



Trabajo final de carrera

**El conflicto dramático en un cruce de géneros entre ciencia ficción y melodrama.**

Camila Belén Payero

PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE TV, RADIO Y CINE

Tutora: Sara Müller.

Nr de ID: 41002363

2022

Firma del alumno

# ÍNDICE

<b>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>2</b>
<b>PROBLEMA</b>	<b>2</b>
<b>HIPÓTESIS</b>	<b>3</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>3</b>
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>3</b>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>3</b>
<b>ANTECEDENTES</b>	<b>4</b>
<b>AUSENCIA DE CONOCIMIENTO</b>	<b>7</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>8</b>
<b>PREGUNTAS DISPARADORAS</b>	<b>18</b>
<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>19</b>
<b>CORPUS DE ANÁLISIS</b>	<b>19</b>
<b>MATRIZ DE DATOS</b>	<b>20</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>23</b>
	<b>32</b>
<b>CONCLUSIÓN</b>	<b>33</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>34</b>

# PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## PROBLEMA

Los géneros tienen una existencia real y se encuentran separados por fronteras nítidas, lo cual permite que se identifiquen fácilmente. Formados por matrices totalmente reconocibles para los locutores individuales al momento de la producción de textos concretos, asegurando así la pertenencia de esos productos a una clase. Sin embargo, ¿estos géneros pueden entrelazarse? Bordwell (1996) menciona que cada película emplea normas de reconocimiento relevantes para la construcción de la historia. Normas que se conocen a través de la familiaridad con las convenciones del género (musical, misterio, melodrama, etc) y a través de factores cualitativos y cuantitativos del filme dado. Ambas películas tomadas en esta investigación (Her de Spike Jonze, e Inteligencia Artificial de Steven Spielberg), emplean sus propias normas de reconocimiento, que en conjunto se llegan a considerar híbridas según la definición de Kaufman (2018), quien destaca que se crean nuevos ciclos de filmes que, normalmente, son el producto de un trabajo sobre géneros ya existentes (una especie de hibridación, incorporación de un nuevo componente semántico, de una nueva perspectiva, etc). En esta investigación profundizaremos en esta “hibridación” que se da. ¿De qué modo se relacionan los géneros de ciencia ficción y melodrama en las películas seleccionadas? ¿Hay alguno que “avanza” sobre el otro? ¿Qué pasa con los personajes “artificiales” y humanos? ¿Cuál es la relevancia del componente tecnológico? Es decir, ¿la tecnología es la herramienta por la cual se resuelve el conflicto o lo obstaculiza?

En esta investigación tenemos tres ejes claves para la resolución del problema, los géneros, la intervención de la tecnología, y el rol de los personajes tanto humanos como “artificiales”. Ya que con la interrelación se crea, se desarrolla, y se resuelve el conflicto, ¿pero cómo fluctúan entre sí? Considero de gran interés la profundización en el grado de participación de cada género en estos films, porque si bien, según Kaufman (2018), se consideran híbridos en los momentos claves de las películas, ¿se requiere a uno más que a otro? ¿Por qué? ¿Qué es lo que toma de cada uno en el armado y resolución de los conflictos? Es algo a lo que no se le suele prestar atención al momento de ponerse en el rol de espectador, pero en el rol de investigadora creo que es sugestivo de ahondar. He seleccionado Her e Inteligencia Artificial porque no solo ambas pertenecen al género de la ciencia ficción y conllevan elementos del melodrama, sino que ambas son claros ejemplos en donde los personajes principales sufren una pérdida, (característica del melodrama), dentro de un contexto futurista y sumamente tecnológico, (característica de la ciencia ficción), que condiciona la conducta de los personajes y la formación

de sus objetos de deseo, siguiendo la estructura esquemática de Vilches (1984) y Vogler (2002), según su psicología, crecimiento, y evolución a medida que avanza la historia.

## **HIPÓTESIS**

La tecnología impuesta por la ciencia ficción crea conflictos, pero no los soluciona. Los personajes “artificiales” llegan a aparecer momentáneamente a solucionar insatisfacciones de los personajes humanos dentro del film debido a que en el contexto tecnológico en donde viven, la misma aparece como la rápida solución a todos sus problemas (y el tacto, las relaciones humanas, y la corporeidad están en decadencia). Por lo tanto, interpreto que en las películas-corpora los conflictos argumentales se resuelven mediante la irrupción del melodrama (que como género avanza sobre la ciencia ficción y la desplaza). En ambos films vemos como tema y conflicto central a la ausencia de un ser querido, conflicto que sí se podría solucionar si vuelven a tener ese objeto deseado que perdieron, o reemplazo del mismo como en el caso de Theodore (Her, Spike Jonze) al darle una oportunidad a un nuevo personaje humano, y en el caso de Mónica al recuperar a su hijo humano perdido, por lo que ya no requiere a la máquina (A.I, Steven Spielberg). Dejando en evidencia, que la tecnología característica de la ciencia ficción, crea ambos conflictos pero no los soluciona, sino que se resuelve mediante el melodrama, y las relaciones humanas que el mundo tecnológico disolvió.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

- Determinar cómo el cruce de géneros (ciencia ficción y melodrama) influye en el conflicto narrativo tanto para los personajes humanos como para los personajes “artificiales”, en dos películas donde la tecnología ocupa un rol fundamental (A.I, Steven Spielberg y Her, Spike Jonze).

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Evaluar cuáles características, elementos y rasgos de la ciencia ficción y cuáles del melodrama participan en la construcción y resolución narrativa del conflicto.
- Definir cuál es el tipo de conflicto que atraviesan los personajes principales humanos y cuál es el tipo de conflicto que atraviesan los personajes “artificiales”.

- Comparar en qué grado se relaciona el tipo de conflicto tanto de personajes humanos como de personajes “artificiales” con el mundo tecnológico, es decir, cómo la tecnología facilita u obstaculiza alcanzar su objeto de deseo.

## **ANTECEDENTES**

La búsqueda de los antecedentes se basó particularmente en la indagación de textos sobre las películas que rigen esta investigación. Debido a que ambos filmes se contextualizan en un mundo futurista y tecnológico, las bibliografías se alinean a la deshumanización por parte del excesivo uso de la tecnología que hacemos hoy en día y que en un futuro los problemas a causa de la misma serán a una mayor escala. También se menciona el concepto de deseo que se crea hacia un objeto “humanizado” y cómo estos pueden llegar a reemplazar a la presencia de un ser humano. El orden dispuesto comienza con las investigaciones escritas sobre la película de Her, Spike Jonze, y luego las de Inteligencia Artificial, Steven Spielberg.

### **Her**

Matthew Flisfeder y Clint Burnham (2017), hablan de la película Her de Spike Jonze y, en particular, del enamoramiento del hombre hacia un objeto tecnológico, en donde las relaciones sexuales quedan totalmente anuladas, quienes lo toman como una forma que es incluso comparable a la ansiedad modernista por el fin del arte, y la glamorización posmoderna del fin de la historia o las proclamaciones neoliberales del final del trabajo. Hablan de que la historia ronda en un “realismo capitalista”, ya que lo que necesites se conseguirá de una u otra forma, y lo relaciona con el film en la ausencia que cubre el personaje de Theodore adquiriendo a Samantha. El “realismo posmoderno” en lugar de construir relaciones sociales prósperas en el amor, por ejemplo, fomentando las relaciones entre personas, crea a un consumidor posmoderno que crea efectos antisociales. En lugar de una relación social entre personas, se obtiene una relación social con las cosas. Mark Fisher (2009) relaciona la hedonia depresiva con el fenómeno paralelo de “impotencia reflexiva”: un conocimiento de que las cosas están mal, acompañado de una sensación de derrota. Ante esto, lo único que le queda al sujeto es acceder a pequeñas sacudidas de disfrute invertido en objetos de consumo. Heidegger señaló hace mucho tiempo que tal encuadre de nuestra experiencia a través de la tecnología (lo que él llama Gestell) cambia la forma en que percibimos el mundo.

Para Flisfeder y Burnham (2017) Her es una película sobre el apego apasionado y dependencia excesiva de nuestros dispositivos digitales. La película literaliza una historia de amor con la tecnología: Theodore literalmente se enamora de su computadora. Sin embargo, también proporciona un intrigante comentario sobre la subjetividad en la era del realismo capitalista. Desde el principio, Theo parece estar sufriendo el tipo de impotencia que refleja una

hedonia depresiva descrito por Fisher. Un producto de la cultura digital y el consumidor del siglo XXI que está en constante mandato de la sociedad para el goce obligatorio.

Hilary Bergen (2014) habla de que esta película trata más bien sobre un objeto, el objeto de amor, que también resulta ser otro objeto de obsesión actual, un dispositivo siempre a mano: el teléfono, el gadget, el sistema operativo (S.O). Esta es también una película sobre humanos: sus cuerpos, sus deseos, sus limitaciones. La película retrata un futuro inquietante solo en su increíble semejanza con el presente, en el que la tecnología propone una solución a la creciente desconexión entre los seres humanos y el amor es, esencialmente, la simulación. Y menciona al autor.

A medida que se revela las limitaciones de la conciencia humana y las formas en que estas limitaciones se hacen más notorias, su narrativa romántica se ve socavada y desencantada por otra exploración más profunda de las formas en que las cualidades reales de un objeto, cualquier objeto, siempre se alejaran hacia la oscuridad. Como la falta de tacto y realismo en la relación entre Samantha y Theodore.

Bergen analiza a Her desde el punto de vista del objeto amoroso, y qué hacen o a qué llegan las personas para conseguirlo, o para creer que lo consiguieron, ya que concluye, nada es como el amor que puede brindarte una persona, y en esta película queda expuesto.

Por otro lado, Andy Díaz Sánchez (2007) hace una relación de la película con el mito de Pigmalión y menciona que Her, a pesar de ser una obra de ciencia ficción, futurista y excesivamente tecnológica nos deja ver, entre líneas, el mito de Pigmalión, el de Narciso o incluso un desarrollo estructural similar a las tragedias aristotélicas. Pero también existe una casi-desaparición de esta metamorfosis gradual a consecuencia de la no-corporalidad de Samantha. Para Sanchez, Her representa el inconformismo y la insatisfacción del ser humano desde el punto de vista relacional, y representa la búsqueda de la mimesis, a través de la diégesis, que nos ayuda a expandir los horizontes de lo establecido en los mitos y leyendas originales a través de la igualdad, desligándose de que la idea de perfección en Pigmalión sólo se relacione con la belleza física.

En este paralelismo, Sánchez metaforiza la creación de Samantha como símbolo de la inconformidad del personaje de Theodoro, y focaliza la acción del personaje ante una insatisfacción.

### **Inteligencia Artificial**

En cuanto a Inteligencia Artificial de Steven Spielberg, Alma Delia Zamorano Rojas (2010) analiza la noción de sujeto en la postmodernidad, y responde a qué es el sujeto. Habla de que en el film se regresa 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. Alega 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, ya que se le ha programado con una impronta que lo ha de ligar para siempre a la figura materna. El objeto de deseo de David, es su madre.

Rojas (2010) analiza Inteligencia Artificial desde el punto de vista de Kubrick, en cuanto a la diferenciación que existe en los personajes humanos (sujeto, enemigos), y los personajes “artificiales” (objeto, víctimas). Toma el campo del psicoanálisis para comparar el personaje de David con el mito de Edipo. Y concluye que aún, en la actualidad, la idealización de que el ser humano pueda amar a una máquina, tanto en la ficción como en la vida real, es simplemente una teoría que no ha sido comprobada. A diferencia de los otros autores, Rojas habla de que, si bien existe una obsesión con la tecnología y “lo desconocido” de la misma, los humanos todavía no son capaces de hacer un buen uso de la tecnología sin que exista un abuso por parte de ella.

Beatriz Peña Acuña (2009) reflexiona sobre los dilemas éticos entorno a los robots planteados con una proyección al estilo futurista de Julio Verne en A.I. Inteligencia Artificial. El debate ético que le interesa plantear es la experimentación actual dirigida a conseguir robots con capacidad afectiva. Se pueden imitar las emociones humanas, los gestos, las respuestas. El planteamiento de Spielberg en primer lugar estudia las consecuencias en el caso de que se lograra a través de un personaje “artificial”, David. El primer dilema lo plantea mediante la víctima de las consecuencias tecnológicas: el mismo robot que no es robot, ni es humano, que está predeterminado a amar a su madre por la que ha sido programado, y por conseguir este amor tiene aspiraciones de llegar a convertirse en un ser auténticamente humano. Y resalta que el pequeño robot es la víctima, por varias razones en la narración fílmica. Por un lado, los humanos comienzan a odiarlos porque son perfectos, más numerosos y más inteligentes. Esto es debido a que el contexto del futuro es un poco desolador en este filme. Este segundo dilema sobre la creación de un robot que llene las necesidades afectivas, se entronca con un tema actual planteado por las nuevas tecnologías y la realidad virtual. El tema consiste en que en nuestra sociedad, cada vez más, tiene lugar la soledad humana. Las causas son diversas: debido a familias desestructuradas, a que los ancianos prefieren vivir solos, y otros valores sociales en alza como el individualismo, y muchas más razones, que llevan a la deshumanización para la sociedad. Es decir, que Acuña (2009) hace alusión a que lo que de verdad comunica y conforta al ser humano, es otro ser humano y su contacto con él. El amor se presenta como imprescindible para la naturaleza, por lo tanto, los otros medios indirectos de comunicación o seres robóticos sólo pueden emplearse como medida supletoria, pero nunca pueden sustituir a la persona.

Luego Jacqueline Gómez Mayorga (2014) habla de que las máquinas se presentan como invenciones vanguardistas cuya función es dar solución a todo aquello que hemos destruido o

hecho mal. Los protagonistas de estas historias son robots, autómatas o androides programados para sentir. Lo que para la ciencia de la robótica y la inteligencia artificial es todavía un reto imposible, en el cine y la literatura lo constatamos como una de las mayores inquietudes humanas: otorgar autonomía sensible a la máquina. Justamente en aquellas situaciones donde la humanidad está a punto de colapsar y parece tan próximo el fin de la raza humana, ahí es donde las máquinas son seres poderosos que reaccionan ante la catástrofe. Y ejemplifica con personajes protagónicos en diferentes películas del estilo. Mayorga (2014) define a estos personajes como *sen-tecnológicos*; entes no vivos capacitados para comunicar sensibilidad, sentimientos, sensaciones, emociones, conciencia, que poseen una *sensibilidad* diseñada y *tecnologizada*. Y menciona que la ciencia ficción está inspirada en todo aquello que a la ciencia dura le ha costado muchas décadas y varios fracasos: máquinas inteligentes, entes replicantes, diseños de organismos mentales con capacidades sensibles. Los robots, como elementos protagónicos del género, cuentan con una enorme carga simbólica porque representan los vínculos esenciales: hombre-máquina, ciencia-tecnología, destrucción-evolución humana.

Jesús González Requena (1988), analiza el fenómeno de las programaciones televisivas en términos de discurso que alimentan el medio televisivo, no como autónomos, sino como fragmentos de un discurso más amplio, el discurso televisivo. Y de que el hecho de ubicarse en un mundo en donde la tecnología se toma como esencial y pasa a ser una obsesión en nuestras vidas, los personajes buscan su inmediata resolución en ella, excluyendo cualquier tipo de corporeidad humana y construcción de un vínculo personal.

## **AUSENCIA DE CONOCIMIENTO**

En base a lo que encontré en mi búsqueda, faltaría ahondar sobre los personajes humanos de estas películas que son quienes recurren a adquirir una máquina en sus vidas. ¿Cómo es su contexto? ¿Qué los lleva a tomar esas decisiones? Por otro lado, también es interesante profundizar más sobre las características melodramáticas de los films (que está asociado con la iniciativa de los humanos hacia la tecnología) ya que la ciencia ficción está presente en el contexto y en la estética de los personajes “artificiales”, pero el melodrama no se profundiza en las bibliografías descritas, y sin embargo, es relevante en ambas películas. Por lo tanto, quisiera identificar un patrón más específico del género que deje al descubierto el por qué estos personajes creen que inicialmente el objeto de deseo se encuentra en la máquina.

# MARCO TEÓRICO

## Género

Para Kaufman (2018) los géneros tienen una existencia real y se encuentran separados por fronteras nítidas, lo cual permite que se identifiquen fácilmente. Formados por matrices totalmente reconocibles para los locutores individuales al momento de la producción de textos concretos, asegurando así la pertenencia de esos productos a una clase. E insiste que el dicho modelo es solamente aplicable a zonas donde la industria tiene un papel determinante, ya que el proceso se inicia mediante el análisis y la imitación por parte de los estudios, de los rasgos que han hecho más rentables a sus películas. Y Kaufman (2018) destaca que a partir de lo anterior, se crean nuevos ciclos de filmes que, normalmente, son el producto de un trabajo sobre géneros ya existentes (una especie de hibridación, incorporación de un nuevo componente semántico, de una nueva perspectiva, etc.) Y separa la lectura de los filmes que hacen los críticos de la lectura de los filmes que hace la industria, ya que a los críticos les interesa que los géneros tiendan a la estabilidad, condición que tiene en la afiliación nítida y unívoca entre el ejemplar y un género, uno de sus factores causales para que, desde esta “pureza”, poder hablar de hibridación. Y a la industria, le interesa quien promueva la polivalencia del ejemplar como un modo de autoreproducción, a fin de asegurarse la mayor cantidad de espectadores

Según Steimberg (2013) los géneros no se pueden catalogar como universales, ni como primarios y/o simples. Los géneros son clases de textos u objetos culturales, discriminables, en todo lenguaje o soporte mediático, que presentan diferencias sistemáticas entre sí, y que en su recurrencia histórica instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas del desempeño semiótico e intercambio social. Steimberg (2013) sostiene que tanto el estilo como el género se definen por características temáticas, retóricas y enunciativas. Y diferencia al estilo del género. Los estilos (de época, los de región o corriente artística o los de un área socialmente restringida de intercambios culturales) son trans-semióticos: no se circunscriben a ningún lenguaje, práctica o materia significativa. En cambio el género debe restringirse sea en su soporte perceptual (géneros pictóricos o musicales, por ejemplo), sea en su forma de contenido, agregando previsibilidad a su acotación retórica, enunciativa y temática. Y menciona a los transgéneros, que son aquellos que pueden vivir en distintos lenguajes o soportes, no pudiéndose incluir en uno solo, y también a los subgéneros, macrogéneros, y los antigénero que pueden definirse como género a partir de la estabilización de sus mecanismos metadiscursivos, cuando ingresan en una circulación establecida y socialmente previsible. Y si bien, el estilo y el género son dos cosas totalmente diferentes, Steimberg (2013) los fusiona diciendo que un estilo se convierte en género cuando se produce la acotación de su campo de

desempeño y la consolidación social de sus dispositivos metadiscursivos. Y ejemplifica con las llamadas películas de complejo que constitúan un género cinematográfico en los '50, y habían irrumpido antes como una diferenciación estilística dentro de las películas de amor.

Para la industria cinematográfica, según Bermudez (2009), los géneros son conceptos ordenadores y valorizadores del film; para el espectador, son configuradores de una memoria de su gusto ante la amplitud y fragmentación del campo de la producción cinematográfica, su conocimiento de los géneros le otorga cierta seguridad para conseguir su goce. En lo que se refiere a la transposición (operación social por el cual una obra o un género cambian de soporte y/o de sistema de signos) de una obra en particular, además de los géneros de pertenencia, hay otras variables para explicar la resignificación: las que emanan de un presente y cultura específicas. Una primera que, respetando los motivos temáticos principales o la normatividad de un género, privilegiaría la accesibilidad de la lectura. Es una permanencia del relato, de lo narrativo tal cual se lo conoce, en la transposición, a la que se llega, entre otras estrategias, jerarquizando sus funciones nucleares y la importancia del desenlace. Otra variable es aquella en la que en la transposición se haga una exploración sobre algún nivel específico del texto fuente, señalando, sea por una estrategia deliberada de quien relee, sea por la orientación de una industria o un medio, sea por azar, alguna zona que no había entrado en la lectura social estereotipada del mismo produciendo un efecto de desconfirmación. Algunas estrategias para lograr tal efecto: omisiones (secuencias, personajes etc.), exageraciones, atenuaciones, puesta en evidencia de ciertos clichés. En pocas palabras, afirma que el primero de los caminos acentúa los mecanismos verosimiladores del texto transpuesto; el segundo, en cambio, los quebranta.

Según Bettetini y Fumagalli (2001) el género se puede definir teniendo en cuenta diferentes conceptos derivadores. Comienzan definiéndolo como un conjunto de textos que tienen un guión en común. Por otro lado, a nivel psicológico, se define como un conjunto de expectativas y por lo tanto, de preconceptos que preparan la recepción de un texto o que dirigen la atención sobre el mismo, y que determinan los límites de lo verosímil (conjunto de aquello que es posible para la opinión común de la contraposición a lo que es, en cambio, posible para los ojos de las personas cultas). En cuanto al nivel sociológico-industrial: hay estructuras especializadas para producir una película de un género o de otro, la importancia de la literatura está en un juego sutil entre la expectativa y la sorpresa, es imposible construir un texto fuera de cualquier género y al mismo tiempo cada texto tiende a reforzar y en cierta medida a modificar los códigos del género.

Según Altman (2000) el género no puede pensarse sino como un tema complejo, como una situación compleja de género que involucra los filmes y su producción, la actividad espectral, y la actividad crítica. El primer paso en la producción de géneros es la creación

de una posición de lectura a través de la disección crítica, el segundo es la consolidación de dicha posición mediante la producción de películas. Y el tercer paso necesario es la aceptación de dicha posición de lectura y del género por parte de toda la industria. Sin embargo, al no ser un término descriptivo cualquiera, sino un concepto complejo de múltiples significados. Lo diferencia de las siguientes formas; el género como esquema básico o fórmula que precede programa y configura la producción de la industria; el género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas; el género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores; el género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público. Y aunque no todos los teóricos de los géneros tienen en cuenta estos cuatro significados y áreas de influencia, los teóricos de los géneros suelen justificar su trabajo partiendo de la polivalencia del concepto. Naturalmente, esta capacidad de ejercer múltiples funciones otorga al género el poder de asegurar unas relaciones privilegiadas entre los distintos componentes del cine. Ese potencial exclusivo del género cinematográfico se expresa casi siempre en forma de figuras estilísticas o metáforas explicativas de esa singular capacidad de establecer conexiones. Según Thomas Seitz (1981), "los géneros cinematográficos expresan las sensibilidades sociales y estéticas no sólo de los cineastas de Hollywood sino también del conjunto de espectadores" (p.14). Más allá de esta sencilla construcción, no sólo, sino también Dudley Andrew (1984) ofrece una metáfora de equilibrio activo al afirmar que "dos géneros equilibran a los espectadores con la máquina ideológica, tecnológica, significativa e ideológica del cine", (p.111). Jim Kitses (1969), sin embargo, es quien consigue expresar con mayor dinamismo el potencial comunicativo del género. "El género es una estructura vital por la que fluye una miríada de temas y conceptos" (p. 8). El género es una estructura y, a la vez, el conducto por el que fluye el material desde los productores a los directores y desde la industria a los distribuidores, exhibidores, espectadores y sus amigos. Resulta comprensible que las múltiples definiciones y asociaciones de los géneros puedan producir una cierta confusión; más sencillo aún es darse cuenta de que un concepto tan versátil atrapa la imaginación de los críticos cinematográficos.

Vilches (1987) ve al género como un mecanismo macro-textual que marca la forma de todos los mecanismos de producción, y tiene coherencia para su interpretación. Diferenciándose mediante mecanismos de funcionamiento social de la comunicación de masas, y los elementos productivos de la imagen con el entorno social donde se generan. El texto se debe entender más allá de los puros signos lingüísticos, la teoría lingüística textual (la textualidad que permite delimitar el texto), indicará su función (pragmática). Esto produce que el texto contenga carácter comunicativo (necesaria interacción social), la sociedad entonces podrá reconocer un texto al igual que a un género.

## Conflicto narrativo

Bordwell (1996) habla de los diferentes aspectos de la narración, en donde menciona a Aristóteles quien la distingue entre los medios de imitación (pintura o lenguaje), el objeto de imitación (algún aspecto de la acción humana), y la forma o modo de imitación (cómo se imita algo). La concepción aristotélica de la mimesis pasará primero al teatro, la pintura, se extenderá hasta la prosa de ficción y, finalmente al cine. Bordwell menciona que cada película emplea normas de conocimiento relevantes para la construcción de la historia. Normas que se conocen a través de la familiaridad con las convenciones del género (musical, misterio, melodrama, etc) y a través de factores cualitativos y cuantitativos del filme dado. Respecto a la amplitud de conocimiento que tiene la narración, puede ser más o menos restringida, y se confina casi todo a lo que un personaje sabe. La narración presenta más información sobre la totalidad de la acción de la historia que la que ningún personaje puede tener. Y respecto a la profundidad que puede tener el conocimiento; habla de que una narración puede presentar la totalidad de la vida mental de un personaje, consciente o inconscientemente, puede limitarse a la experiencia óptica o auditiva del personaje, y puede renunciar a todo menos a las indicaciones conductistas de estados psicológicos. El punto en que la narración muestra reconocimiento de que se dirige a una audiencia se llama grado de autoconciencia. Todas las narraciones fílmicas son autoconscientes, pero algunas más que otras, ya que varían en función de los distintos géneros y modos de la práctica fílmica. Por otro lado, está el aspecto de comunicabilidad en la narración, que es el que puede juzgarse considerando con qué disposición la narración comparte la información a la que su grado de conocimiento le da derecho. Como sucede con la autoconciencia, todas las películas son "no comunicativas", cualquier desviación de la norma de comunicabilidad de un filme se convierte en un marco para la sorpresa.

No se puede dejar de pensar que este tipo de conflictos narrativos, llevándolo al problema de investigación, se contextualiza en este posicionamiento de Bauman (1999) creando el término de la modernidad líquida; una categoría sociológica que sirve para definir el estado actual de nuestra sociedad. Una figura de cambio constante y transitoriedad, atada a factores educativos, culturales y económicos. La metáfora de la liquidez intenta demostrar la inconsistencia de las relaciones humanas en diferentes ámbitos, como en lo afectivo y en lo laboral. Las redes sociales juegan su parte en ello, ya que nos permiten conectarnos con todos, pero a la vez desconectarnos cuando queramos: un clic representa un muro o un puente en las relaciones humanas. La sociedad líquida está en cambio constante, lo que genera una angustia existencial, donde parece no haber sentido cuando se trata de construir nuevas cosas, ya que el tiempo y la propia modernidad impulsarán su desintegración. Así nos encontramos como raza humana navegando los mares de la incertidumbre, sin saber cómo estará la economía mañana, si estallará una crisis o no, si contaremos con trabajo, si formaremos una familia, etc.

Raúl Serrano (2008) define al conflicto dramático, teniendo en cuenta la teoría de Stanislavsky, que lo define como el choque o la colisión entre dos o más fuerzas necesariamente opuestas. Y el mismo, es indispensable para determinar el género de una obra dramática cuando se trata del conflicto que padece el personaje protagónico. Serrano diferencia tres tipos de conflictos: **Conflicto con el entorno**; el hombre contra el mundo, que es el tipo de conflicto que se produce cuando las personas se enfrentan con el mundo que les rodea. **Conflicto con el otro**; el conflicto entre personas. Y por último existe el **conflicto interno**; que es el individuo contra sí mismo. Y afirma que es necesario tener en claro cuál es el conflicto en estas historias para poder identificar cuál es el objeto de deseo que genera este problema en los personajes.

### **Género melodramático**

Según Castillo (2004) los protagonistas en el género melodramático atraviesan el **sentido y aceptación del sufrimiento**; cuando el personaje protagonista recibe, asume y soporta su sufrimiento, muchas veces con pasividad y de manera abnegada. Esto se opone a los héroes tradicionales de otras películas, dotados de atributos épicos y capaces de resolver cualquier problema. **Aparición constante del fracaso**; todo personaje melodramático siente que ha fracasado en algún aspecto de la vida. Douglas Sirk, gran maestro del melodrama, se refería a ese fracaso como *échec*, término francés y lo definía como algo mucho más que fracaso; significa no tener salida, estar bloqueado, y por esta misma razón es un término más válido que fracaso. Y habla de que no es interesante el fracaso en el sentido que le dan los neorrománticos que defienden la belleza del fracaso, es más bien el tipo de fracaso que se apodera de ti sin ton ni son, un espantoso tipo de fracaso. **El público se hace partícipe del sufrimiento de los personajes**; la experiencia de sufrimiento llega a rozar lo masoquista en el espectador, que siente empatía hacia esos héroes sufrientes en los que puede verse reconocido y con los que decide compartir sus desgracias. El espectador tiene que padecer también, emocionarse, llorar; ese es el principal objetivo del melodrama: involucrar y emocionar. **No superación de traumas del pasado, lesiones físicas o psíquicas**; los protagonistas del melodrama suelen tener heridas en el alma que nunca han cicatrizado y marcan su vida presente, llevándolos hacia el dolor y el sufrimiento. **Sublimación o represión de los deseos**; a veces el dolor de los protagonistas viene de la represión de un deseo que necesitan cumplir por encima de todo. Puede que sus vidas sean aparentemente perfectas, pero siempre hay algo callado y oculto que les hace sufrir. **Cualquier tiempo pasado fue mejor**; los protagonistas anhelan muchas veces un pasado en el que encuentran buenos e inolvidables momentos que remarcan su desdicha en el presente.

Según Bordwell (1996), en el melodrama la narración será altamente comunicativa respecto a la información de la historia, sobre todo la información referente a los estados emocionales de los personajes. Habrá menos lagunas destacadas en la información de la historia. La narración será también bastante ilimitada en amplitud, más cercana a una visión omnisciente, de tal forma que la película provocará piedad, ironía y otras emociones «disociadas». El melodrama, generalmente se apoya en un firme efecto de primacía, quita importancia a la curiosidad sobre el pasado y maximiza nuestra prisa por saber lo que sucederá a continuación, y, especialmente, el modo en que cualquier personaje dado reaccionará ante lo que ha sucedido. El interés más vivo se mantiene a través de la dilación y las coincidencias cuidadosamente temporalizadas para producir sorpresa.

Javier Felici (1994) habla de una estructura melodramática, y en la categorización de “actancial o de personajes” describe diferentes opciones para el objeto de deseo. **Deseo de pertenecer socialmente**; que se ve transformado en objetos de deseo esporádicos, es decir, que el mismo hecho de “pertenecer” se ve transgiversado en el deseo de encontrar al amor de tu vida, tener una familia modelo, tener un físico determinado, estar en un cierto estatus económico, conseguir el éxito en tu carrera, etc. Y por otro lado, Felici menciona el **deseo de volver al pasado**; es decir, volver a tener algo que perdiste y que el personaje cree que puede recuperar, y aunque no sea así, el personaje hará lo que sea para sanar ese dolor y saciar su deseo, ya sea buscando un reemplazo a dicha ausencia o intentar recuperarla. Felici alega que el objeto de deseo es lo que impulsa al personaje en toda la historia, y en la categoría de “actancial o personaje” de su estructura de reconocimiento del género melodramático, menciona, además del deseo, que se necesita una determinada caracterización de ciertos personajes que deben estar en escena para que esta estructura se cumpla. Iniciando por el **protagonista** que cumple rol de víctima de la incomprensión social, buscando la empatización con el espectador. Luego tenemos al personaje **villano** que es la antítesis y el obstáculo del protagonista, que también suele ser caracterizado como situaciones trágicas y no siempre como un ente con cuerpo y mente. Otro personaje que encontramos, es el **mediador**, aquel que de una forma u otra impulsa o intenta impulsar al personaje principal a realizar sus cometidos y a buscar una solución a los conflictos del mismo, este personaje suele carecer de profundidad psicológica en su caracterización, sin embargo su papel en el relato es totalmente funcional y necesario.

### **Género de ciencia ficción y tecnología**

Contreras (2006) habla sobre que el personaje que encarne al rol de “robot - humanoide” en dicha ficción, siempre va a estar condicionado teniendo en cuenta la atmósfera en donde se desarrolle la historia, y a las necesidades de los personajes. Dichas tensiones se reflejan en las

distintas formas de imaginar los robots. La obra de Karel Capek *Los robots universales de Rossum* (1966) tenían de fondo tanto la agudización de la lucha de clases como el padecimiento de los rigores de la primera guerra mundial.

Contreras (2006) divide a los diferentes tipos de “robots” que pueden aparecer en diferentes estilos de subgéneros, y habla de los robots y su relación con los humanos desde una vista más técnica. Diferencia a los tipos de robots teniendo en cuenta diferentes autores, y concluye en que estos siempre van a estar condicionados a conveniencia de los personajes humanos.

Guillem Sánchez y Eduardo Gallego (2005) hablan de la ciencia ficción desde la perspectiva de diferentes cineastas y escritores como Wells, Verne, Gernsback, Shelley, definiendo a la ciencia ficción como un género que plantea mundos ficticios con una tecnología muy avanzada (o al menos diferente a la nuestra) cuya base científica es perceptiblemente real y coherente. Para que exista ciencia ficción es necesario alterar alguna medida de la realidad. Una novela romántica se convierte en ciencia ficción si uno de los amantes es un robot. Una novela policíaca sufre el mismo cambio si el asesino es un extraterrestre. En todos los casos debe existir al menos una idea básica que se concrete en un cambio de escenario que rodea a los personajes.

J.P. Telotte (2002) habla de que la ciencia ficción trata sobre la ciencia y las posibilidades científicas. Y que constantemente propone la variedad de juego del ¿qué pasaría si...? En el que se enfrascan los científicos cuando diseñan experimentos y llevan a cabo su investigación; extrapolar a partir de lo conocido, para explicar lo desconocido. Habla de que las películas del género son más que un elemento en un super texto, más también que una serie de dispositivos semánticos y sintácticos calculados para producir un cierto significado, sino que se trata, por su frívolo y tecnológico contexto, del profundo inconsciente del cine popular, con la habilidad para reproducir lo que puede ser, sintetizado, una nueva realidad gracias a la tecnología. Menciona a autores como Darko Suvin (1984), que en *Metamorfosis de la ciencia ficción*, considera que la ciencia ficción es el género que más rápido podemos identificar, un género literario plenamente desarrollado con su propio repertorio de funciones, convenciones y recursos, todos ellos bastantes conocidos. De hecho, aunque comience con su propia definición del género de inspiración brechtiana y bastante elegante, como una literatura de distanciamiento cognitivo, es decir una forma que intenta desfamiliarizar la realidad por medio de distintas estrategias genéricas y así reflexionar sobre ella de un modo efectivo.

Según Altman (2000) la ciencia ficción es un prototipo genérico, fruto de la unión entre una forma preexistente y una nueva tecnología. El nuevo género, entonces, se desarrolla, madura y goza de una carrera estable para entrar luego en una vejez reflexiva que desemboca en su muerte. Normalmente, los críticos dan por sentado que los géneros cinematográficos se

toman prestados de géneros ya existentes en otros medios. Pero incluso en los casos en que un género tiene una existencia anterior en otros ámbitos, para la concreción de su homónimo cinematográfico siempre es necesaria una recreación. Sara Müller (2021) diferencia los diferentes subgéneros dispuestos por Gilks y Allen (2003). “La disposición en el paper de estos autores –que es la que nosotros retomamos, no implica orden de importancia, aparición histórica, peso icónico o cantidad de obras” (p95). Y menciona las siguientes categorías: a) Apocalíptico o post-apocalíptico; b) Géneros cruzados; c) Ciberpunk; d) Primer contacto; e) Ciencia ficción dura; f) La ciencia ficción light o de humor; g) Ciencia ficción militar; h) Ciencia ficción-futuro cercano; i) Fantasía científica / fantasía futura; j) Slipstream; k) Ciencia ficción soft /sociológica; l) Space Opera; m) Viaje en el tiempo.

Freixas y Bassa (1993) identifican a la ciencia ficción como subgénero del fantástico con una definición muy lúcida. Consideran que la ciencia ficción, inscrita en el Fantástico, comporta una irrupción de lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación del verosímil en un referente tanto eminente como pretendidamente científico que cumplirá, en ambos supuestos, un rol mítico. La definición asume que existe un continuo entre el empirismo (mundo real) y el trascendentalismo (sobrenatural), en el que el cine de ciencia ficción está en la parte del empirismo, y el cine de terror y de fantasía en el lado del trascendentalismo. Sin embargo, existen ejemplos conocidos de películas de ciencia ficción de terror, como *Frankenstein* (James Whale, 1931) y *Alien* (Ridley Scott, 1979). Y películas como *Star Wars* (George Lucas, 1977) que unen elementos típicos del género de ciencia ficción, como naves espaciales y robots, con elementos místicos y mágicos como la fuerza más apropiados del género de fantasía.

### **Construcción del personaje y psicología del personaje humano y “artificial”**

Mark Fisher (2009) habla de que toda aquella motivación de los humanos a desear un objeto, se debe a su teoría de la hedonia depresiva, y menciona que la depresión se caracteriza por la anhedonia, mientras que el cuadro al que se refiere no se constituye tanto por la incapacidad para sentir placer como por la incapacidad para hacer cualquier cosa que no sea buscar placer. Y nos queda la sensación de que efectivamente «algo más hace falta». La consecuencia más general de este panorama es un creciente ejército de sujetos consumidores-espectadores adictos a una matrix del entretenimiento tecnológico que son incapaces de desarrollar capacidad de concentración y de sintetizar el tiempo en alguna especie de narrativa coherente para sus vidas y sus comunidades. Una juventud con un futuro negado y, más que despotenciada, aislada y deprimida. La gratificante experiencia de las personas con el mundo tecnológico hace que genere un vínculo difícil de romper. Esta experiencia previa y conocimientos sobre la tecnología, es a lo que Heidegger llama Gestell. La hedonia depresiva, y el gestell, son conceptos que, según Flisfeder y Burnham, se encuentran debido a la

existencia de un realismo capitalista, como menciona Fisher, cuyos valores han sido materializados. Para ellos el término "realismo capitalista" es el que mejor describe la situación política global actual. El realismo capitalista no puede limitarse al arte ni a la forma cuasi-propagandística en la que funciona la publicidad. Es más como una atmósfera generalizada, condicionando no sólo la producción de la cultura, sino también la regulación del trabajo y la educación, y actuando como una especie de barrera invisible que limita el pensamiento y la acción.

Vogler (2002) estableció las funciones que debería desempeñar el protagonista de un relato para adaptarse al arquetipo del héroe. Para él, el héroe/ protagonista es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás. El protagonista de un relato que asume el arquetipo del héroe deberá desempeñar las siguientes funciones: **Identificación con el público**; el lector busca desde el principio del relato fundirse con el protagonista para contemplar el mundo a través de su mirada. Por este motivo, el personaje principal manifestará comportamientos y rasgos con los que la mayoría debería sentirse identificado. Lo mismo sucede con sus propósitos y sus metas. Todos deseamos ser comprendidos y amados, tener éxito, sobrevivir, ser libres, expresarnos con libertad, y el/la protagonista de nuestra historia debería encarnar este tipo de características. **Cualidades dignas de admiración**; un héroe arquetípico necesita cualidades dignas de admiración, ya que no solo tenemos que sentirnos identificados con él, sino que, en cierta medida, tenemos que desear parecerlos. Por este motivo es importante que tenga cualidades que todos hayamos experimentado en un momento u otro de nuestras vidas, y que deben ser universales y originales. **Aprendizaje, crecimiento, transformación**; el personaje protagonista es aquel que más aprende o crece en el curso de la historia. Los héroes salvan obstáculos y logran objetivos, pero asimismo amplían sus conocimientos y ganan sabiduría. El héroe, a medida que avanza la historia, reúne e incorpora rasgos de otros personajes hasta formar un ser humano completo que ha aprendido algo de todos los que se han cruzado en su camino. **La acción**; el héroe actúa. Su propósito, sus metas le impelen hacia la acción, así que el protagonista de una novela nunca permanecerá estático. El protagonista diseñado bajo el arquetipo del héroe no puede ser rescatado en el momento clave porque su rasgo esencial es que controla su propio destino. Si el protagonista se encuentra en apuros puede ser que una fuerza externa acuda en su auxilio, pero tendrá que demostrar que en realidad no lo necesitaba. El héroe no necesita ser rescatado. **El enfrentamiento con la muerte**; el protagonista puede vivir una aventura en la que vencerá o acabará derrotado. No es tan importante lo que ocurra sino el grado de aprendizaje y crecimiento personal que la experiencia le acarree. **El antagonista como héroe**; en un momento determinado puede resultar útil que el antagonista muestre conductas heroicas. Un personaje redondo es aquel que en un momento dado manifiesta valores contrapuestos. Incluso, después de una lucha encarnizada contra el héroe puede llegar a sacrificarse para salvarlo, si esto en última instancia resulta útil para derrotar a un enemigo común.

Por otro lado, Vilches (1984) plantea una serie de esquemas de la psicología del personaje ejemplificando con la estructura narrativa de series y filmes. Vilches (1984): “los personajes y su psicología permanecen invariables de episodio en episodio, o de filme en filme. Es lo que podríamos llamar serial. La excesiva repetición de elementos lo convierte en una maqueta tipo, de estructura muy simplificada y dilatación temporal” (p.60). **Esquema fijo con variación del personaje;** en esta modalidad el tema y la psicología de base de los personajes permanecen inmutable mientras van apareciendo distintos personajes que asumen las funciones invariables. **Esquema fijo con variación psicológica;** en este caso la serie avanza con la resolución de conflictos interiores que se van presentando paralelamente a las acciones de cada episodio. **Esquema fijo con variación del tema;** el personaje y su psicología permanecen pero el tema varía en cada film o en los distintos episodios. Se trata de personajes muy consolidados en la tradición cultural. **Esquema de caracteres fijos;** Se trata de una mezcla entre el actor (individuo que interpreta un rol) y el personaje (rol representado): un cuerpo cinematográfico o televisivo se hace reconocible interpretando diversas máscaras y ejecutando diversos temas, de modo que viendo una interpretación se recuerdan otras, etc.

Propp (1928) define como **función** a la acción de un personaje, desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la intriga. Para él, las funciones de los personajes representan las partes fundamentales del cuento. Y las enumera en el mismo orden cronológico en el que aparecen en los cuentos. Esta enumeración es la que constituye la base morfológica para los cuentos maravillosos en general, y las agrupa en subgrupos que se sujetan a la estructura clásica de una narración: 1) Funciones de planteamiento; los cuentos habitualmente comienzan con la exposición de una situación inicial, se enumeran los personajes (de una comunidad, familia, o reinado) en donde se encuentra el protagonista (hermano, un soldado o un príncipe); estos personajes se presentan mediante la mención de su nombre o la descripción de su estado. Situación inicial; alejamiento - prohibición - transgresión - interrogatorio - información - engaño. 2) El nudo (o conflicto), una de las más importantes en el cuento, debido a que marca el ritmo de toda la historia, narra las peripecias del héroe, cómo éste emprende la lucha para solucionarlos, y también es la aparición de hechos insólitos que aparecen en el mismo. Funciones del nudo; complicidad - fechoría - carencia - mediación, momento de transición - principio de la acción contraria - partida - primera acción del donante - reacción del héroe - recepción del objeto mágico - desplazamiento - combate. 3) Desenlace; es donde el cuento se encamina al fin. Se concluyen las acciones emprendidas por el héroe, y se hace mención a cómo se llevo a cabo el accionar y la solución del problema. Funciones del desenlace; combate - marca - victoria - reparación - la vuelta - persecución - socorro - fechoría - búsqueda - objeto mágico - donante - nuevo objeto - transporte del héroe - llegada de incógnito - pretensiones engañosas - tarea difícil - tarea cumplida - reconocimiento - descubrimiento - transfiguración - castigo - matrimonio.

## PREGUNTAS DISPARADORAS

¿Cómo se crea el conflicto dramático teniendo en cuenta el cruce de géneros planteado? Teniendo en cuenta las películas *Her* de Spike Jonze y *A.I. Inteligencia artificial* de Steven Spielberg .

### SOBRE LA CARACTERIZACIÓN COMO GÉNERO MELODRAMÁTICO:

- ¿Qué características tienen estas películas en cuanto al género melodramático?
- ¿Cuál es el sufrimiento y aceptación que atraviesan los personajes principales?
- ¿Cuáles son los fracasos contiguos de los personajes principales?
- ¿Cuáles son aquellos traumas del pasado que llevan consigo los personajes principales?

### **Teniendo en cuenta la definición de género, y estructura del melodrama:**

- ¿Quiénes y cómo se cumplen los roles de *protagonista*, *villano* y *mediador* según lo definido por Felici (1994) dentro de la estructura de reconocimiento *actancial* o de *personaje*?
- ¿Por qué podríamos considerar que estas películas se catalogan como híbridas?
- En cuanto a la estructura de reconocimiento *espacial*, ¿ambos conflictos se rigen a partir de un núcleo familiar? ¿o se pueden identificar otros núcleos sociales?
- ¿Cuál es el tipo de objeto de deseo de los personajes humanos y “artificiales”? *Deseo de pertenecer*, *deseo del pasado*, o ambas? ¿Por qué?

### SOBRE LA CARACTERIZACIÓN DE LA CIENCIA FICCIÓN EN LOS FILMS:

- ¿Qué medidas de la realidad se ven alteradas en los filmes que se identifiquen como características de la ciencia ficción?
- ¿En qué subgénero de ciencia ficción se identifican estos filmes?

### SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE DESEO Y EL CONFLICTO DRAMÁTICO:

- ¿Qué tipo de conflicto tiene el personaje con respecto al objeto de deseo? ¿Continúa de la misma forma al principio y al final?
- ¿Por qué se podría considerar que los personajes sufren una hedonía depresiva definida por Fisher (2007)?

- ¿Por qué podríamos decir que los personajes humanos se contextualizan en una modernidad líquida?
- ¿Por qué se podría considerar que el comienzo de esta relación entre personaje “artificial” y humano (cumplimiento temporal del objeto de deseo) es debido a su soledad antecedida y la necesidad de afecto?

### SOBRE LA TECNOLOGÍA Y SU RELACIÓN CON LOS PERSONAJES HUMANOS

- ¿Cuáles son las características no antropomórficas de los personajes “artificiales”?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el personaje máquina y la tecnología de uso diario (celular, computadora, tv, etc) por los personajes humanos?
- ¿Cuáles serían las intervenciones de la tecnología en relación a los conflictos argumentales?
- ¿Qué tipo de relación tiene el humano con los personajes “artificiales”?
- ¿Qué aspectos de la vida son los que los personajes “artificiales” vienen a solucionar de los personajes humanos?

## METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### CORPUS DE ANÁLISIS

El corpus inicial de mi trabajo se constituye a partir de dos películas que son las principales de mi investigación de tipo cualitativa. **A.I Inteligencia Artificial (Steven Spielberg, 2001)** y **Her (Spike Jonze, 2013)**. Ambas películas están situadas/ ambientadas en un contexto futurista y tecnológico en donde los personajes humanos al momento de solucionar sus problemas, y determinar cuál es su objeto de deseo, acuden a la tecnología, en este caso, a la elección de una máquina. La película de Her nos sitúa en un futuro no muy lejano donde vive Theodore, su vida no es demasiado emocionante, cuando no está trabajando se pasa las horas jugando a videojuegos y, de vez en cuando, sale con sus amigos. Pero todo cambia cuando el escritor decide adquirir un nuevo Sistema Operativo (S.O) para su teléfono y su ordenador, y este sistema tiene como nombre Samantha. Pasado el tiempo, Theodore se enamora de la misma como si fuera una persona, e intenta reemplazarla por su ex esposa, pero finalmente esta relación no pudo llegar lejos, ya que realmente lo que necesitaba para aliviar su dolor no era un aparato tecnológico, sino la aceptación de una pérdida, superación, y no alejarse de las personas por miedo a ser dañado nuevamente.

Por otro lado, tenemos Inteligencia Artificial, en donde el protagonista es David, el primer niño robot que, a diferencia del resto de máquinas, puede amar. Ha sido inventado en un momento en el que los recursos de la naturaleza son escasos, pero la tecnología avanza a pasos agigantados. Un trabajador de Cybertronics Manufacturing, Henry, adopta a David para, así, estudiar su comportamiento, y para aliviar su dolor y el de su esposa ya que su hijo biológico se encuentra criogenizado debido a una enfermedad terminal para la que no existe cura. Ambos se encariñan con David, y el niño con ellos, pero sucede un milagro inesperado, en donde su hijo biológico, vuelve a la vida, y con ello, con su familia. David comienza a ser desplazado y notan que aunque “sepa amar”, realmente es un robot y nunca podrán quererlo como a su verdadero hijo. Henry y Mónica abandonan a David, y el niño “artificial” comienza un viaje de autoconocimiento, en donde termina optando por querer volver con, quien para él, es su madre a quien ama profundamente. Entre contratiempos y la incorporación de personajes que terminan volviéndose importantes para su camino, David descubre lo que verdaderamente es, un objeto que nunca podrá ser un niño de verdad, ni tener una vida como el resto. Luego del impacto, queda varado por miles de años bajo el agua deseando convertirse en humano, pero cuando seres extraterrestres lo descubren, pueden cumplirle el sueño, de aunque sea, reencontrarse con su madre, Mónica.

El protocolo de observación es en base a una elaboración propia, y está basado en la matriz de datos construida específicamente para esta tesina.

## MATRIZ DE DATOS

Unidad de análisis 1	Variable	Indicadores	Procedimiento
	Características del género melodramático.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sentido y aceptación del sufrimiento: cuando el personaje protagonista recibe, asume y soporta su sufrimiento.</li> <li>-Aparición constante del fracaso: Cuando todo personaje melodramático siente que ha fracasado en algún aspecto de la vida.</li> <li>-El público se hace partícipe del sufrimiento de los personajes: cuando la experiencia de sufrimiento llega a rozar lo masoquista en el espectador, que siente simpatía hacia esos</li> </ul>	Se analizará ambas películas en lo que es la línea argumentativa, para encontrar un patrón de reconocimiento melodramático.

<p>Características del género.</p>		<p>héroes sufrientes en los que puede verse reconocido y con los que decide compartir sus desgracias</p> <p>-No superación de traumas del pasado, lesiones físicas o psíquicas: cuando los protagonistas del melodrama suelen tener heridas en el alma que nunca han cicatrizado y marcan su vida presente, llevándolos hacia el dolor y el sufrimiento.</p> <p>-Sublimación o represión de los deseos: cuando el dolor de los protagonistas viene de la represión de un deseo que necesitan cumplir por encima de todo. Cualquier tiempo pasado fue mejor: Cuando los protagonistas anhelan muchas veces un pasado en el que encuentran buenos e inolvidables momentos que remarcan su desdicha en el presente.</p> <p>-Uso de flashbacks para volver a ese pasado anhelado: cuando los personajes buscan recordar y rememorar lo que ya vivieron, buscando en el recuerdo la disminución de su sufrimiento, aunque siempre se produzca el efecto contrario.</p>	
	<p>Características del género de ciencia ficción.</p>	<p>-Irrupción de lo imaginario en lo real: cuando se utiliza a la ciencia como coartada de la fantasía.</p> <p>-La transformación del verosímil: cuando se da en un referente tanto eminente como pretendidamente científico que cumplirá, en ambos supuestos, un rol mítico.</p> <p>-Existencia de un continuo entre el empirismo (mundo real) y el trascendentalismo (sobrenatural): cuando está en la parte del empirismo, y el cine de terror y de fantasía en el lado del trascendentalismo fruto de la unión entre una forma preexistente y una nueva tecnología.</p> <p>-Contexto futurista, espacial, o ficticio: cuando el lugar en donde se sitúa el film tiene características de tipo futuristas, espaciales, o ficticias.</p> <p>-Presencia de personajes ficticios o aún inexistentes: cuando en los films hay personajes que en nuestra realidad no existen, o por lo</p>	<p>Se analizará ambas películas en lo que es la línea argumentativa, y el contexto situado, para identificar todas las características del género de ciencia ficción.</p>

		<p>menos, por el momento no.</p> <p>-Género rápido e identificable: cuando apenas comienza el film, las primeras características que se reconocen, dan pie a que nos encontramos con una película de ciencia ficción.</p> <p>-Capacidad didáctica y reflexiva: las películas de ciencia ficción generalmente muestran un espejismo de la realidad si no existe un cambio en la humanidad, por lo tanto, dejan en qué pensar y reflexionar al espectador.</p>	
--	--	--	--

Unidad de análisis 2	Variable 1	Variable 2	Dimensión	Indicadores	Procedimiento
Personajes protagonistas de Her e Inteligencia Artificial.	Personajes humanos	Personajes "artificiales"	Construcción del conflicto dramático	<p>-Conflicto interno: Cuando es contra sí mismo.</p> <p>-Conflicto con el otro: Cuando es entre personas.</p> <p>-Y con el entorno: Cuando es el hombre contra el mundo. Es el tipo de conflicto que se produce cuando las personas se enfrentan con el mundo que les rodea.</p>	Se observará la presentación del conflicto en ambos films. Cómo se crea, cómo se desarrolla, y finalmente cómo se soluciona para poder identificar los factores que son parte de la construcción del mismo en los personajes.

			<p>Grados de participación de la tecnología en la construcción del conflicto dramático</p>	<p>-La tecnología no forma parte de la creación ni de la resolución (grado 1): Cuando la tecnología queda completamente fuera de la creación del conflicto argumental, y resolución del mismo, y el género melodramático se avalanza por sobre la ciencia ficción.</p> <p>-La tecnología crea el conflicto pero no lo resuelve, o no crea el conflicto pero lo resuelve (grado 2): Cuando la tecnología es la causal, pero el melodrama es la resolución. O de lo contrario, factores del melodrama crean el conflicto, y la tecnología lo resuelve.</p> <p>-La tecnología forma la mayor parte del armado y resolución del conflicto (grado 3): Cuando la tecnología interfiere en ambos procesos argumentales, crea el conflicto pero también lo resuelve.</p>	<p>Se observará detalladamente lo sucedido antes del conflicto, cuando se crea, durante, y finalmente su resolución, para poder identificar cómo participa la tecnología en el proceso del mismo.</p>
--	--	--	--	--	---

## DESARROLLO

La resolución de los objetivos se basó en la matriz de datos planteada anteriormente, siguiendo así el procedimiento que cada unidad de análisis con sus respectivas variables, dimensiones e indicadores, requiriera para llevar a cabo el desarrollo, las observaciones, y la conclusión de esta investigación.

**Primer objetivo específico: “Evaluar cuáles características, elementos y rasgos de la ciencia ficción y cuáles del melodrama participan en la construcción y resolución narrativa del conflicto”.**

## CONSTRUCCIÓN DEL CONFLICTO

### Inteligencia Artificial

A mediados del siglo XXI, el calentamiento global provocó que las capas de hielo de los casquetes polares se derritieran e inundarán las costas, así que los recursos humanos eran escasos y se pusieron restricciones a la natalidad en países avanzados. Por otro lado, la tecnología está suficientemente avanzada y se creó una nueva raza llamados Meca, humanoides avanzados capaces de imitar sentimientos, pensamientos, emociones, etc. Al carecer de recursos y haber tanto control de natalidad, una familia que dan casi por perdido a su hijo biológico, adoptan a un meca llamado David, un modelo prototipo creado por cybertronics de Nueva Jersey. David es diseñado para dar amor y ser amado, al instalarle una serie de palabras, David sentirá el amor que siente un niño por su madre, Mónica. Sin embargo, Martín, el hijo biológico de la familia es llevado de vuelta a casa, y luego de una serie de situaciones, dada por la rivalidad entre hermanos, Mónica decide abandonar a David en el bosque, lo que se vuelve para David su nuevo objetivo, volver con su madre.

#### FACTORES DE LA CIENCIA FICCIÓN

- Contexto de un mundo ficticio con una tecnología muy avanzada, cuya base científica es perceptiblemente real, coherente y frívola.
- Alteración de medidas de la realidad como consecuencia del desarrollo tecnológico.
- Se utiliza a la ciencia como coartada de la fantasía.
- Personajes robots-humanoides.
- Se cataloga dentro del subgénero apocalíptico (el foco está puesto en el fin del mundo y en cómo la humanidad enfrenta las secuelas), ciberpunk (presenta un escenario sombrío, mecanicista y futurista, repleto de seres mitad computadora-mitad humanos), ciencia ficción dura (la ciencia y la tecnología son fundamentales para la trama, y el problema comienza cuando algo no

#### FACTORES DEL MELODRAMA

- Sentido y aceptación del sufrimiento, cualquier tiempo pasado fue mejor, y no superación de traumas del pasado, lesiones físicas o psíquicas (Mónica acepta, pero no supera, que no podrá volver a ver a su hijo Martín, por esto recurre a David, y David recorre todo su camino en el film con el peso del dolor del abandono de su madre).
- Aparición constante del fracaso (David siente que fracasó como hijo, que él mismo generó su abandono, sin embargo, hará todo lo que sea para volver con su madre).
- El público se hace partícipe del sufrimiento de los personajes (¿qué personaje puede ser más empático que un niño abandonado por su madre a quien ama incondicionalmente? esto hace que todo el sufrimiento que padece David, también lo padezca el

<p>funciona como debería), ciencia ficción futuro/cercano (ciencia aplicada en desarrollo, los humanoides), ciencia ficción soft/ sociológica (muestra las consecuencias de la tecnología, a través del personaje principal, artificial, su psicología y su interacción).</p>	<p>espectador).</p>
---	---------------------

<h2>RESOLUCIÓN DEL CONFLICTO</h2> <h3>inteligencia Artificial</h3>	
<p>David decide buscar un hada azul como en el cuento de Pinocho, para poder convertirse en un niño de verdad y volver con su madre. En su aventura se encuentra con más robots como él, quienes lo acompañan en la mayor parte de su camino. Finalmente encuentra una estatua del hada azul en el parque de atracciones sumergido de Coney Island, y se queda allí deseando y rezando por convertirse en un niño de verdad. 2000 años después (y después de la llegada de una nueva era de hielo), un equipo de robots avanzados excava a un David apenas activo en busca de información sobre la raza humana ahora extinta. Incluso con su tecnología superior, no pueden hacer que David sea real, pero pueden crear un clon de su madre Mónica que vivirá un solo día. Pasan un día perfecto juntos, al final del cual Mónica le dice que lo quiere. David, después de haber recibido su verdadero deseo de ser amado, se duerme junto a ella.</p>	
FACTORES DE LA CIENCIA FICCIÓN	FACTORES DEL MELODRAMA
<ul style="list-style-type: none"> <li>Al igual que en la construcción del conflicto, se hace presente durante todo el relato el contexto y la presencia constante de la tecnología. A medida que transcurre el film, la tecnología tiene más presencia y protagonismo en la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Todas las características del género melodramático en la construcción del conflicto prevalecen a lo largo del film, y sobre todo en la resolución final. David solo pudo sentirse realizado y cumplir su objetivo cuando su madre, su objeto de</li> </ul>

<p>historia, haciendo que mediante esta, David pudiera finalmente reencontrarse con su madre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aparecen otros subgéneros de la ciencia ficción, como el de primer contacto (focaliza en el encuentro entre humanos y alienígenas que puede ocurrir en la Tierra, en el espacio, o en otro planeta).</li> </ul>	<p>deseo, le dijo que lo quería. Ese momento fue clave para que David detuviera su búsqueda, y que convertirse en un niño de verdad ya no tuviera más importancia. El sentirse querido y amado fue suficiente para que su camino terminara.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aparición de personajes característicos del género, en la categorización de “actancial o de personajes” de Javier Felici (1994) (David como el protagonista, el contexto social y la imposibilidad de que David se vuelva un niño de verdad, como el villano, y Teddy y Gigolo Joe como mediadores).</li> </ul>
--	--

<h2>CONSTRUCCIÓN DEL CONFLICTO</h2> <p><b>Her</b></p>
<p>Theodore es un hombre que se dedica a escribir cartas de amor encomendadas por personas desconocidas para enviar a sus seres queridos. Es un individuo solitario que se encuentra en mitad de un proceso de divorcio. Pronto, con el fin de erradicar su situación, adquiere un Sistema Operativo (S.O) que parece ser la solución a su triste vida. Theodore decide que esta inteligencia artificial sea con voz femenina, Samantha. Poco a poco el protagonista entabla una relación de amistad con su S.O y comienza una relación parecida a la de dos humanos. Esta amistad acelera el proceso de divorcio del protagonista, él se siente contenido por ella, y a pesar de que su círculo no esté tan de acuerdo en lo lejos que está llegando su “relación”, Theodore se enamora de ella. Samantha admite haber conocido otros sistemas operativos. Pero su relación con el protagonista se complica definitivamente, cuando Samantha admite que también está enamorada de más personas y que su relación con otro S.O ha evolucionado a más. Lo que le abre los ojos a Theodore de lo que realmente</p>

es y siempre fué Samantha, una máquina.

<b>FACTORES DE LA CIENCIA FICCIÓN</b>	<b>FACTORES DEL MELODRAMA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Alteraciones de la realidad, en el contexto y estilo de vida de los personajes, tomando como protagonista la evolución de la tecnología al nivel de construir un personaje principal a base de la misma.</li> <li>● Se cataloga dentro del subgénero ciencia ficción dura (la ciencia y la tecnología son fundamentales para la trama, y el problema comienza cuando algo no funciona como debería), ciencia ficción futuro/cercano (ciencia aplicada en desarrollo), ciencia ficción soft/ sociológica (muestra las consecuencias de la tecnología, a través del personaje principal, su psicología y su interacción con la misma), géneros cruzados (la ciencia ficción demuestra su carácter híbrido al mezclarse con otros géneros, en este caso, romántico).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sentido y aceptación del sufrimiento, cualquier tiempo pasado fue mejor, y no superación de traumas del pasado, lesiones físicas o psíquicas (Theodore acepta, pero no supera la separación con su esposa, si él pudiese, volvería con ella aunque sabe que es imposible).</li> <li>● Aparición constante del fracaso (cuando cree que encontró a alguien/ algo que puede sanar su corazón roto, descubre nuevamente que no podrá ser).</li> <li>● El público se hace partícipe del sufrimiento de los personajes (Theodore ejemplifica al estereotipo de persona que acabó de terminar con quien creía que era el amor de su vida, y que cree que de la única forma que podrá reparar su corazón, es con un reemplazo).</li> <li>● Deseo de pertenecer socialmente (Theodore se siente solo, porque la sociedad lo impulsa a sentirse así, al punto de que la misma creó un S.O tan inteligente y avanzado, que puede “reemplazar” a la presencia de un ser humano. Él asume, dado su contexto y naturaleza de pertenecer, que no debe estar solo).</li> </ul>

## RESOLUCIÓN DEL CONFLICTO

### Her

Luego de que Theodore descubre la verdad de Samantha, sabe que eso significa que nunca más sabrá de ella, y que volverá a aquella soledad post separación que tanto sufrimiento le causó. Sin embargo, le pareció una oportunidad para escribirle una carta a su ex esposa; *“Querida Catherine: He estado sentado aquí pensando en todas las cosas por las que quiero disculparme, todo el dolor que nos causamos mutuamente, de todo por lo que te culpe , todo lo que necesitaba que fueras o dijeras ... lamento eso. Siempre te amare porque crecimos juntos y me ayudaste a ser quien soy, solo quería que supieras que siempre habrá una parte de ti dentro de mí y estoy agradecido por eso. Solo quiero que sepas que en quien sea que te conviertas y donde sea que te encuentres en este mundo , te envío mi amor, eres mi amiga hasta el final .*

*Con Amor Theodore”.* Luego de esto, Theodore, y su amiga Amy, quien también se relacionaba con un S.O, dejaron de lado sus dispositivos y juntos se quedaron mirando el atardecer.

FACTORES DE LA CIENCIA FICCIÓN	FACTORES DEL MELODRAMA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El personaje principal característico de la ciencia ficción continua en relevancia, a tal nivel de evolución, que su capacidad de “enamorar” a otros y de “enamorar” se limita únicamente entre Sistemas Operativos.</li> <li>• Continúa el contexto altamente tecnologizado que altera a la realidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todas las características del género melodramático en la construcción del conflicto prevalecen a lo largo del film, y sobre todo en la resolución final. Theodore sintió que su sanación había llegado una vez que a su ex esposa pudo decirle todo lo que sentía y retuvo durante el film. Samantha solo fue una distracción de lo que era verdaderamente la solución a su problema, poder soltar su pasado, para poder avanzar hacia su futuro.</li> <li>• Aparición de personajes característicos del género, en la categorización de “actancial o de personajes” de Javier Felici (1994) (Theodore, como el protagonista, la soledad y lo que ésta significa en el</li> </ul>

	contexto en el que se rodea el personaje, como el villano, y Amy como mediadora)
--	--

### OBSERVACIONES

La ciencia ficción y la tecnología que caracteriza a ambas películas dentro de este género, es lo primero que se observa apenas inicia el film. Lo cual ya nos indica que el conflicto se dará dentro de esta realidad alterada que nos presentan, y en ambas situaciones, es el motivo por el cual se crea el mismo. David, siendo el personaje principal de A.I, es literalmente un robot, y Samantha, siendo coprotagonista de Her, es un S.O Ambos creados para la satisfacción, o mejor dicho, insatisfacción de los humanos. Como lo dicen Matthew Flisfeder y Clint Burnham (2017) en su artículo, los humanos tienen tan fácil la accesibilidad a la tecnología, y esta presenta tantas “soluciones” a sus problemas, que Theodore, como Mónica, acuden a la misma para cubrir un vacío generado por un ser humano (una esposa y un hijo). Es decir, que si bien creen que la solución al conflicto se encontrará en la máquina (característica de la ciencia ficción), en realidad se hallará en el afecto del ser humano que anhelan o en la superación natural y no artificial del mismo (característica del melodrama). Cuando Martin vuelve a su hogar, Mónica ya no ve motivo por el cuál seguir con David, al contrario, cree que este robot solo está trayendo problemas, a pesar de que realmente los esté generando su propio hijo por celos, así que lo desechan sin importar qué podrá generar esto en David. Lo que no saben, es que David ya es prácticamente un humano. Un humanoide que siente y sufre como cualquier niño que quiere volver con su madre, tan así, que sacrificó su propia vida recorriendo toda la ciudad para poder convertirse en un niño de verdad, y que pueda ser amado. Amar y ser amado, este es el concepto que se repite en las historias, y que motiva a cada uno de los personajes principales, tanto en Her como en Inteligencia Artificial, a realizar sus cometidos. Theodore busca consuelo y comprensión en Samantha porque no puede soportar la ruptura con su ex esposa, no puede cargar con el peso de la soledad, y piensa que en la máquina hallará la solución, pero solo le abrió los ojos a que la respuesta está en la superación personal y no en la tecnología. En ambas películas, la ciencia ficción crea el conflicto, pero el melodrama impulsa a los personajes, y lo soluciona.

**Segundo objetivo específico: Definir cuál es el tipo de conflicto que atraviesan los personajes principales humanos y cuál es el tipo de conflicto que atraviesan los personajes “artificiales”.**

TIPO DE CONFLICTO		
<b>PERSONAJES HUMANOS</b>	<b>Theodore</b>	<b>Mónica</b>
	<i>Conflicto interno</i>	<i>Conflicto con el otro</i>
<b>PERSONAJES "ARTIFICIALES"</b>	<b>David</b>	<b>Samantha</b>
	<i>Conflicto interno</i>	<i>Conflicto con el otro</i>

### OBSERVACIONES

**Theodore:** Se podría confundir con que el conflicto de Theodore es con el otro, debido a que su accionar es pura y exclusivamente por la ruptura con su esposa, pero no es así. Lo relevante en la catalogación del conflicto de Theodore, se centra en lo que él siente internamente, ya que esto es lo que lo hace accionar de esa forma. Él lucha consigo mismo, y con el ideal que quiere cumplir de tener una pareja estable, y sobre todas las cosas, de no sentirse solo. Su conflicto es interno, chocan el deber (razón), el querer (sentimientos) y el poder (cuerpo) del personaje. La razón de Theodore lo convence de que la solución a sus problemas, a su conflicto, es adquirir el S.O. Tal así, que durante la mayor parte del film, su razón convence a sus sentimientos de que está enamorado de Samantha, por más de que no sea humana y el contacto físico sea imposible. Cuando Samantha le dice que no puede estar más con él, es el momento en donde el film nos deja ver que el conflicto siempre estuvo internamente en Theodore, y que la única forma de superarlo es con su propia superación personal.

**Mónica:** En el caso de Mónica, existe la particularidad de que en el film inicia con el conflicto de que ella quiere que su hijo Martin regrese con su familia a su casa. Pero sin embargo, una vez que inesperadamente esto sucede, se le presenta su conflicto real. Ya que como pensaban que nunca iban a poder volver a ver a su hijo, adquirieron a un humanoide, David, para que el peso del dolor de su supuesta pérdida sea menor. Una vez que Martin está de vuelta en su casa junto con David, comienzan los problemas para Mónica, su verdadero conflicto. Existe un choque entre lo que quiere Mónica, el bienestar de Martin, y lo que quiere David, ser aceptado y amado en la familia. En esta situación hay un choque de dos fuerzas, dos personajes, y por eso se considera un conflicto con el otro, ya que debido a los celos de Martin, el bienestar de él requiere que David ya no esté en la familia, motivo por el cual Mónica lo abandona en el bosque.

**David:** Desde que comienza el film y David sabe que es diferente al resto, comienza el conflicto en él. Toda su búsqueda del hada azul y el paralelismo que se hace con la película de Pinocho, afirma una disconformidad que tiene consigo mismo. Su mayor problema, y lo que él cree su mayor obstáculo, es el hecho de ser un robot y no un niño real. Ya que asume que

hasta no ser humano, su madre no lo amará y él no podrá ser feliz.

**Samantha:** Si bien al personaje de Samantha se lo presenta como un S.O creado para el diálogo y la compañía hacia quien lo adquiera, con el recorrido del film tiene mucho más peso en la historia y en lo que genera en Theodore. Sin embargo, no sabemos qué es lo que verdaderamente quiere hasta que le manifiesta a Theodore que está enamorada de otros usuarios, trabaja con otros sistemas operativos, y pretende evolucionar con ellos y dejar de relacionarse con aquellos que la adquirieron. Es aquí en donde se confirma que el conflicto de Samanta es con el otro, porque lo único que la detiene y le cuesta soltar para finalmente poder avanzar, es Theodore, y lo que Theodore le manifiesta que siente por ella.

**Tercer objetivo específico: Comparar en qué grado se relaciona el tipo de conflicto tanto de personajes humanos como de personajes “artificiales” con el mundo tecnológico, es decir, cómo la tecnología facilita u obstaculiza alcanzar su objeto de deseo.**

<b>GRADOS DE RELACIÓN CON EL MUNDO TECNOLÓGICO EN EL CONFLICTO</b>		
<b><u>GRADO 1</u></b>	<b><u>GRADO 2</u></b>	<b><u>GRADO 3</u></b>
<b>NO SE INVOLUCRA</b>	<b>SE INVOLUCRA MEDIANAMENTE</b>	<b>SE INVOLUCRA AL 100%</b>
La tecnología no participa en la creación del conflicto, ni en la resolución.	La tecnología se involucra solamente en la creación o resolución del conflicto.	La tecnología se involucra tanto en la creación como en la resolución del conflicto.

<b>GRADOS DE RELACIÓN</b>		
<b>PERSONAJES HUMANOS</b>	<b><u>Theodore</u></b>	<b><u>Mónica</u></b>
	<i>Grado 2</i>	<i>Grado 2</i>
<b>PERSONAJES “ARTIFICIALES”</b>	<b><u>David</u></b>	<b><u>Samantha</u></b>
	<i>Grado 2</i>	<i>Grado 2</i>

## OBSERVACIONES

Si bien ambas películas transcurren en un contexto sumamente tecnológico, al punto de que haya personajes creados por la inteligencia artificial quienes son indispensables para los films. La tecnología se hace presente de diversas formas, y en lo que concierne al conflicto dramático, en diferentes grados. Por un lado está Theodore, quien comienza su conflicto debido a una ruptura amorosa que lo lleva a estar en un estado de soledad insoportable para él mismo, motivo por el cual adquiere un S.O. Pero si bien lo busca porque cree que será la solución a sus problemas, no es el mismo quien realmente inició el conflicto, sino que el hecho de que su ex mujer lo haya abandonado. Sin embargo, es necesario que Theodore transcurra su relación con Samantha para que descubriese realmente cuál es la solución a su verdadero problema. La tecnología no crea el conflicto, pero sí ayuda a que se resuelva.

El verdadero conflicto de Mónica inició con la presencia de David, porque si bien la ausencia de Martin hizo que adopten a un humanoide, una vez que su hijo biológico vuelve a su hogar se le presenta el inconveniente de que David podría ser peligroso para Martin, debido a una serie de eventos provocados por su propio hijo a razón de los celos. La tecnología, David, inició el conflicto de Mónica, pero el hecho de dejarlo abandonado en el bosque, fue una resolución para ella, en donde la tecnología no tuvo intervención alguna, sino que el sentimiento de culpabilidad que creó su toma de decisiones.

Para David, su existencia e imposibilidad de no ser un humano es su mayor problema. Él detesta la tecnología de la cual está hecho, no soporta no ser un niño de verdad porque está convencido de que hasta que no lo sea no podrá ser amado. Y se podría pensar que ésta es la única protagonista de su conflicto, pero él recorre toda la ciudad para llegar a cumplir su objeto de deseo, el cual se resuelve gracias a la tecnología, ya que de esta forma se le permitió, aunque sea, estar un día completo con la presencia de su madre quien finalmente le dice que lo quiere. Pero en realidad, sea artificial o no, lo que siempre lo impulsó fue el amor, el deseo de amar, de pertenecer a una familia, y sobre todo de ser amado.

En el caso de Samantha, quien también nace de la tecnología, conoce a Theodore y a todos aquellos usuarios de quienes se enamora gracias a la misma. El cual es la creación de su conflicto, ya que el "sentimiento" que creó hacia ellos hacen que la decisión de desaparecer para evolucionar con otros S.O sea más difícil. Su evolución se vuelve definitivamente su prioridad, y para ello debe desconectarse de la red para siempre. Desde que comenzó su existencia, hasta que desapareció de la misma, la tecnología fue parte de cada una en la toma de sus decisiones, sin embargo las características melodramáticas del anhelo, y del desapego para cumplir su deseo, hace que hasta un S.O tome una decisión en base a lo que "siente", y que el espectador sufra con ese personaje y con el dolor que manifiesta.

## CONCLUSIÓN

La ciencia ficción y el melodrama fluctúan constantemente entre sí durante los films, posibilitando una hibridación de géneros necesaria para las decisiones clave de los personajes que hacen a la narrativa. Ambos géneros, como dice Kaufman (2018) tienen una existencia real y se encuentran separados por fronteras nítidas, lo cual permite que se identifiquen fácilmente. Sin embargo, puntualmente en la construcción y resolución de los conflictos, el melodrama predomina por sobre la ciencia ficción. Como lo dicen Matthew Flisfeder y Clint Burnham (2017) hoy en día al tener tan accesible a la tecnología, y que en ambas películas se muestre esta particularidad en su máxima expresión, los personajes humanos acuden a la misma para cubrir un vacío generado por otro ser humano (una esposa en Her y un hijo en A.I). Es decir, que si bien creen que la solución al conflicto se encontrará en la máquina (característica de la ciencia ficción), en realidad se hallará en el afecto del ser humano que anhelan o en la superación natural y no artificial del mismo (característica del melodrama), demostrando que el género melodramático avanza por sobre la ciencia ficción dado que resuelve lo ocasionado por la tecnología mal utilizada.

Los estados emocionales de los personajes principales son quienes manejan sus actitudes y decisiones a la hora de querer alcanzar su objeto de deseo, y son fácilmente perceptibles para el espectador. Como menciona Bordwell (1996) el melodrama se apoya en un firme efecto de primacía, quita importancia a la curiosidad sobre el pasado y maximiza nuestra prisa por saber lo que sucederá a continuación, y especialmente, el modo en que cualquier personaje reaccionará ante lo que ha sucedido. Y dado que el contexto tecnológico en ambos films los sitúa conceptualmente en un estado de sociedad líquida en donde están en un cambio constante que crea una angustia existencial donde parece no haber sentido cuando se trata de construir nuevas cosas ya que el tiempo y la propia modernidad impulsarán su desintegración Bauman (1999). Es tan así, que el personaje principal de A.I David, es un robot creado exclusivamente con inteligencia artificial avanzada, pero con características físicas antropomórficas idénticas a la de los seres humanos que hacen que el espectador se sienta más identificado. No solo por su aspecto, sino por lo que este transmite; ternura, lástima, empatía, y todo en el aspecto visual de un pobre niño indefenso. David sufre porque quiere que su madre lo ame y quiere convertirse en un niño de verdad para volver con ella. Él sufre, ama, sueña, y lucha por conseguir el amor, su creación a base de tecnología avanzada es opacada por las motivaciones que crea el melodrama en él. El espectador lo adopta como un niño real, y anhelan que cumpla sus objetivos interesados en todo lo que le pueda suceder durante el relato, evitando el detalle de que realmente no es un ser humano con sentimientos propios. Por otro lado está Samantha, un personaje sumamente “artificial” sin ninguna característica antropomórfica, ya que hasta la particularidad de su “propia consciencia” al momento de tener

diálogo con Theodore, está programada y automatizada por quienes la crearon. Si bien el momento en donde se despide para unirse a otros sistemas operativos es una situación en donde ambos sufren, él sabe, y hasta el espectador sabe también, que lo mejor para su vida es que no continúe esa relación con un producto tecnológico, sino que asuma que tiene que sanar primero la ruptura con su ex esposa para saber qué es lo que verdaderamente quiere y necesita. Ni los personajes “artificiales”, ni los humanos están satisfechos y de acuerdo con la excesiva tecnología que los rodea, y que esta se quiera presentar como una solución cuando en realidad es un problema.

Podría decirse en base a mi interpretación e hipótesis inicial, que la influencia de los géneros en el conflicto narrativo no es equitativa, ya que la tecnología impuesta por la ciencia ficción se involucra en la creación todos los conflictos, y hasta se puede llegar a pensar que por momentos los soluciona, pero siempre el impulso que lleva a los personajes y a su cometido final, es alienado al sentimentalismo y al deseo de pertenecer que introduce el melodrama. Theodore quiere tener una pareja, quiere tapar ese dolor de abandono con alguien para no estar solo y no sentirse aislado de la sociedad que lo rodea. Mónica no puede aceptar que su hijo no está con ella, tiene la necesidad de sentirse amada por un niño, de sentir que la necesitan para vivir y que alguien dependa de ella y de su existencia. David durante todo el relato está en busca del amor, lo cual lo manifiesta queriendo transformarse en un niño de verdad justamente para que sea amado. Y Samantha busca unirse con más S.O cómo ella, para ser parte finalmente de algo sin que la necesiten simplemente como una compañera y un apoyo. La ciencia ficción crea los conflictos pero no los soluciona, sino que se resuelven mediante el melodrama, y las relaciones humanas que el mundo tecnológico disolvió.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Bassa, J. y Freixas, R. (1993). *El cine de ciencia ficción: una aproximación*. España, Barcelona, Paidós.

Bauman, Z. (1999). *La globalización: consecuencias humanas*. Buenos Aires, Argentina; Fondo de Cultura Económica.

Bettetini, G. y Fumigalli, A. (2001). *Lo que queda de los medios ideas para una ética de la comunicación*, Universidad de Navarra, Ediciones Universidad de Navarra. EUNSA, España.

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós.

Gallarino, F. (2010). *Estéticas cinematográficas, el melodrama*, Centro de Producción en Diseño y Comunicación UP, Australia 2320. (C1296ABB) Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Gilks, M. y Allen, M. (2003). *The Subgenres of Science Fiction*. Writing world.

Gonzalez Requena, J. (1995). *El Discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*, Madrid, España.

Propp, V. (1928). *Morfología del cuento*.

Steimberg, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires. Colección del círculo, Atuel marzo 20.

Suvin, D. (1984). *Metamorfosis de la ciencia ficción: sobre la poética y la historia de un género literario*. Ciudad de México. Fondo de cultura económica.

Vilches, L. (1984). *La lectura de la imagen*. España, Barcelona, Paidós.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona, Editorial Ma Non Troppo.

## **ARTÍCULOS, TESIS DE GRADO Y OTROS**

Bergen, H. (2015). Moving "Past Matter": Challenges of Intimacy and Freedom in Spike Jonze 's Her Quebec, Canadá, artciencia.Com, Revista de arte, ciencia y comunicación.

Bermúdez, N. (2009). Apuntes para una investigación de lo architextual en la contemporaneidad. De la literatura al cine. Facultad de Filosofía y Letras. Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires.

Cuadros Contreras, R.(2006). Figuras de humanidad y lectura de época: el robot humanoide en las transposiciones de la literatura al cine de ciencia ficción, Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires. Facultad de Filosofía y Letras.

Flisfeder, M. y Clint B. (2017). Love and Sex in the Age of Capitalist Realism: On Spike Jonze's Her, Texas EE.UU University of Texas Press Volume 57, Number 1, Fall 2017.

Gómez Mayorga, J. (2014). Robots humanizados para seres deshumanizados. Interacciones y transformaciones estéticas del sen-tecnológico, México, Universidad Autónoma de Querétaro, Sepanche, y Ediciones Eón.

- Kaufman, (2018). Narrativas audiovisuales. Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires.
- Marzal Felici José, J. (1994). Estructuras de reconocimiento y de seriedad ritual: El modelo del melodrama en los films de Wark Griffith de 1818 - 1921, España, fundación Universitaria San Pablo.
- Müller, S. (2021). El camino de las heroínas en tiempos de ciencia ficción. Buenos Aires, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación
- Padilla Castillo, G. (2005). El melodrama como género cinematográfico, Universidad Complutense, Madrid, Revista de Comunicación de la SEECI.
- Peña Acuña, B. (2009). La crisis de los Robots se debe a la crisis de los hombres, facultad de Ciencias de la Educación. Universidad Católica San Antonio, Murcia.
- Sánchez, A. (2020). Pigmalión y Her: Una comparación entre el mito y el filme, la transgresión como proceso evolutivo, Costa Rica, San José, UNED.
- Sánchez, G. y Gallego, E. (2003). ¿Qué es la ciencia ficción?. España, Universidad de Almería. Consultado, SILENTE.
- Serrano, R.(1986). La estructura dramática. Buenos Aires, Ion Luca Caragiale de Bucarest.
- Telotte, J. (2002). El Cine De Ciencia Ficción. Cambridge
- Zamorano Rojas, A. (2010). Inteligencia Artificial (STEVEN SPIELBERG, 2001): Apuntes en torno al sujeto, México, Universidad Panamericano, Revista Razón y Palabra. Revista electrónica. Revistas Indizadas.

## FICHA TÉCNICA

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

**Año:** 2001

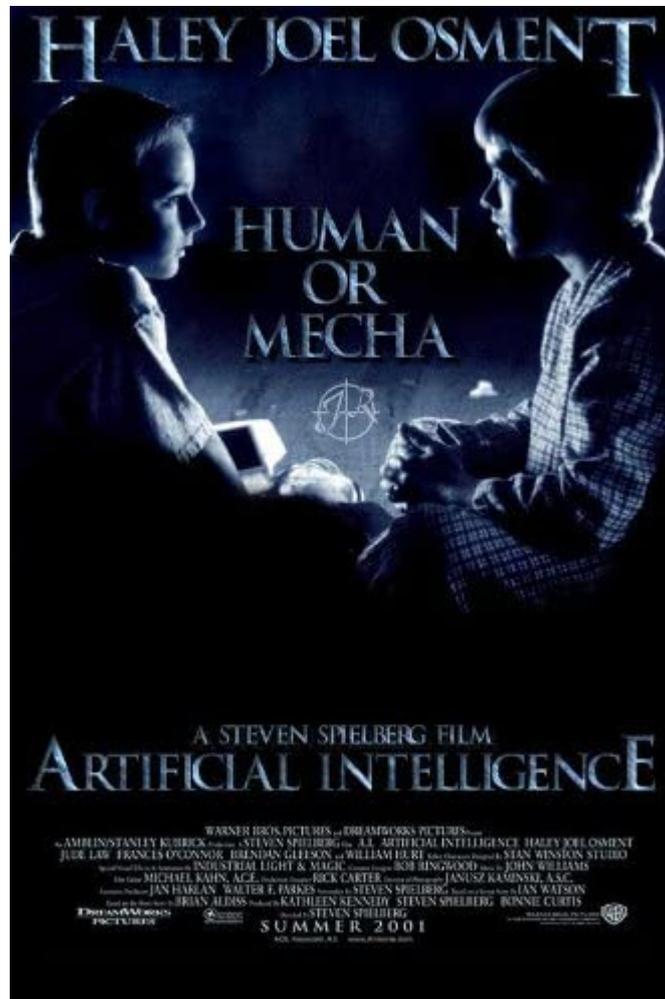
**Duración:** 145 min.

**Director:** Steven Spielberg.

**País:** Estados Unidos.

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

**Productora:** Warner Bros., DreamWorks SKG, Amblin Entertainment, Stanley Kubrick Production.



**Título:** Her.

**Año:** 2013.

**Duración:** 126 mins.

**Director:** Spike Jonze.

**País:** Estados Unidos.

**Guión:** Spike Jonze.

**Productora:** Annapurna Pictures. Distribuida por Warner Bros.

