modernos desenmascararon otras viejas escenas. Así como los modernos no tuvieron mayores respuestas para

suplantar a Dios, nosotros parecería que no tenemos respuestas para suplantar al hombre dador de sentido o lugar de la verdad... (Berman, 1991:235)

Desde esta perspectiva el sujeto se configura no sólo como un individuo; es decir un corpúsculo social, sino como una unidad heterogénea abierta al intercambio y a las interacciones, con una nueva sensibilidad ética y estética y abierta a otras formas de actuar y conocer, ya que estas dimensiones son inseparables en el convivir humano.

Asimismo si algo caracteriza a esta Postmodernidad es el poder que han adquirido los objetos culturales en la vida cotidiana dejando de lado a los sujetos creadores de los mismos. La amplitud o cobertura *mass mediática* reduce al sujeto a perseguidor de objetos que escapan a la intencionalidad del conocimiento.

Viaje de la individualidad [...] que palpa la desintegración de lo subjetivo: el yo liberado, pero, al mismo tiempo, ilusión del yo [...] El sujeto como biografía que se desconoce, es la empresa postrera que le quedaría a la razón moderna para caer en el abismo final del “descrédito de la razón”. (Berman, 1991:46)

De esta forma, el sujeto postmoderno se enfrenta a abrir caminos hacia nuevas formas de conceptualizar su vida y sus interacciones con los otros, a través de medios de expresión y conceptualización. La pregunta acerca de cómo los códigos, textos, imágenes y otros artefactos culturales constituyen al individuo, se plantea hoy como pregunta histórica acerca del mundo particular de cada hombre y sus vínculos con los demás y con el mundo.

En la Postmodernidad, el perfil del sujeto surge de una génesis histórico- política y de su estructuración como ente social, y por ello, reflexionar sobre la noción del mismo y profundizar en su conceptualización resulta una tarea mucho más compleja, ya que éste ha sido tema eje de una concepción teórica y un modelo de las condiciones e implicaciones colectivas, sociales y culturales en la interpretación de una historia considerada en sí misma transformadora y determinada por comprensiones de lo humano, pues el sujeto ha sido tomado como el inicio de las infinitas relaciones sujeto-objeto, en las que el objeto significa “la realidad”, “la otredad”, “lo colectivo”, mientras que el sujeto significa una reproducción discursiva y conceptual de este orden simbólico de la realidad.

Subjetividad como habitación de resonancias múltiples y sin dueño. Subjetividad como punto de tensiones, de intensidad, vibración de fuerzas que se propagan. Subjetividad como índice de referencias, inferencias, transferencias cuyas constituciones son todas interferenciales. Subjetividad como voz única multiplicada, multitudinaria... (Jáidar, 2003:8).

Asimismo hoy en día, cada sujeto se construye desde el otro y no sólo por una dependencia de especie, sino porque lo propiamente humano se inscribe a partir de una forma específica de relación, en donde la subjetividad es alteridad y pluralidad. Así, los modos y contenidos en cada proceso de subjetivación generan subjetividades distintas.

La cualidad de la subjetividad es construir y constituir sujetos y colectividades buscando significaciones y sentido a lo humano. Esta cualidad es universal y la misma en todos los humanos y en todas las épocas. Sin embargo, responde a formas y desarrollos específicos de los sujetos y los tiempos que la generan y son gestados por ella. La constitución de un sujeto sólo representa variantes de una subjetividad colectiva. El sujeto está “sujeto” para existir como tal, si es simbolizado/significado dentro de un registro social determinado. (Jáidar, 2003: 57).

III. Tercer apunte: Cinematografía sobre el sujeto

La búsqueda del sujeto en la cinematografía postmoderna trae consigo su conceptualización como ente que se realiza en el acto discursivo, haciéndose patente a través de la narración de sí mismo, del otro y del mundo, en un espacio que puede comprender pasado, presente y futuro, en medio de un mundo que lo ha dejado marchar concentrándose en diversas objetividades.

La subjetividad es confiada y hasta presuntuosa. Lo natural en ella es pensar que está en la realidad, si bien este pensar es normalmente un mero pensar implícito, que no se pone en cuestión [...] La presencia de la realidad es el presente de la subjetividad. De ahí que la rectificación no sea tampoco el recuerdo de haberse equivocado [...] Como nexo del presente y del pasado en la objetividad que la cumple, la rectificación es la vivencia de

haber cometido un error. Para ello hace falta la memoria [...] La subjetividad se vuelve sobre sí misma, al representarse este hecho pretérito se asume como suyo. Y al volverlo a tener así presente, lo juzga como real. (Millán, 1967:27)

Ante este panorama postmoderno el cine explora las diversas temáticas que abordan de una u otra manera el Apocalipsis del sujeto y muestra que pese a la dominante tendencia des-subjetivizante en las ciencias sociales, la idea del sujeto persiste tímidamente en la historia actual como personaje de una tradición que se manifiesta ya no como una sustancia indeterminada, aislada y atemporal, sino un ente en constante determinación con base en sus relaciones con los otros y con la historia.

La cinematografía recrea así un progreso decadente que está permanentemente derrumbándose y en el cual están abriéndose paso nuevos modos de pensar, sentir, actuar y vivir en el mundo. Es aquí en donde el individuo ha producido un giro: de la búsqueda de certezas a la aceptación de la incertidumbre y del destino fijado a la responsabilidad de la elección.

La sangre del juego posmodernista fluye por combinatorias técnicamente eufóricas. El espectáculo fascina al tiempo que irrita, apabulla fingiendo seducir, arrasa hasta con sus propias previsiones, despelleja y burla expectativas al colmarlas al máximo. El instante autárquico explota: una pluralidad de imaginarios filmicos confluye en cada punto del desquiciado trayecto manierista y artificioso, rumbo al goce malévolamente inducido. Si ya existe o existirá algún día, el estilo posmoderno es un estilo conservador, pero al revés. (Ayala, 1988:53)

Finalmente se puede decir que el cine en la Postmodernidad funciona como un escaparate de la época actual, mostrando los escenarios en los que se encuentra el hombre en la actualidad, solitario e insondablemente unido al mundo en una interacción compleja y multidimensional.

IV. Cuarto apunte: La estructura narrativa en Inteligencia Artificial (A. I.)

El filme de Steven Spielberg *Inteligencia artificial* realizado en 2001 es una cinta multitemática, la cual a través de un robot capacitado para amar repasa diversos ámbitos del humanismo, entre los que destacan sensibilidad, familia, maldad, sueños, progreso y límites —si es que existen— entre el hombre y la máquina.

La película se ubica en el siglo XXI, época en la que los recursos naturales son limitados y la tecnología está avanzando a un ritmo vertiginoso. Los alimentos son creados por ingeniería y hay un androide para todas las necesidades, excepto el amor. Esta emoción es la última y controvertida frontera en la evolución de los robots, pero Cybertronics Manufacturing ha creado la solución. Se trata de David (Joel Osment) el primer niño robótico programado para amar, adoptado a modo de prueba por un empleado de Cybertronics y su esposa, cuyo hijo, con una enfermedad terminal, ha sido congelado criogénicamente hasta que se pueda encontrar una cura.

Aunque poco a poco se convierte en un miembro de la familia con todo el amor y la responsabilidad que este hecho conlleva, el despertar del “hermano” hace que a David esta vida le resulte imposible. Sin la aceptación final de los humanos, no de las máquinas, y contando solamente con Teddy, su oso de peluche y protector, David emprende un viaje para averiguar a dónde pertenece realmente, descubriendo un mundo en el que el sujeto se ha extraviado y en el que la línea entre el humano y la máquina es aterradora y profundamente delgada.

Con respecto a la narrativa filmica, *Inteligencia artificial* está dividida en una estructura más propia de la novela que del cine (un prólogo, 2 partes centrales y un epílogo) lo cual se integra en tres partes bien diferenciadas: En la inicial destaca fundamentalmente el trabajo de interpretación de los actores (en este aspecto se hace necesario resaltar la meritoria labor de Joel Osment durante el aprendizaje casi pavloviano de emociones de su personaje) frente a una ausencia casi completa de efectos especiales. Se presenta pues la vida de David en casa de sus “padres adoptivos”; se narra cómo la presencia de esta nueva realidad mecánica se enfrenta a las situaciones más reales y cotidianas de un matrimonio que necesita sustituir su objeto de afecto, y cómo genera en ellos un dilema moral.

Se asiste a la presentación de los personajes dentro de un ambiente cotidiano, con ligeros toques de ciencia-ficción *hard* en donde lo fantástico se vuelve ordinario. Es la parte que más le debe a la fuente literaria tomando elementos como la relación entre David y Teddy o los infructuosos intentos de David por escribir un mensaje cariñoso a su madre.

Frente al ambiente doméstico que domina el inicio del filme, en la segunda parte el pequeño David se ve forzado a abrirse camino a través del mundo exterior, lejos de su hogar. Este segmento es el más mágico y espectacular, no exento de las peripecias típicas del cine de aventuras en donde se busca al Hada Azul y donde se contraponen los sueños e ilusiones de David con la realidad menos amable de un planeta dividido entre humanos y robots.

Aquí la ciencia-ficción pasa a primer plano (lo que podríamos llamar subgénero utópico/distópico) acompañada por el consiguiente despliegue de efectos especiales que abundan en la descripción de ambientes, por ejemplo en Rouge City, una ciudad superpoblada, dominada por el vicio y el mercantilismo, que a pesar de los logrados toques digitales, no aporta ninguna novedad al género y la descripción de Los Ángeles del siglo XXI en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982, influencia clara) que sigue pareciendo mucho más impresionante. Mayor interés presenta la visualización de una New York arrasada y cubierta por las aguas que en su condición de capital del mundo, se presenta como símbolo del Apocalipsis (desde la recordada escena final de *El planeta de los simios* de Schaffer, 1968), ecológico.

Asimismo, no sólo los ambientes gozan de efectos especiales, sino también los personajes. Si bien la apariencia de algunos robots guarda un notable parecido con la anatomía humana y su caracterización se consigue a través del maquillaje y de la interpretación de los actores, también es cierto que otros androides parecen haber sido tomados directamente de *Star Wars* (George Lucas, 1977), con unos efectos infográficos muy conseguidos (obligada mención del plano que nos muestra la descompuesta cabeza del robot niñera, que sólo conserva el rostro y la nuca).

Finalmente, en la tercera parte, el tono fantástico domina por completo el filme, llegando a su momento culminante con la aparición de un grupo de seres alienígenas. Esta irrupción de lo fantástico puede tal vez asombrar —incluso irritar— a los espectadores poco habituados al género, pues sin duda contrasta con el escaso papel al que la ciencia-ficción había quedado relegada en la primera parte de la película. Los alienígenas, cuyo aspecto físico nos recuerda a la anatomía sólo manifiesta en los *Encuentros cercanos del tercer tipo* (Steven Spielberg, 1977) y cuya curiosidad científica por la humanidad parece heredada de la Gran Raza lovecraftiana, son quizá la mayor innovación visual que el filme aporta al género de la ciencia-ficción. Sus cuerpos translúcidos, sus rostros capaces de visualizar sus pensamientos, su extraña nave modular son elementos nunca hasta entonces vistos en la historia del cine fantástico.

Inteligencia artificial plantea de esta forma una ambiciosa cuestión filosófica y moral que queda desdibujada en su desarrollo y finalmente irresuelta. El filme pretende alzarse como una voz que sacuda las conciencias con respecto a lo que es el sujeto, pero acaba reduciéndose a un diálogo consigo mismo en el que la autocompasión y la autocomplacencia se resumen por igual.

...la noción de subjetividad corrió a partir de entonces una suerte equívoca: se ofreció al mismo tiempo como razón y como crepúsculo, como referencia última del conocimiento y como bruma, pero también como reservorio de una oscura potencia en el vértice de acto y delirio, de conocimiento y de arrebató, una promesa de certidumbre moral en la esfera sombría de la ensoñación y el estremecimiento estético... (Jáidar, 2003:27)

V. Quinto apunte: Subjetividades de creación en A.I.

En *Inteligencia artificial* la subjetividad se hace presente desde su misma hechura, pues es un filme que se debe a la autoría de Stanley Kubrick y Steven Spielberg, dos sujetos que aún no delimitan sus respectivas herencias, por lo que se puede decir que es la simbiosis perfecta entre dos personalidades importantes de la historia del cine, una especie de híbrido artificial despersonalizado que no acaba de pertenecer ni a uno ni a otro, y que, por su naturaleza, sufre problemas de identidad y afecto, lo que produce una extraña mezcla de sentimientos en el espectador, mostrando desde la ternura y la

melancolía hasta el siniestro horror propio de la contemplación del lado más tenebroso de la naturaleza humana.

Sin ánimo de ahondar en la polémica sobre la autoría del filme, podríamos decir que *Inteligencia artificial* narra una historia de Kubrick (una búsqueda de realización, de conocimiento que conlleva transformación, que deviene viaje iniciático, como también lo son *2001—1964—* o incluso *Eyes Wide Shut—1999—*) contada a través de la sensibilidad propia de Spielberg (un personaje tierno con necesidad de ser amado, perdido en un entorno hostil al que es ajeno, como el protagonista de *E.T.—1982—*). Es pues este filme una parábola sobre la vida, sobre la creación, los avances técnicos y la capacidad de amar: es decir, sobre el hombre.

Para acabar con esta tiranía objetivante, que amenaza con cosificar todo lo que toca, hay que abandonar el pensamiento de la objetividad y el fundamento, el pensamiento de las conciencias [...] En su lugar, hay que someter a una cura de adelgazamiento al sujeto, a fin de que el pensamiento se debilite en su afán objetivamente y pueda brotar un pensamiento auroral, de la mañana, que lleve consigo la fruición, el goce de lo permanentemente nuevo, inaugural, que nos desvela la riqueza inagotable de la profundidad del hombre. (Rappe, 1993:26)

Así, en *Inteligencia artificial* regresamos a las constantes del cine de Kubrick, las cuales se consolidan como preocupaciones subjetivas, tales como la observación fría de la naturaleza humana, sus taras y obsesiones. La idea misma de la historia, en la que la máquina resulta ser más sensible y humana que la raza que la creó, entronca con una de las obras maestras del director *2001: Una odisea del espacio*, (1968) emparentando al robot amante (“gigoló” Joe) con la computadora HAL. Y es por todo este espíritu negativo y analítico que desprende el filme por lo que choca con la moraleja planteada por Spielberg. El “espíritu” de Kubrick lucha por abrirse paso, y es entonces cuando la cinta resulta más inquietante y despiadada.

Spielberg hace un esfuerzo de contención a lo largo de la película para no caer en el sentimentalismo, pero como un muelle que ha estado sujeto a presión en un cubículo de reducidas dimensiones, acaba expandiéndose con toda su fuerza reprimida. La composición de escenas y el manejo de la cámara son estudiadamente efectistas, y la

forma en que manipula las emociones del espectador, aunque obvia y repulsiva, no deja de resultar un logro. Este sentimentalismo que tiñe de melodrama todas sus cintas se ha convertido en su sello. El problema del filme es que Spielberg ha escrito esta fábula futurista con un lenguaje que no es exactamente el suyo, con los excesos y también los recelos de un pulso inseguro que retoma al sujeto con tintes psicológicos.

VI. Sexto apunte. Buscando al sujeto perdido a través del psicoanálisis

Inteligencia artificial es una película donde desfilan una gran cantidad de sujetos que tratan de ser revisados desde la propuesta del conocimiento de su yo, para de ahí poder entender a los otros y a la sociedad en su conjunto. Por ello, no es difícil encontrar elementos que remiten a un análisis psicoanalítico en donde nuevamente los rasgos del sujeto afloran en una innovadora búsqueda de sí mismo: por ejemplo, es interesante la presencia de la amenaza a lo largo de la narración. No sólo como un factor externo (la terrible Feria de la Carne) sino también referida al sentido psicoanalítico, el *unheimlich freudiano*; es decir, lo siniestro, que no es otra cosa que aquello que una vez estuvo presente en la mente, que fue familiar, pero que el paso del tiempo ha reprimido. El *unheimlich* toma la forma del extraño pájaro de abierto plumaje que constituye el primer recuerdo de la vida, o de la no-vida de David, esa primera reminiscencia vital a la que el psicoanálisis gusta de conceder tanta importancia.

Lo Unheimlich, lo siniestro, forma uno de estos dominios. No cabe duda que dicho concepto está próximo a los de lo espantable, angustiante, espeluznante, pero no es menos seguro que el término se aplica a menudo en una acepción un tanto indeterminada, de modo que casi siempre coincide con lo angustiante en general. Sin embargo, podemos abrigar la esperanza de que el empleo de un término especial para denotar determinado concepto, será justificado por el hallazgo en él de un núcleo particular. En suma: quisiéramos saber cuál es ese núcleo, ese sentido esencial y propio que permite discernir, en lo angustiante, algo que además es siniestro. (Freud, 2004:35).

Dicha ave en realidad es el logotipo de la empresa responsable de la fabricación de David y que, en un nivel más profundo de significación, opera como símbolo reprimido de su inhumanidad. El pequeño volverá a enfrentarse al siniestro emblema cuando llega

a la fábrica en los restos de la sumergida Nueva York. Ahí David descubre a un ser exactamente igual que él, al otro, a su doble, una perfecta representación de su yo mecánico, una amenaza para su individualidad, que es tanto como decir para su humanidad y su cordura, la viva representación de la alienación y de la escisión (de su objetividad).

Así, no es de extrañar que David descargue violentamente sobre su doble la ira reprimida, causada por su reticencia a aceptar su naturaleza artificial. Pero lo más terrible está aún por llegar, pues tras este duplicado encuentra más, muchos más, cientos de ellos producidos en serie; descubrimiento insoportable que prácticamente le lleva al suicidio (quizás uno de los elementos más subjetivos de toda la cinta y que recuerda al Edmund Kohler de *Alemania año cero* de Roberto Rossellini —1948—).

Algunas personas cuando experimentan por mucho tiempo soledad, gran cantidad de depresión, rabia y desesperanza, cuando sienten que después de luchar, de buscar, ensayar y sentir dolor, no hay ningún lugar a donde correr o nadie a quien acudir, se van aislando y el deseo profundo de esconder el dolor se hace presente. A una herida le sigue otra herida. El presente se convierte en un dolor interminable y la persona va entrando como en un ensimismamiento, percibiendo menos y menos de su entorno. Viene la desesperanza, pierde el balance, entra en un presente amargo y en un futuro sin ilusión. La persona se va adormeciendo, eventualmente deja de buscar ayuda y entra en el trance suicida, el suicidio se convierte en la única esperanza o solución para terminar con el dolor. (Quinnet, 2000:56)

Se ha dicho que el filme plantea una defensa de la institución familiar, pero una observación atenta del mismo desvela la falacia de tal afirmación. Siguiendo con el análisis por los terrenos psicoanalíticos, se puede alegar que el auténtico eje que vertebra el discurrir de la acción es el complejo de Edipo, pues éste se halla presente desde la creación del pequeño David: se le ha programado con una impronta que lo ha de ligar para siempre a la figura materna. Cuando la madre pronuncia la secuencia de palabras clave, el pequeño le llama mamá; sin embargo, a su padre adoptivo continúa denominándolo por su nombre de pila. El objeto de deseo de David por su propia naturaleza es su madre.

El complejo de Edipo ha de ser resuelto por el individuo o de lo contrario corre el riesgo de quedar atrapado en la locura y en la neurosis (aquí nuevamente nos enfrentamos a una búsqueda de la subjetividad). El crecimiento del niño y su maduración normalmente posibilitan la redirección de su libido, separándola definitivamente de la figura materna, pero David es un niño incapaz de crecer, de madurar. Por lo tanto, va a quedar atrapado por su propia dependencia materna, que es incapaz de superar.

Esto plantea un serio problema, pues si bien él es un niño y puede permitirse seguir siendo eternamente un niño, su madre no goza de tal ventaja: como humana, su tiempo de vida es limitado. Si su madre fuera eterna como él mismo, David resultaría prisionero de su propio complejo edípico por toda la eternidad. La película nos presenta brillantemente esta idea: la figura del Hada Azul de Coney Island, tan eterna como inerte, se convierte en el centro de la obsesión del pequeño, pues es el sustituto más cercano a la figura materna que ha podido encontrar. David permanece siglos atrapado por su obsesión, pues “...el complejo de Edipo se iría al fundamento a raíz de su fracaso, como resultado de su imposibilidad interna”. (Freud, 2006:181)

Si el sujeto no puede resolver por sí mismo el problema edípico, es evidente que necesita ayuda exterior. En términos psicoanalíticos, la encargada de redirigir la libido infantil sería la figura paterna. Esto nos permite contemplar el filme desde una nueva perspectiva: la búsqueda de la madre que parece guiar el discurrir de la acción encubre otra búsqueda más profunda y sutil, pero igual de importante: la de un padre adecuado. Se produce toda una sucesión de figuras paternas a lo largo de la narración: su padre adoptivo, “gigoló” Joe, el doctor Hobby o incluso el mismo Teddy, el sabio osito que siempre acompaña a David. Pero todos ellos son incapaces de desempeñar satisfactoriamente la función de padre, pues son humanos o robots, mientras que David es algo superior al hombre (pues posee el don de la eternidad) y al robot (pues es capaz de sentir).

Asimismo hay otro problema que afecta el conflicto objetividad-subjetividad del filme y es el grado de credibilidad y comprensión que suscita el protagonista de la película. Es cierto que David tiene una apariencia humana, pero no deja de ser un robot. Lo saben sus padres y lo sabe el espectador. David nunca crecerá y nunca morirá.

El afecto de David opera en un sentido similar, se establece en un periodo crítico y a partir de entonces actúa como una huella imborrable. Por eso resulta difícil reconocer como auténtico amor a este apego artificial, no condicionado e incondicional, que a nivel conductual puede parecer real, pero que tiene un origen mecánico (en el caso de un ser vivo, genéticamente innato).

De igual forma, su desamor por no ser correspondido apenas nos trasciende. En contraste, su lucha resulta más descorazonadora y cercana, como en los momentos en que David trata de delimitar su propia identidad, manteniendo ese difícil equilibrio entre la igualdad —la escena en que por parecerse a su hermano comienza a comer espinacas y se deshace— y la diferencia respecto a los otros —cuando destruye a su réplica, otro David fruto de la cadena de montaje.

...no se podría hablar estrictamente de subjetividad humana hasta no haberse alcanzado el cuarto nivel del para sí: el que corresponde al sujeto humano [...] este sujeto, la subjetividad humana, está caracterizado por la reflexividad (que no debe confundirse con el simple pensamiento) y por la voluntad o capacidad de acción deliberada, en el sentido pleno de este término. (Jáidar, 2003:113)

Por tanto, es lógico que sólo pueda hallar comprensión en unos seres que son tan ajenos al hombre y a la máquina como lo es él mismo; y los alienígenas, más que una figura paterna, desempeñan una función terapéutica, pues suya es la encomienda de confrontar a David con la verdad: debe asumir la ausencia de su madre. Si el terapeuta psicoanalista obliga al paciente a enfrentarse al recuerdo del instante pasado causante de la neurosis, estos extraterrestres van aún más allá y aplican la terapia definitiva: hacen a David vivir de nuevo ese momento traumático, la separación de la madre, posibilitándole ahora una resolución positiva del mismo, pues el pequeño puede despedirse al fin de ella, ya que “dos reacciones resultaran de este encuentro, dos reacciones que pueden fijarse y luego, por separado o reunidas, o bien conjugadas con otros factores, determinan duraderamente su relación con la mujer: horror frente a la criatura mutilada o menosprecio triunfalista hacia ella”.(Freud, 2006:78).

En *Inteligencia artificial* se encuentran pues tres personajes androides con diferente nivel de concientización acerca de su naturaleza, y que paradójicamente es inversa al grado de implicación en su relación con los humanos. El de David es prácticamente nulo, es más, se rebela inútilmente contra su condición de robot. Sus emociones ciegan

su parte más racional, pero tratándose de una máquina deberíamos decir más bien que ha sido programado específicamente para que su inteligencia emocional y su capacidad de metacognición sean mínimas, al igual que lo serían en un niño de verdad. “Gigoló” Joe, a pesar de su apariencia frívola es consciente de su papel en el mundo, y trata de abrir los ojos a David, pero prefiere sumirse en la cómoda rutina para la que ha sido diseñado. Por último está Teddy, que por su aspecto de oso de peluche y por su función de juguete en el sentido más primitivo —los otros también lo son, claro está— podría parecernos el robot menos desarrollado de todos, pero la forma en que asume su condición, y su resignada lealtad hacia David, acaba siendo la actitud más inteligente y conmovedora de todas.

En este sentido, cabe lamentar que no se haya explotado más a fondo el ángulo humano; es decir, nuevamente se tratan las objetividades, el mundo de los objetos; en este caso la problemática se centra en el amor de David hacia sus padres (recuérdese que David es un objeto, no un sujeto) y no en el amor de los humanos hacia David (aquí sí la subjetividad, el humano como sujeto), pues incluso cuando es presentado el Proyecto David ante los científicos y la “prensa”, una asistente cuestiona lo que todo guión con pretensiones intelectuales preguntaría: ¿pero el hombre podrá amar a la máquina? Se da por hecho que el robot podrá amar a un ser humano, ¿pero se dará el caso contrario? El avance tecnológico es sorprendente, incluso para quienes viven allí, en la era donde la mayor riqueza es el conocimiento y el amor es una de las formas más avanzadas de inteligencia que existen. Y, junto con las capacidades de soñar o imaginar, una de las más difíciles de adquirir para una máquina.

A pesar de las dificultades, los discursos acerca de la subjetividad proliferan, provenientes no sólo de la filosofía sino de diversas disciplinas y naturalmente, del psicoanálisis cuyos aportes han sido fundamentales para teorizar acerca del sujeto y la subjetividad. En realidad lo que ha sido particularmente problemático es el abordaje de la subjetividad en el campo del conocimiento científico en el presente siglo. (Jáidar, 2003:138)

VII. Séptimo apunte: A. I. Referencias cinematográficas

También se puede afirmar que Inteligencia artificial nutre al individuo de casi todo lo que la literatura elaboró sobre la materia. Simplificando un poco se podría decir que en el plano argumental-temático es una versión del cuento de hadas infantil. Las referencias son claras, Pinocho (Walt Disney, 1940) al que el filme alude explícitamente, aunque en este caso Pinocho no es de madera, sino que se trata de un niño-robot que viaja por un mundo futuro acompañado de un oso de peluche, suerte de Pepito Grillo (ya mostró Spielberg interés en Pinocho cuando incorporó una canción de la versión Disney “Cuando lanzas un deseo hacia una estrella” al final de Encuentros cercanos del tercer tipo —Steven Spielberg, 1977—); El mago de Oz (Victor Fleming, 1939), otra fuente más profunda pero también más implícita, e incluso Frankenstein (James Whale, 1931), todas ellas con muchas de las mejores líneas de la ciencia ficción de los últimos cincuenta años.

Así pues, no se puede negar la estructura de cuento de hadas de la cinta, ya que el mismo Kubrick definió el proyecto como “un cuento de hadas futurista”. Pero esto no significa que la historia sea sólo apta para un público infantil. Como los antropólogos conocen perfectamente (ahí están los análisis de Vladimir Propp), los cuentos muchas veces ocultan estructuras subyacentes más profundas muy poco ingenuas. Esto equivale a afirmar que no ofrece nada nuevo y a la vez, sí. Y es que la ausencia de ideas completamente originales se compensa con el hecho, ciertamente novedoso, de que el filme compendia casi todo lo que se ha pensado sobre la cuestión.

Con respecto a esta intertextualidad del filme, se hace presente un desfile virtualmente interminable de citas y homenajes fílmicos. Desde la filosofía del propio Kubrick, cuya *2001: Una odisea del espacio* (1968) se plantea en más de una ocasión, así como el dialogismo intertextual que hace referencia a *La naranja mecánica* (1971) y *El resplandor* (1980), hasta las criaturas galácticas de George Lucas, evocadas en la graciosa —y a la vez patética— galería de *mecas* (mecánicos, en oposición a los *orgas*, orgánicos) que en determinado momento invaden la narración. También hay citas a las comedias musicales *Cantando bajo la lluvia* (Stanley Donen y Gene Nelly, 1952), *Fiebre del sábado por la noche* (John Badham, 1977) y algunos filmes de Elvis Presley,

en el personaje de “gigoló” Joe; además de no poder resistir la tentación de auto-homenajearse de Spielberg en la parte final recordando a *Parque Jurásico* (1993).

Lo verdaderamente original en este filme es que se asoma a la insensibilidad de los humanos ante ciertas máquinas mercedoras de afecto, toda vez que la constante ha sido reiterar sobre lo opuesto. En este sentido, el filme de Spielberg podría considerarse una versión invertida, ciertamente audaz, de *Terminator* (Cameron, 1984) y *Matrix* (Wachowski, 1999). Asimismo, desde *El vengador del futuro* (1990) de Paul Verhoeven hasta los clásicos bizarros de los sesenta (*La noche de los muertos vivos* de George Romero, 1968 y *2000 Maníacos* de Herschell Gordon, 1964) se pueden encontrar en los sádicos torturadores de robots, atisbos que muestran nuevamente la lucha de lo objetivo *versus* lo subjetivo.

VIII. Octavo apunte: A. I. Inteligencia artificial

Asimismo, la cinta se desarrolla en medio de razonamientos y filosofías sobre la inteligencia artificial, la ciencia-ficción y la vida artificial, que tienen algo en común: buscan respuestas a las grandes preguntas que siempre han planteado los filósofos utilizando analogías entre los elementos “reales” que se pretenden analizar (universo, vida e inteligencia) y otros ficticios. Profundizando en esta vía, el concepto de lo que es real se difumina hasta ponerse en duda, sugiriendo que todo lo que se imagina posee una existencia tan auténtica como la de todo lo que nos rodea.

Aquí nuevamente estamos ante el conflicto objetividad-subjetividad al plantear que la ciencia-ficción ayuda a entender el mundo a través de otros mundos posibles. A pesar de que la acción de la mayoría de los relatos de la ficción científica se sitúa en el futuro, no se puede definir ésta como una literatura de anticipación en el sentido estricto de predicción del porvenir. En ciencia-ficción, especular con lo que podría suceder si se dieran determinadas condiciones es, entre otras cosas, un modo privilegiado de analizar el presente a la luz de sus posibilidades implícitas. La finalidad básica de la ciencia-ficción es ampliar pues, la perspectiva, ofreciendo una visión más distanciada, más libre de prejuicios circunstanciales, en definitiva, más objetiva.

La vida artificial también nos ofrece una “visión privilegiada” de la realidad. No hace falta que las simulaciones por ordenador sean todavía más complejas para poder tener el derecho a preguntarnos acerca de si nuestro propio mundo no será también una “simulación dentro de un cosmo-ordenador”. De hecho, la pregunta que se ha planteado, desde tiempos remotos, de infinidad de maneras (*Matrix* es el mejor ejemplo) es: ¿Puede la nuestra ser una realidad creada, imaginada o controlada por otro ser superior? Tal vez sea más fácil generar seres con sentimientos reales que simularlos, pero a los programadores de vida artificial, al menos por ahora, no les ocurre eso.

En cualquier caso, la inteligencia artificial es sorprendente al intentar asir la existencia de sentimientos y la posibilidad de que hayan sido creados a propósito. Así pues, cuando se habla de la existencia de sentimientos no sólo hay que hacer referencia a los humanos, ya que en realidad, de los únicos sentimientos de los que tenemos prueba es de los propios de cada uno. Todos los demás podrían ser fingidos. Pero tanto los hombres como los animales dan buenas pruebas de tener sensaciones.

De esta manera y nuevamente en los terrenos de la subjetividad, las preguntas que quedarían en el aire serían: ¿De qué se habla cuando se mencionan juntas las palabras inteligencia y artificial? ¿Es la rama de la ciencia que se dedica a hacer máquinas inteligentes? El problema surge a la hora de definir “inteligencia”. La subjetividad a través de los sujetos tiene una explicación bastante amplia: la definen como la capacidad para alcanzar ciertas metas.

La realidad de la subjetividad respecto de la apariencia es la certeza de haber sido víctima de algún caso de ella y, por lo mismo, la certeza también de haberlo trascendido [...] la subjetividad que piensa en estas cosas es ya, de hecho, una subjetividad caída, que ha comido del fruto del árbol de la ciencia por la que sabe del mal, de la apariencia y del bien de la realidad... (Millán, 1967:18)

Lo que sí puede hacer la subjetividad es imaginar —como se mencionó anteriormente—, pues sólo el sujeto es capaz de crear e inventar; por ello nos imaginamos un futuro con humanoides capaces de comprender a los seres humanos caminando por las calles; que bien podría ser una cuestión de tiempo o una utopía, lo cierto es que son muchos los laboratorios y científicos que trabajan en ello y la inteligencia artificial se ha

manifestado con toda su imaginación sobre todo en la historia, pero no del mundo, sino de la cinematografía.

El cine ha ayudado a crecer y crear en este imaginario. Algunos robots del celuloide lo demuestran: María en *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926); Gort en *Ultimátum a la Tierra*, (Robert Wise, 1951); el hombre de lata de *El Mago de Oz* (Victor Fleming, 1939); Miles Monroe en *El Dormilega* (Wody Allen, 1973); C-3PO de *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977); Pris y Roy en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982); y los más recientes: *Terminator* (James Cameron, 1984), *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), *El hombre bicentenario* (Chris Columbus, 1999) y *Robots* (Carlos Saldaña y Chris Wedge, 2005), entre otras.

Es así que desde 1956, año en que se acuñó el término de inteligencia artificial, el desarrollo de esta disciplina ha producido importantes avances, pero está aún muy lejos de convertirse en una alternativa a la creatividad humana. La computadora ha generado así un mito esquizofrénico de dos vertientes opuestas y complementarias. Es el viejo mito animista, el golem, el robot, la criatura del Dr. Frankenstein, la máquina que hace todas las cosas y en consecuencia es Dios (hace todo el bien) o Satanás (hace todo el mal). De esta forma, la máquina actúa, piensa, tiene iniciativas, decide, resuelve, formula estrategias y las sigue.

Aquí cabe destacar lo maravilloso en la secuencia final de la edad de hielo, que es el día del despertar en un mundo artificial, puesto por los robots avanzados creados por robots ante los ojos del niño robot. Realmente es curioso porque una película también es un mundo artificial, o sea que tenemos un mundo artificial dentro de un mundo artificial, o bien una película dentro de otra, lo que dota de otra dimensión al filme, estremeciendo al pensar que quizás esto pueda suceder algún día.

Asimismo, es interesante ponderar acerca de los conflictos morales que podrían existir si esta situación fuera real. El que una máquina tenga, además de inteligencia, sentimientos, lo acercaría cada vez más a ser humano, 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 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 hombre 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.

IX. Noveno apunte: A.I. y sus múltiples lecturas

Finalmente hablando de ambición creativa, *Inteligencia artificial* es un filme donde se dan cita muchos motivos temáticos: los avances científicos y tecnológicos en campos como la informática y la ingeniería genética; la ambigua relación de amor-odio entre humanos y robots; las catástrofes provocadas por la arrogancia tecnológica; la alienación del individuo en una sociedad que ha olvidado las señas distintivas de lo humano; la intervención salvífica de los extraterrestres; el urbanismo delirante; las naves aéreas y el sexo como mercancía destinada a aliviar la neurosis; todo ello expresado a través de un tratamiento icónico y heterogéneo: la perfeccionista frialdad kubrickiana de *2001, una odisea del espacio*, la atmósfera abigarrada, sincrética y barroca de *Blade Runner*, los escenarios cibernético-orgánicos de *Tron* (Steven Lisberger, 1982), las especulaciones climáticas de *Waterworld* (Kevin Reynolds, 1995), las parábolas sobre la crueldad humana de *Rollerball* (John McTiernan, 2002) y, por supuesto, las visiones estáticas del encuentro con los seres extraterrestres, *Encuentros cercanos del tercer tipo* (Steven Spielberg, 1977) o *E.T.* (Spielberg, 1982).

Asimismo se puede decir que *Inteligencia artificial* es un cuento futurista que trata de llegar hasta el interior del alma humana para hablar de amor, odio, sueños imposibles, maldad, incompreensión y una infinidad de temas que están presentes, los cuales hacen que nunca una película tan larga haya tenido tan pocas fisuras.

En realidad, el final es terrorífico, de modo que es tiempo perdido tratar de adivinar si lo que ocurre en los últimos minutos, ese día perfecto de David junto a su mamá, es real o no. La clave es que su fuerza alegórica contribuye a completar la humanidad que David había conquistado antes, al descabezar (y asesinar) a su réplica en la oficina del profesor Hobby con un pie de lámpara que bien puede equivaler al bastón de Alex (*Naranja mecánica*) o al hacha de Jack Torrance (*El resplandor*).

Habría que precisar, no obstante, que la película no se identifica con el tópico tan característico de la ciencia ficción clásica, de que los androides son algo así como superhombres destinados a convertirse en los sucesores evolutivos del *homo sapiens*, pues a pesar de la constante aproximación afectiva a su condición de “personas”, la historia subraya a menudo la radical inhumanidad de los *mecas* y no sólo porque éstos aparecen dotados de atributos sobrehumanos —energía infinita, duración ilimitada—, o a que se subraye su entidad irremediabilmente mecánica.

...se acentúa la problemática crítica entre tiempo sagrado o cósmico, o secularizado y la nueva conciencia de la historia. Compleja fragua de la cosmovisión que va a cruzar tiempo teológico y tiempo de la razón científica. Por un lado, una tendencia que planteaba que lo único que podría salvar al hombre era un acontecimiento de corte milenarista. La necesidad de una regeneración profunda. Casi la necesidad de un derrumbamiento y un alumbramiento...(Berman, 1991:224)

De esta forma en la película hay un pretexto para pensar en lo definitorio de nuestro ser como individuos, aquello que nos distingue de los otros seres. Al plantear la posibilidad de entidades con las mismas capacidades humanas de pensar y de actuar, el filme ensaya respuestas a diversos planteamientos que ha conservado por siglos la historia de la filosofía ¿quién es el hombre?, ¿qué lo define como sujeto?, ¿cuáles son los rasgos que determinan su individualidad?

Inteligencia artificial incuba estas preguntas rodeadas de intermitencias que también cuestionan los modos de percibir y de percibir a los otros como seres humanos, las capacidades, las determinaciones socioculturales, biológico-corporales, etcétera.

David es el eje que propicia estas excursiones a la antropología filosófica, una máquina “humanizada” por su memoria individual, por su historia personal amorosa y sobre todo por una voluntad inquebrantable de conservarse único e irrepetible, que hace cuestionarse: ¿es acaso el amor el rasgo distintivo del hombre?, ¿lo es la muerte? Y en todo caso: ¿por qué en las sociedades posmodernas se sigue defendiendo la individualidad como un David que destruye, destruye y vuelve a destruir réplicas de sí, pero al mismo tiempo se trata de afirmar la colectividad, copiando esquemas y siguiendo patrones de consumo que replican?

El filme deja abiertas innumerables sugerencias para reflexionar frente a la noción de sujeto, sobre quién es, cómo se conforma y define; y bajo el ropaje de la ciencia ficción enfrenta a circunstancias clave que manifiestan o ponen en duda la propia humanidad, pues, ¿Cómo se puede considerar fácil o cómodo el hecho de que un niño se congele bajo las aguas del mar, tras dos mil años de frenéticos e inútiles ruegos, para obtener la resurrección momentánea de su madre durante un único día improrrogable? ¿Qué “fácil” consuelo se puede encontrar en la idea de una especie inteligente exterminada por su propia vanidad, cuyo único superviviente es una máquina que con infinito patetismo reclama una humanidad ya del todo imposible?

Desenlace amargo y pesimista, momentos de un cine que oscila entre el intimismo y la ternura, por un lado, y la representación de una realidad alucinada o delirante, por otro, y que da como resultado una búsqueda del sujeto, pues lo que convierte a David en humano es simplemente su comprensión cabal del amor y la muerte.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Ayala Blanco, J. (1988). *Falaces fenómenos filmicos*. México: Posada.
- Barman, Z. (1992). *Intimations of Postmodernity*, London: Routledge.
- Baudrillard, J. (2000). *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama.
- Berman, M. (1991). *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. México: Siglo XXI.
- Búfalo, E. (1992). *La genealogía de la subjetividad*. Caracas: Monte Ávila.
- Cahoone, L. (1996). *From Modernism to Postmodernism. An Anthology*, Oxford, Blackwell Publisher.
- Connor, S. (1997). *Postmodernist Culture. An Introduction to Theories of the Contemporary*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Díaz, E. (1999). *Posmodernidad*. Argentina: Biblos.
- Freud, S. (2004). *Psicoanálisis aplicado y técnica psicoanalítica*. Madrid: Alianza.
----- (2006). *Obras completas*. México: Colofón.

González Rey, F. (2002). *Sujeto y subjetividad: una aproximación histórico-cultural*. México: Internacional Thomson.

Harvey, D. (1998). *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Argentina: Amorrortu.

Jáidar I. et. al. (2003). *Tras las huellas de la subjetividad*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

Jameson, F (1996). *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta.

Liotard, F. (1989). *La postmodernidad (explicada a los niños)*. México: Siglo XXI.

Millán, A. (1967). *La estructura de la subjetividad*. Madrid: Rialp.

Quinnett, P. (2000). *Suicide. The forever decisión*. USA: National Book Network.

Rappe, S., y Rivero, M. (1993). *Modernidad, posmodernidad: una discusión*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Fuente videográfica

Título original: A.I. *Artificial Intelligence*.

Producción: Dreamworks Skg, Warner Bros. Pictures, Amblin Entertainment.

Año: 2001.

País: USA.

Director: Steven Spielberg.

Guión: Steven Spielberg & Ian Watson (Historia: Brian Aldiss).

Música: John Williams.

Fotografía: Janusz Kaminski.

Reperto: Haley Joel Osmont, Jude Law, Frances O'Connor, Brendan Gleeson, William Hurt, Jake Thomas, Sam Robards.

¹ Alma Delia Zamorano Rojas. Doctora en Ciencias Políticas y Sociales con Orientación en Comunicación, UNAM. Actualmente Profesora-Investigadora de Tiempo Completo, Universidad Panamericana. Realizó sus estudios de licenciatura con investigaciones sobre el cine sonoro mexicano en los años treinta. Maestría en Comunicación en la UNAM con la tesis “El cine mexicano de fin de siglo: Una búsqueda de alternativas. Análisis temático de óperas primas del cine mexicano en los años 90”, para finalmente concluir estudios de Doctorado en Ciencias Políticas y Sociales con orientación en Comunicación con la tesis “La Postmodernidad en el cine: Temas y géneros”. Ha sido docente en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM y en el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Ciudad de México. E- mail azamoran@up.edu.mx