



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

Máquina amable, madre terrible: mito y ciencia en imágenes arquetípicas del filme “I Am Mother”

Kind machine, terrible mother: myth and science in archetypal images in the film “I Am Mother”

Hertz Wendel de Camargo^a; Luis Alberto Pérez-Amezcu^b

^a Universidade Federal do Paraná, Paraná, Brasil - hertzwendel@gmail.com

^b Universidad de Guadalajara, México - perez.amezcu@cusur.udg.mx

Palabras clave:

Arquetipo.
Tecnología. Mito.
Ciencia. Mitocrítica.

Keywords:

Archetype.
Technology. Myth.
Science. Myth
criticism.

Resumem: Proponemos una lectura del filme *I Am Mother* (2019), una de las producciones de ficción contemporáneas más celebradas de Netflix. A partir del concepto de arquetipo, analizamos desde la perspectiva de la mitocrítica cultural cómo el filme reconfigura los mitemas de la *madre protectora*, pero también los de la *madre terrible*, ya que el personaje robótico tiene un rol activo ante el destino que define los tipos heroicos y, así, la suerte de la humanidad. El tema se justifica por la actualidad de la distribución y consumo del cine en plataformas *streaming*, el cual representa un soporte eficaz para el texto mítico vivo y en circulación. Finalmente, ofrecemos la idea de que la eficacia del arquetipo que sustenta el texto filmico se asienta más en los paradigmas míticos que en los científicos.

Abstract: We propose a reading of the film *I Am Mother* (2019), one of Netflix's most celebrated contemporary fictional productions. Appealing to the concept of archetype, we analyze, through the perspective of cultural myth criticism, how the movie reconfigures the mytheme of the *protective mother* and also the one of the *terrible mother*, since the robotic character has an active role defining the heroic types and, therefore, the destiny of humankind. The subject is justified by the trend of the current distribution and consumption of cinema via streaming, which is a lived and effective format for the circulation of the mythic text. Finally, we offer the idea that the efficacy of the archetype in the filmic text lays down more on the mythical paradigms than on the scientific ones.



Introducción

Hoy, la nueva cultura oral (ALMEIDA, 1994) abarca no solo el cine y la televisión, sino otras formas de escuchar-ver-conocer la realidad a través de animaciones, series y videos especialmente diseñados para llegar a través de la distribución digital a los consumidores, los actuales pero también —y esto es lo más sugerente para el análisis— los que están en formación. Las producciones audiovisuales, especialmente el cine, participan de nuestra formación estética y política. Por ello, el estudio de la educación visual (ALMEIDA, 1994) del hombre contemporáneo es fundamental para la vida democrática. Por otra parte, los mitos modernos se encuentran circulando ampliamente —en ocasiones de manera velada— en los medios digitales, especialmente en los audiovisuales, ofreciendo experiencias que son muy próximas a las de los sueños (CONTRERA, 1996). Entender este carácter mítico-onírico de gran parte de los imaginarios distribuidos por grandes compañías productoras en esta era digital/virtual es fundamental, puesto que apela a las regiones profundas —arquetípicas— del aparato psíquico del ser humano (JUNG, 1970) que pueden condicionar, o no, sus emociones y, por tanto, sus conductas.

Proponemos una lectura mitocrítica de la película *I am mother* (Grant Sputore, 2019), una de las producciones de ficción contemporánea más celebradas de Netflix, la plataforma de mayor éxito en la distribución y consumo de series y películas a nivel mundial. Un ejemplo del éxito de esta cinta es el que registra un 90 por ciento de aprobación de los críticos y un setenta y cuatro por ciento de la audiencia, *ratings*, por cierto, que también se distribuyen mediante dinámicas digitales que condicionan el consumo (Rotten Tomatoes). A partir del concepto de arquetipo, veremos cómo la película re-configura los mitos de la madre protectora, pero también los de la madre terrible (JUNG, 1970), ya que el personaje robótico tiene una posición activa ante el destino que define los tipos heroicos de los personajes y así, indirectamente, la suerte de la humanidad. La temática se justifica por la distribución y consumo de cine en plataformas de *streaming*, que representan un soporte para el relato mítico, aún vivo y en circulación. Además, y sin que constituya uno de los objetivos de este trabajo, la lucha feminista que se sostiene en Latinoamérica en la actualidad hace previsible la emergencia futura de temáticas sostenidas en arquetipos y mitos de la feminidad.

Analizar una película significa estudiar partes que “[...] se convierten en cómplices de un todo significativo [...]” (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 15, la traducción es nuestra)¹. Pensando en este concepto, utilizamos un conjunto de metodologías para interpretar la película *I Am Mother* (2019) desde una perspectiva mitocrítica. La base metodológica es la que ha permitido el análisis cinematográfico conceptualizado por Vanoye y Goliot-Lété (1994). Según este método, pretendemos extraer elementos que no se perciben en la escena cinematográfica y estudiarlos de forma aislada y luego establecer vínculos entre estos elementos para entender cómo se relacionan, considerando que “[...] los límites de la 'creatividad analítica' son los del propio objeto de análisis” (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 15, la traducción es nuestra).

Así mismo, utilizaremos el estudio de la estructura arquetípica cuaternaria conceptualizada por Canevacci (1990), a través del cual interpretaremos cuatro elementos (personajes, situaciones, acciones) que configuran la encrucijada diegética del filme, para revelar las tensiones entre historia, protagonista, antagonista y personajes secundarios (de apoyo).

Finalmente, luego de este encuentro con los arquetipos de la estructura narrativa de la película, la mitocrítica cultural nos sugiere situarnos, como primer paso, en la cultura occidental, que es la que las grandes empresas productoras —primordialmente norteamericanas— naturalmente tratan de explotar. Es importante detenerse un momento para reflexionar en las implicaciones profundas que tiene este hecho aparentemente anodino, que podría pasar por natural o insignificante pero que es central para la crítica, pues se convierte, en cierto sentido, en autocrítica. Sus diferentes componentes sociohistóricos incluidos —especialmente los implicados en sus religiones— deben ser considerados parte de un proceso que ha conducido a una des-mitificación típicamente postmoderna. Es esta (aparente) desmitificación la que debe ser estudiada por la mitocrítica cultural, poniendo especial atención en la recuperación del carácter hermenéutico-referencial que ha jugado el mito en otras épocas. La mitocrítica cultural debe tomar en cuenta “[...] los factores de alto impacto no considerados sistemáticamente

¹ Para facilitar la lectura, queremos señalar desde ahora que las traducciones de los materiales citados textualmente, y originalmente publicados en lenguas distintas al español, son nuestras.

por la crítica precedente: la globalización, la inmanencia y el consumismo” (LOSADA, 2016, p. 10).

Encontramos que las distintas orientaciones metodológicas presentan notables coincidencias entre sí, especialmente en el modo de abordar su corpus, por lo que nos propusimos conjuntarlas para el análisis que se propone, y que nos llevó a la idea de que la efectividad del arquetipo que sustenta el texto cinematográfico del filme se basa más en paradigmas mítico-imaginarios que científicos. Para compartir estos resultados, es necesario que se pueda comprender la historia propuesta por medio de la sinopsis a continuación.

Sinopsis

La película comienza en un espacio cuya atmósfera sugiere que se trata de una nave espacial o de un lugar en otro planeta, es decir, se alude a estereotipos de la ciencia ficción que incorpora elementos tecnológicos futuristas. Los anuncios cronotópicos del inicio indican que se trata de la UNU-HWK_Repopulation_Facility, con lo que se revela la función del lugar. Inmediatamente después, otro anuncio indica los días que han pasado desde el “Extinction_Event”, con lo que ya no queda duda de que se trata de un tiempo postapocalíptico. El primer día después del evento, una serie de brazos robóticos activan a una droide de aspecto ciclópeo que comenzará la labor de dar vida a uno de los 63 mil embriones humanos que se conservan en las instalaciones.² Vemos ahora a la robot “activando” en uno de entre varios vientres de plástico el crecimiento de uno de los embriones, APX01, de sexo femenino. (Nótese de paso la duplicación de la función: así como la droide fue activada, ahora es un activadora.) Solo serán necesarias 24 horas para el nacimiento. Paciente, la droide espera a la bebé.

Luego del “alumbramiento”, que se representa mediante la separación en dos del vientre plástico, como si de un huevo se tratase, la robot realiza una minuciosa rutina de cuidados maternos, entre los que la voz es fundamental. De hecho, la voz de la actriz Rose Byrne (*Insidious*, *X-Men: Apocalypse*) es por sí misma un “personaje”. Nos damos cuenta de que una de las piezas que le fueron instaladas en el pecho por los brazos robóticos, una

² Para reforzar la idea de que se trata de una cinta en la que el arquetipo de la madre es fundamental, es necesario asignar también el género femenino, por concordancia, a todas las categorías gramaticales, comenzando aquí con el adjetivo “una”.

especie de cubierta de latex, tiene la función de dar calor a la bebé, pues se ilumina de amarillo al encenderse mientras la carga. Luego de probar con varias, la robot da con la canción de cuna que será emblemática de la película, casi otro “personaje”: “Baby Mine”, interpretada por Betty Noyes. Se trata de la canción de la película de Disney *Dumbo*, de 1941, que se escucha mientras el famoso elefantito se encuentra separado de su madre.

Al principio, nos preguntamos por qué la robot crea y cría solo un embrión si hay tantos. Perspicaz, la hija niña le pregunta lo mismo a la madre robótica, quien significativamente le responde lo siguiente: “Las madres precisan tiempo para aprender. Criar a un buen niño no es tarea fácil”. Comprobamos luego que la protagonista de la película (Clara Rugaard), a los 18 años, es APX03 y que los embriones APX01 y APX02 no se encuentran más. Esta última Hija y su Madre Robot parecen vivir una vida normal, aunque llena de las enseñanzas y aprendizajes que se consideran necesarios para la repoblación, como los de la filosofía de Jeremy Bentham, “padre” del utilitarismo, la de Comte o la de Kant. Así, 13,867 días después de la extinción, primero un ratón y luego la Mujer invaden y alteran este “paraíso”, pues traen consigo información del exterior, que la hija suponía totalmente inhabitado, con lo que se presenta la mentira, la violencia, el odio y la resistencia. Del orden se pasa al caos. Esto trastoca el orden de cosas y el arquetipo, pues se apaga el de la Madre Amable y se activa el de la Madre Terrible.

La Mujer (Hillary Swank) llega a las instalaciones herida de bala, lo que hará sospechar a la Hija de las verdaderas intenciones de la Madre. Ninguna de las dos tiene otro nombre que ese, e incluso esta relación nominal se pondrá a prueba. Los conflictos entre la Madre robótica y la Mujer aumentan, pues no se sabe quién es la que está mintiendo respecto de lo que realmente pasa afuera, hasta que la Hija llega al punto de destruir a la Madre luego de que esta haya criado a un bebé hombre como “premio” al desempeño y comportamiento de la Hija. Al final, el hecho de que la hija elimine a la Madre, al considerarla no apta moralmente para criar a un hijo, resultará inútil, porque la conciencia de la Madre está presente en todos los robots que aparecen hacia el final de la cinta y que son los que se encargan de controlar el mundo exterior y prepararlo para la repoblación. Se trata, desde luego, de otro tópico común de la ciencia ficción: el de una inteligencia artificial extracorpórea.

Al final, entendemos que el embrión APX01 es la Mujer y que la temporalidad de la película se ubica 37 años en el futuro respecto de las primeras escenas. Luego de ver nuevamente la película, se deduce que posiblemente su propósito sea el de generar un comportamiento específico en la Hija, luego de que esta se ha enfrentado finalmente a un contacto directo con otro ser humano. La APX02 fue eliminada por la Madre por considerarla fuera de las normas y no apta, porque lo que busca es un ser humano lo más inteligente y ético posible. Al final, entendemos que el término “madre” en el título no es una referencia a Madre Robot, sino a la Hija, que se convierte en madre del bebé varón, estando por fin preparada para cuidar a los embriones y repoblar la Tierra. Por esa razón, seis meses antes las máquinas comenzaron a cultivar la tierra, pues estaban seguras de haber creado a la madre perfecta. Otro robot “Madre”, al final, eliminará a APX01, pues al parecer esta ya ha demostrado su utilidad y ha cumplido con su misión.

La estructura arquetipo-diegética del filme

El concepto de lo que llamamos “cuaternidad mítica audiovisual” se basa en el estudio realizado por Jung (2008) en la década de 1940 a propósito de la Santísima Trinidad, y de los estudios de Canevacci (1990) en la década de 1980, sobre el consumo ritual de “lo siempre igual” en el cine. Este tipo de dispositivos narrativos remite a un eterno retorno a una estructura mítica cuaternaria que en el cine actual procura ubicar las tensiones dramáticas entre la narrativa, el protagonista, el antagonista y los personajes secundarios. Para una mejor comprensión de estos conceptos es necesaria una breve incursión en las notas de cada autor.

Jung (2008) describe los orígenes egipcios, babilonios y griegos de la naturaleza trinitaria de ciertas estructuras arquetípicas teogónicas que precedieron al cristianismo, afirmando que tales ideas fueron transmitidas a la posteridad a través del contacto cultural y la tradición. Para el autor, el desarrollo de la idea cristiana de la trinidad reconstituyó inconscientemente la totalidad del arquetipo homoousia (del griego *homoousios*, que significa la “misma sustancia”) entre el Padre, el Hijo y la Vida (Espíritu Santo), que apareció por primera vez en la mitología egipcia. El concepto de “santidad” remite a que tales arquetipos de trinidades son superiores, tienen un valor cultural supremo, sagrado y determinante y llevan al hombre a la transformación (como cualquier mito). Jung explica que la santidad es una fuerza numinosa de la naturaleza, es decir, divina o sagrada, que

emana del arquetipo, con relación al cual el hombre nunca se siente sujeto, sino siempre como un objeto de esa numinosidad.

No es él quien percibe la santidad; es lo que se apodera de él y lo domina; no es él quien percibe su revelación; es lo que le comunica, sin que él pueda presumir de haberlo entendido bien. Todo parece ocurrir fuera de la voluntad del hombre, se trata de contenidos del inconsciente. (JUNG, 2008, p. 40).

En sus estudios, Jung señala el carácter artificial del ordenamiento de la trinidad, ya que “el ideal de perfección es lo redondo, el círculo, pero su división natural y mínima es la cuaternidad” (p. 55, la traducción es nuestra). De esta forma, el psicoanalista cuestiona la Trinidad cristiana y saca a la luz su análisis el arquetipo directamente opuesto a la figura del Padre (Bien) que es el Diablo (Mal), sugiriendo que la Trinidad es, de hecho, una Santa Cuaternidad, formado por el Padre, el Hijo, el Espíritu Santo y el Diablo.

En un sistema monoteísta, todo lo que se opone a Dios no puede derivar sino de Dios mismo. Esto era por lo menos impactante y, por lo tanto, debía ser evitado. Esta es la razón más profunda por la cual el Diablo, esta instancia de su influencia, no haya tenido acogida en el cosmos trinitario (JUNG, 2008, p. 57).

En opinión de Jung, el Padre representa la etapa primitiva de la conciencia, un estado de no reflexión, sin juicio intelectual o moral, tanto a nivel individual como colectivo, es el inconsciente. El Hijo representa la preparación para ocupar el lugar del Padre, buscando un cierto grado de autoconocimiento, sentido para su vida, es consciente. El Espíritu Santo no tiene calificación personal, es volátil, un soplo divino, una instancia inspiradora y un desenvolvimiento del Padre, pero también representa la conexión primaria entre el inconsciente y el consciente (entre el Padre y el Hijo), la reconciliación de los contrarios (Hijo y Diablo), lo que da respuesta al sufrimiento interior de la divinidad personificada en Cristo. La esencia del Espíritu Santo es femenina, de ahí su carácter dudoso, de madre protectora (junto al Hijo) y femenina seductora (junto al Diablo). Finalmente, el Diablo representa la oposición absoluta al Padre y, principalmente, al Hijo, su contemporáneo; es el lado oscuro de la cuaternidad, las sombras, el instinto. “Sin este cuarto elemento hay, en todo caso, la realidad tal y como la conocemos, ni siquiera entendida como tríada, porque un ser abstracto, puramente imaginado, solo puede tener sentido al referirse a una realidad posible o actual” (JUNG, 2008, p. 76), es decir, sin un arquetipo de oposición, ninguno de los otros tiene sentido, especialmente el Hijo. La bondad solo puede entenderse en asimetría con el mal, por tanto, la trinidad es una simetría ilusoria.

La cuaternidad resultante de estos pares de opuestos no solo representa el sufrimiento de la divinidad salvadora del mundo, sino una saga, un viaje de transformación, el viaje del héroe. Todos los elementos de la narrativa están presentes: el origen de la historia (*Pater*), el héroe (*Filius*) que se enfrenta a todos los sacrificios, desafíos y males (estos representados en el arquetipo *Diabolus*), pero siempre inspirado para no rendirse nunca, ayudado por una fuerza divina, un deseo sobrehumano, una pasión (*Spiritus*). La cuaternidad promueve la reflexión humana del religioso, protege sus sufrimientos internos, renueva sus esperanzas. La misma estructura narrativa, ha sido repetida durante al menos dos milenios, en los rituales cristianos, incluida la misa, y, como veremos, también se encuentra en el ritual de consumo de las narrativas cinematográficas.

Canevacci (1990, p. 31-75) busca conceptualizar lo que llamó “el espíritu del cine”. Destaca el *ritus* provocado por el cine al entrelazar un elemento sagrado (el culto) y un elemento profano (la ceremonia), afirmando que la estructura ritualista de la misa “funcionó como un prototipo del cine, en sí mismo [porque] el desarrollo de la teogonía fascina y atrae precisamente en la medida en que siempre es lo mismo” (p. 47). La teogonía a la que se refiere el autor, la entendemos como la creación de un mundo nuevo con cada proyección cinematográfica, y la repetición como la persistencia de la estructura mítico-narrativa cuaternaria en cada película, que migró de la misa al cine. Canevacci afirma que el cine, como la misa, tiene la función de vincular la psique del espectador con el arquetipo, por lo que pocos pueden resistir la fascinación de su rito. “De central importancia es el conflicto entre el Bien y el Mal, que pasa del pensamiento simbólico-religioso —con un maniqueísmo aún más absoluto— al cine” (p. 52).

La cuaternidad formada por el conjunto de las tres personas divinas y el diablo (JUNG, 2008) es denominada por Canevacci (1990) como una hipoestructura, es decir, una estructura que se encuentra bajo los textos cristiano-burgueses, entre ellos, la misa y el cine. Canevacci apunta a la migración de estos arquetipos del imaginario cristiano a la cultura de masas, porque “la máquina cinematográfica era y es etnocéntrica; y el centro alrededor del cual gira la representación filmica es la civilización patriarcal cristiano-burguesa, en condiciones cosificadas [...]” (p. 52).

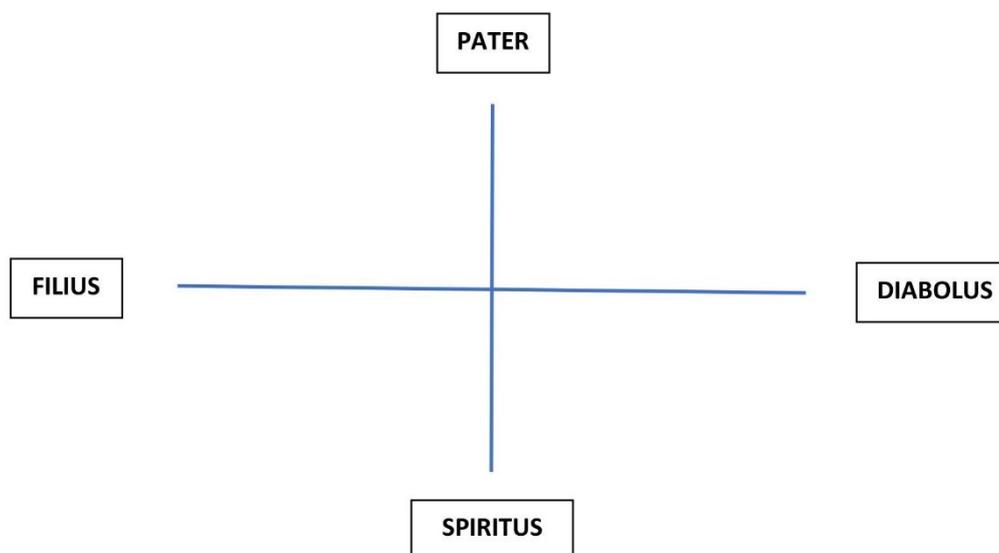
Al comparar la relación culto/ceremonia con el consumo de “lo siempre igual” en el cine y el espectáculo de la misa con la exhibición de la película, el antropólogo eleva el cine a la categoría de ceremonia ritualista moderna en la que Dios es el espejo del hombre.

El hecho de que uno siempre se dirija al cine (o a la masa) para ver siempre la misma historia, para saber que es necesario repasarla y querer la coerción para poder sostener el orden de las cosas existentes, tiene su origen en la articulación entre hábitos impresos en el años de pubertad y hábitos heredados hipoestructuralmente desde la génesis de la civilización (CANEVACCI, 1990, p. 48, la traducción es nuestra).

En estas consideraciones, Canevacci propone que todas las producciones cinematográficas se construyen sobre una estructura cuaternaria mítico-narrativa—repetición ritual de los arquetipos *Pater*, *Filius*, *Spiritus* y *Diabolus*, fuertemente arraigados en la cultura cristiano-burguesa occidental— en un intento por aprehender el simbolismo que produce la película. Según el autor, aplicados al cine, los arquetipos de la cuaternidad tendrían el siguiente significado:

Pater es el origen de todo, el elemento que inicia la narración; significa el superego en psicoanálisis; es la condición del tiempo y el espacio; representa el poder desde cualquier punto de vista. *Filius* representa la individualidad positiva, el ego o el héroe; significa viaje, está siempre en tránsito en la narrativa, en transformación; su meta es convertirse en *Pater* y su sufrimiento resulta en autoconciencia. *Spiritus* es la negación de la negación, el elemento femenino irracional e imprevisto, la fenomenología de la naturaleza; y como preconsciente, está entre el Ego y el Id, ya que se alía con *Filius* para vencer la negación y, al mismo tiempo, por su naturaleza binaria, lleva a *Filius* a los brazos de *Diabolus*. Por último, *Diabolus* significa individualidad negativa, antagonismo extremo y absoluto, antihéroe; siempre es rebelde, indistinto e incontrolable; en términos psicoanalíticos está representado por el Id (Fig. 1).

Figura 1 - Estructura mítica cuaternaria típicamente presente en las películas hollywoodenses. Fuente: Canevacci (1990).



Dado que el cine (lenguaje y medio) permitió que las otras narrativas audiovisuales presentes en los medios de comunicación fueran técnica, estética y semiológica, proponemos como metodología la extensión de los estudios de Canevacci (1990) a otras narrativas mediáticas que, en esencia, operan con el lenguaje audiovisual. Camargo (2013) ya ha presentado un estudio sobre la estructura del cine publicitario a partir de la cuaternidad mítica, sin embargo, aquí buscamos ampliar los alcances del concepto para que pueda abarcar otras narrativas como la telenovela, el documental, el teleperiodismo y, en el caso de este estudio, las producciones difundidas a través de *streaming*, parte fundamental de la vida digital/virtual contemporánea y que se convierten así en creadoras o sembradoras de imaginarios cuyo análisis resulta de enorme importancia por los alcances globales de estos sistemas de distribución y consumo.

Análisis mitocrítico y cuaternidad mítica

En primer lugar, observamos que la película bajo análisis se construyó sobre un patrón diegético arquetípico, que se basa en la estructura cuaternaria presentada por Canevacci (1990) según lo explicado líneas arriba. La narrativa de la película comienza con el relato de cómo el fin de la humanidad es seguido por su reaparición, es decir, coexisten y subsisten a la vez un mito escatológico y uno cosmogónico: del fin de la humanidad se reinicia la recreación de la misma. Esto es congruente con lo que persigue la mitocrítica cultural, que parte de una definición del mito y procede al estudio analítico y sintético de

los mitos en las condiciones espacio-temporales y mentales de la cultura contemporánea.

Losada define al mito como un

[...] relato, explicativo, simbólico y dinámico, de uno o varios acontecimientos extraordinarios personales con referente trascendente, que carece en principio de testimonio histórico, se compone de una serie de elementos invariantes reducibles a temas y sometidos a crisis, que presenta un carácter conflictivo, emotivo, funcional, *ritual*, y remite siempre a una *cosmogonía* o a una *escatología* absolutas, particulares o universales (2016, p. 10; las cursivas son nuestras).

La definición permite explorar esos polos con relativa soltura. La inteligencia artificial ha definido que la humanidad necesita ser renovada porque no era perfecta, y su perfeccionamiento podría ocurrir gracias a la intervención de la tecnología, otro tópico de la ciencia ficción. La oposición arquetípica salvado-salvador también se manifiesta paralelamente a la expresión mítica y su correlato simbólico: el vientre artificial con el nuevo ser atendido por una droide. Este aspecto se ve asimismo reforzado por el movimiento de desplazamiento de los marcos dentro de un espacio protegido del mundo exterior, llamado estación de repoblación: ahora, la oposición dentro-fuera se convierte en un paralelo del ambiente controlado (seguro) de la tecnología y el ambiente hostil y devastado del anterior mundo humano (inseguro). El primer día del fin de la humanidad es también el día del nacimiento de la robot que ocupará el papel de madre y que comienza a “cultivar” un embrión en un útero artificial. El prólogo de la película presenta a la robot bajo el arquetipo de la Madre Amable (buena, acogedora, protectora, sabia) y termina en el momento en que la Hija “despierta” a los 18 años, la edad simbólica, ritual, del paso a la edad adulta, el momento de las decisiones individuales. Eliade, por supuesto, lo ha dicho bien: “El camino es arduo, está sembrado de peligros, porque, de hecho, es un rito de paso de lo profano a lo sagrado; de lo efímero y lo ilusorio a la realidad y la eternidad; de la muerte a la vida; del hombre a la divinidad” (2011, p. 31).

A propósito, consideramos que este caso es revelador del modo en que la buena ciencia ficción se basa más en el paradigma mítico que en el científico debido a este anclaje en lo cosmogónico-escatológico: aunque desplazada, velada, disfrazada o incluso puesta ahí de manera inconsciente, la trascendencia en textos y relatos susceptibles de un análisis mitocrítico (fílmico en este caso) estará siempre presente.

El comienzo de la narrativa de *I Am Mother* lo ocupa de diferentes formas el arquetipo *Pater*, que representa el origen de todo (la película solo comienza después del fin de la humanidad). Es de notar que en todo el transcurso del filme no aparece explícitamente ningún personaje masculino, pero sí de manera arquetípica, lo que permite especular respecto de la reproducción de la cultura heteropatriarcal. Este prólogo se acerca en línea con el superyó, ya que presenta al espectador todos los elementos que orientarán la interpretación de la película. Por un lado, hay una “moral estructural” de la narrativa (técnica cinematográfica) para ser consumida como producto audiovisual y, por otro lado, hay una presentación de conductas éticas y valores sociales, formas de ser y ser en ese nuevo mundo fundado —la ficción analizada.

Como el superyó, el prólogo camufla interpretaciones. Al volver al prólogo después del final de la película, entendemos que la niña presentada en diferentes momentos es, en realidad, niñas diferentes. La protagonista de la película (la Hija) se identifica con el código APX03, siendo el primer embrión APX01 y la trama se desarrolla más de trece mil días después del primer día, lo que resulta en aproximadamente 37 años, por lo que está muy claro que la Hija no es el primer embrión.

El primer mitema que presenta la película es la creación del mundo donde la tecnología es un dios omnipresente, omnisciente y omnipotente. Un mundo creado por la tecnología. El mitema de la vida en el paraíso también está ocupado por la tecnología, con la estación de repoblación como un espacio sagrado, aislado y perfecto. Es la inteligencia artificial el nuevo Dios, quien dice “hágase la luz” y la luz se hace en el cuerpo electrónico del robot madre y en la luz de la vida en el embrión generado por la tecnología. Este *fiat lux* es incluso explícitamente representado cuando las luces se encienden en los pasillos de la estación y en el espacio circular donde la Madre es ensamblada. Nueva Eva, pero sin Adán, y sin pecado de por medio, concebirá a una nueva virgen que igualmente sin pecado carnal será madre de su hermano.

El espacio del *Pater* está, por tanto, ocupado por la Madre Amable. Es ella quien condensa en su figura todas las marcas del prólogo e introduce al espectador en las condiciones de tiempo y espacio de la trama. También representa, como Canevacci (1990) lo describió, el poder desde todos los puntos de vista.

El arquetipo de *Filius* está claramente ocupado por el personaje Hija. Protagonista en movimiento, heroína que emprende un viaje de autoconocimiento y transformaciones, el personaje adquiere conciencia de sí misma. Así, toda la trama representa el proceso de formación y nacimiento de la Madre al que se refiere el título de la película. Si el deseo de *Filius* es convertirse en *Pater*, en la película bajo análisis la Hija, en un impulso edípico (o mejor, eléctrico), mata a su madre y se queda en su lugar cuidando como madre a su propio hermano. La Hija se convierte en Madre, el ciclo se cierra como se demuestra en la escena en que sostiene al recién nacido —una *pietá*, pero con el niño vivo en sus brazos— tarareando la misma canción que le solía poner la madre robótica en el prólogo.

“Baby Mine” (música de Frank Churchill, letra de Ned Washington) fue nominada al Oscar a Mejor canción original en 1942, y resulta sorprendente la manera en la que los creadores de *I Am Mother* lograron alinear el tema en una producción distribuida por *streaming* casi ochenta años después, pues se trata de secuencias en las que el llanto de los bebés por sus madres corre paralelo a la ejecución de la canción de cuna: mientras Dumbo llora por estar separado de su madre, en *I Am Mother* la niña llora en las escenas en las que rechaza algún juguete, es decir, el llanto ocurre siempre en relación con una elección, algo esencial de la cinta, como se ha venido señalando.

Además, la secuencia de *Dumbo* destaca la maternidad mostrando, mientras se escucha la canción, a los bebés de tigres, hipopótamos, jirafas, cebras, monos y hienas, lo que refuerza, en el análisis intertextual, la enorme carga arquetípica de la madre amorosa (DisneyMusics, 2014). La intertextualidad se refuerza e incluso se potencia cuando en la secuencia de la obra del director australiano Grant Sputore se concluye con la robot y la niña haciendo un zoológico de papiroflexia, lo que lleva a pensar en un mito fundamental para la cultura occidental: el del arca de Noé. La coherencia de esta intertextualidad simbólica es notable e incluso aumenta, desde el punto de vista crítico, el valor estético de la cinta.

El efecto de la distribución y la interrelación del arquetipo de la madre amorosa en los medios digitales puede comprobarse en un hilo de comentarios de un video de Disney colgado en YouTube (DisneyMusicVEVO, 2019) con la misma canción pero interpretada ahora por Arcade Fire y preparada para la nueva versión de *Dumbo* de 2019 dirigida nada menos que por Tim Burton. El segundo de los mejores comentarios con base en el número

de *likes* y respuestas obtenidas, iniciado por “[barbaro267](#)”, dice exactamente lo siguiente: “Netflix's new movie "I Am Mother" brought me here :)”,³ lo que demuestra cómo en los medios digitales detalles aparentemente simples como el de una canción en realidad están dinamizando una energía emocional considerable. Muchos otros comentarios, a propósito, utilizan con frecuencia el verbo “llorar”. Se hace este largo paréntesis para ofrecer un ejemplo de cómo opera en estas películas la dimensión emotiva de la definición de mito de la que partimos en la relación que ahora conscientemente podríamos feminizar y llamar *Mater-Filia*.

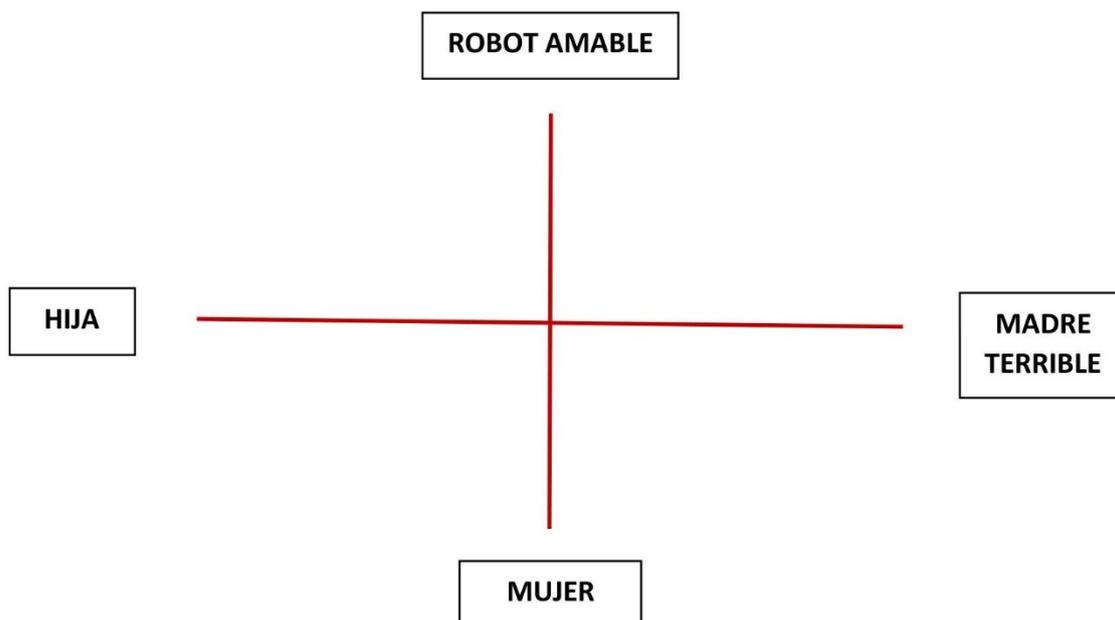
De regreso en la narrativa cinematográfica, encontramos que el arquetipo *Spiritus* está ocupado por la Mujer, que entra en la trama de forma imprevista. El personaje representa la negación de la negación, uniéndose con la Hija (*Filius*) contra la Madre Terrible (*Diabolus*). El personaje está lleno de lagunas, conflictos no resueltos, misterios, lo que confirma su característica dudosa. Es precisamente por su naturaleza dudosa que termina llevando a *Filius* a encontrarse con *Diabolus*. El hecho de que la Mujer mienta, engañe y se resista a someterse a las máquinas porque lo considera mejor para sí misma y para *Filius*, termina por llevar a la Hija al enfrentamiento de la Madre Terrible.

Finalmente, la Madre Terrible ocupa claramente el arquetipo *Diabolus*. El mismo personaje aparece en dos facetas. El robot es *Pater* en su versión amable y *Diabolus* en su versión terrible. Como señaló Canevacci (1990), cuando la Madre es terrible, el personaje significa individualismo, con una personalidad vaga e indeterminada. Como dios, la tecnología ha decidido cuándo “abortar” a la humanidad y su proyecto eugenésico de crear nuevos humanos. Los roles de Madre Amable y Madre Terrible se confunden ya que al final de la película, como un dios controlando los destinos de la humanidad y la protagonista, aparece manipuladora y se implica que todo lo que pasó para dar forma al personaje de la Hija fue científicamente calculado.

Así, encontramos la siguiente estructura diegética (Fig. 2):

³ “La nueva película de Netflix "I Am Mother" me trajo aquí: :)”.

Figura 2 - Estructura mítica cuaternaria presente en *I Am Mother*. Fuente: Elaboración propia según Canevacci (1990).



Esta estructura genera así una constelación dinámica y rica de imágenes, y se corresponde con lo que ha señalado Pérez-Amezcu a propósito de las constelaciones de imágenes: “La estructura dinámica del mito corresponde a menudo a la organización estática que Durand ha llamado constelación de imágenes. El método de convergencia pone de manifiesto el mismo isomorfismo tanto en la constelación como en el mito” (PÉREZ-AMEZCUA, 2019, p. 66). Estas imágenes, desde luego, remitirán al arquetipo que aquí se estudia.

Conclusiones

Jung, al explicar nuevamente el uso del término “arquetipo” al inicio de su participación en el Congreso de Eranos de 1938, en la que discurrió sobre los aspectos psicológicos del arquetipo de la madre, alude a la antigüedad del concepto remitiendo a Platón y a la “idea primordial”, y señala (no sin cierto humor):

Si yo fuera un filósofo continuaría, de acuerdo con mi hipótesis, el argumento platónico y diría: en algún lugar, “en algún lugar celeste”, hay una imagen primordial de la madre, superior y preexistente a todo fenómeno de lo “materno” [...] Pero como yo no soy un filósofo sino un investigador empírico, no me puedo permitir la osadía de adjudicar validez general a mi temperamento peculiar [...]. (JUNG, 1970, p. 106).

El psicoanalista discurre sobre lo funcional de las imágenes primordiales y sus relaciones con el arquetipo, así como sobre “la humanidad del hombre”, ineludiblemente relacionada con la “fantasía creadora” (JUNG, 1970, p. 111). Esta fantasía creadora es la que va a “llenar” el arquetipo, pues se trata de “un elemento formal, en sí vacío, que no es sino una *facultas praeformandi*, una posibilidad dada a priori de la forma de la representación” (JUNG, 1970, p. 113). Para Jung, no se heredan las representaciones, sino las formas, que corresponden a los instintos.

Estas ideas acerca de la naturaleza instintiva de las formas, la fantasía creadora y “la humanidad del hombre” son perfectamente compatibles con las del concepto de “trayecto antropológico” desarrollado por Gilbert Durand, filósofo francés que ha desarrollado de manera brillante una “fantástica trascendental” basada en su concepción de la imaginación como un producto de lo instintivo —que él traduce en lo empírico a través de los reflejos dominantes de la fisiología del médico ruso Vladimir Bechterev— y de lo orgánico y del contexto específico de la vida del ser humano. En *Las estructuras antropológicas del imaginario*, el trayecto antropológico aparece como “*el incesante intercambio que existe en el nivel de lo imaginario entre las pulsiones subjetivas y asimiladoras y las intimaciones objetivas que emanan del medio cósmico y social*” (DURAND, 2004, p. 43; sus cursivas).

Ahora bien, según la tesis principal de este trabajo, el relato se sustenta, como ya se dijo, en el arquetipo de la madre descrito por Jung. De acuerdo con el pensador suizo, este arquetipo tiene diversos aspectos. Sus formas van desde todas las familiares, filiales o pedagógicas (abuela, madrastra, suegra, aya o niñera) a las de los antepasados remotos femeninos y más elevados (la diosa, la madre de Dios, la Virgen) o incluso como *Sophia* (madre-amante, hija-amante). Este arquetipo también se manifiesta como anhelo de salvación. Pero en un aspecto nefasto también se manifiesta como la bruja y “lo que provoca miedo y no permite evasión” (2009, 115). Así, muchas de estas formas se realizan y se dinamizan en el filme, como se ha podido demostrar. Por último, quisiéramos cerrar este apartado con algunas palabras sobre el miedo. Esta emoción (una vez más, recuérdese el carácter emotivo de la definición de mito) está presente de manera transversal durante gran parte de la historia.

Hay algo en la atmósfera que hace que el espectador perciba junto con la hija una especie de miedo atávico, irracional. Parece paradójico que el temor tenga estos alcances cuando se supone que la robot Madre ha estado ahí por años para cuidar a la Hija y no obstante, así ocurre, sobre todo a partir de la escena del ratón que irrumpe en las instalaciones de repoblación y es eliminado por la Madre en el mismo horno en el que después se hallarán los restos óseos y las cenizas de quien fuera la hija APX02. El miedo, luego de este suceso y de la irrupción de la hija APX01 ya no desaparecerá, y cada movimiento de la droide será leído como uno dedicado al control y la supervisión. La madre robótica no toma en cuenta las opiniones de la hija, con lo que se representan emociones de impotencia y se manifiesta el autoritarismo de la máquina. Este miedo, precisamente, es seguramente consecuencia de la separación hombre-máquina (o mejor, mujer-máquina) debida a otro tópico de la ciencia ficción en la que aparecen robots o cyborgs: el miedo que produce saber que exista una inteligencia incapaz de sentir. Por supuesto, es el mismo temor que se tiene en el marco de la cuaternidad mítica: la irracionalidad en el proceder de los arquetipos *Mater-Filia-Espíritu Santa-Diabola*.

Sin duda, hemos hallado en este filme un fuerte estímulo para continuar con estudios desde la perspectiva que se ha propuesto. Por una parte, los hallazgos de los paralelos intertextuales y simbólicos, la operatividad de la cuaternidad mítica y los resultados del análisis desde la perspectiva de la mitocrítica cultural nos llevan a afirmar la posibilidad de la reproducción metodológica propuesta aquí en el estudio de otros materiales transmisores del imaginario digital/virtual contemporáneo. La esperanza en la llegada de una tecnología que resuelva los problemas del ser humano parece reproducirse cada vez más en este imaginario, debido tal vez a los retos que enfrenta la época histórica (postmodernidad) a la que nos enfrentamos. Pareciera que se espera una tecnología *salvadora*, un *novum* capaz de llegar, como el Hijo, al rescate de la humanidad. No obstante, *I Am Mother* deja en claro que la tecnología no puede ser sino un medio, un instrumento (un soplo tal vez) que solo puede ser un auxiliar al hombre (o mejor o tal vez a la mujer) a tomar mejores decisiones. La estructura pedagógico-filosófica exhibida en la cinta, que lleva a la Hija a la *elección*, no deja lugar a dudas.

Por otra parte, si en *La tercera mujer*, Gilles Lipovetsky ya afirmaba “[...] que ninguna conmoción social de nuestra época ha sido tan profunda, tan rápida, tan preñada de futuro como la emancipación femenina” (9), el estudio del mito no debe pasar por alto esta

revolución. Si el mito codifica los valores, las *fuerzas* de una época y sus imaginarios, necesariamente la mitocrítica cultural debe considerar la manera en la que se manifiestan los mitos femeninos y sus propios imaginarios. No hay que olvidar que en “el corazón mismo de la hipermodernidad se reestructura la disimilitud de las posiciones de género” (11) y que, por tanto, el mito debe situarse en la frontera de la reestructuración. *I Am Mother* propone que la conmoción social parece ser ineludible, pero que el protagonismo de lo femenino, amable y terrible a la vez, será inevitable. Sin duda, gran parte de nuestras esperanzas deben situarse en la posibilidad de las mujeres para trascender la estructura social heteropatriarcal de la cultura occidental que, sin embargo, sigue reproduciéndose, se quiera o no, en los niveles inconsciente de la dinámica mítica contemporánea.

I Am Mother (2019), película australiana analizada, se presenta como un producto mediático paradójico. A pesar de pertenecer al género cyberpunk, con la trama ambientada en un escenario postapocalíptico en el que la tecnología es el dios que manda el destino de los personajes, su trama se basa en elementos simbólicos, míticos y arquetípicos profundamente humanos. El cine se muestra como una estructura importante a través de la cual estos elementos entran en circulación en las culturas del mundo. Es a través del consumo audiovisual, facilitado por la distribución de imágenes-sonidos en plataformas de gran éxito comercial (Netflix) que consideramos el cine en sus diferentes pantallas —en las salas de exposiciones, el televisor, los ordenadores y los *smartphones*— altares contemporáneos, donde nuevos dioses piden nuevos ritos y brindan nuevas experiencias a sus espectadores.

Como estructura diegética universal y arquetípica, la cuaternidad mítica audiovisual permite que tales productos mediáticos viajen por todo el mundo, se adentren en culturas, se consuman y participen de la educación estético-visual como algo familiar para los espectadores. Este es el consumo de los siempre iguales aclamado por Canevacci (1990). El consumo requiere una urgente profundización científica, estética y mitocrítica, ya que involucra no solo cuestiones económicas, sino sobre todo intercambios simbólicos. El desplazamiento en el tiempo —del tiempo real / humano / profano al tiempo imaginario / divino / sagrado de las narrativas cinematográficas— es una de las facetas del sistema mítico que evolucionó en el tiempo y hoy está presente en el sistema mediático (CAMARGO, 2013). “Así, mito, rito, magia, religión, aseguran un compromiso, no solo

con el medio externo, sino también con las fuerzas noológicas, es decir, un compromiso interno, dentro del espíritu humano” (MORIN, 2000, p. 141).

Fue interesante observar la presencia de mitos y símbolos cristianos referenciados en diferentes momentos de la película. Por citar algunos ejemplos: la versión femenina de la Santísima Trinidad (Padre, Hijo y Espíritu Santo) formada por Madre, Hija y Tecnología; el personaje que sostiene un tercero en sus manos y tiene un altar con la imagen de la Virgen María; y la omnipresencia, omnipotencia y omnisciencia de la tecnología como un dios que puede retomar su proyecto de renovación humana en cualquier momento. Se contemplan otros mitos, como el mito de la caverna y el mito de la salvación de la humanidad a través de la tecnología.

Por tanto, comprobamos, a través de la película, que si bien avanzamos en el tiempo, estamos tecnológicamente evolucionados hasta el punto de ser manejados por máquinas, los discursos tecnicistas son incapaces de protegerse por completo de los “seres del espíritu” (MORIN, 2000), esto es, de sueños, mitos, dioses, arquetipos, finalmente, lo imaginario. Y el cine es una de las formas de alimentar este imaginario, ya que el ser humano no soporta mucha realidad. Finalmente, llegamos a la idea de que la efectividad del arquetipo que sustenta el texto cinematográfico de *I Am Mother* (2019) se basa íntegramente en paradigmas míticos, así como en la propia ciencia en la realidad y la ficción.

Figura 3 – Publicidad de la película.



Fuente: Netflix

REFERENCIAS

ALMEIDA, Milton José de. *Imagens e sons: a nova cultura oral*. Campinas: Autores Associados, 1994.

CAMARGO, Hertz Wendel de. *Mito e filme publicitário: estruturas de significação*. Londrina: Eduel, 2013.

CAMPBELL, Joseph. *Mito e transformação*. Trad.: Frederico N. Ramos. São Paulo: Ágora, 2008.

CANEVACCI, Massimo. *Antropologia do Cinema*. 2ª Ed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.

CONTRERA, Malena Segura. *O mito na mídia*. São Paulo: Annablume, 1996.

DisneyMusics. “Disney's "Dumbo" - Baby Mine”. 9 ene. 2014. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Q-8MbgMS6jo&ab_channel=DisneyMusic. Acceso en: 24 sep. 2020.

DisneyMusicVEVO. “Arcade Fire - Baby Mine (From "Dumbo"/Official Audio)”. 10 mar. 2019. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=qpYOstfcQB&ab_channel=DisneyMusicVEVO. Acceso en: 24 sep. 2020.

DURAND, Gilbert. *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Trad.: Victor Goldstein. México: Martins. Fontes, 2001.

ELIADE, Mircea. *El mito del eterno retorno: arquetipos y repetición*. Trad.: Ricardo Anaya. 3ª Ed. Madrid: Alianza Editorial, 2011.

I AM MOTHER. Dirección de Grant Sputore. Guion de Michael Lloyd Green. Australia: Southern Light Films; The Penguin Empire; Rhea Films, 2019. Netflix (114 min.).

JUNG, Carl Gustav. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Trad.: Miguel Murmis. Madrid: Paidós, 1970.

JUNG, Carl Gustav. *Interpretação psicológica do dogma da trindade*. Trad.: Mateus Ramalho Rocha. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

LIPOVETSKY, Gilles. *La tercera mujer. Permanencia y revolución de lo femenino*. Barcelona: Anagrama, 2007.

LOSADA, José Manuel (ed.). *Mitos de hoy - Ensayos de mitocrítica cultural*. Berlín: Logos Verlag, 2016.

MORIN, Edgard. *O paradigma perdido: a natureza humana*. Trad.: Hernesto Neves, Lisboa: Publicações Europa-América, 2000.

PÉREZ-AMEZCUA, Luis Alberto. *Hermes en la encrucijada: análisis mitocrítico de las novelas líricas de los contemporáneos*. Guadalajara (México): STAUdeG, 2019.

ROTTEN TOMATOES. *I Am Mother*. Disponible en: https://www.rottentomatoes.com/m/i_am_mother#contentReviews. Acceso en: 24 sep. 2020.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise filmica*. São Paulo: Papirus, 1994.

NOTAS DE AUTORIA

Hertz Wendel de Camargo (hertzwendel@gmail.com) - Doutor em Estudos da Linguagem, UEL (2011); Mestre em Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte, UNICAMP (2006); graduações em Jornalismo, e Publicidade e Propaganda. Professor adjunto do Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Paraná (UFPR), curso de Publicidade e Propaganda. Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM) da UFPR. Foi vice-diretor da Editora da UFPR (2017-2020). Autor do livro *Mito e filme publicitário: estruturas de significação* (Eduel, 2013) – finalista na categoria Comunicação do Prêmio Jabuti 2014. Pesquisador das áreas relacionadas a Imagem, Imaginário, Antropologia, Consumo e Mercado Religioso Afrobrasileiro. Líder do grupo de pesquisa ECCOS – Estudos em Comunicação, Consumo e Sociedade.

Luis Alberto Pérez-Amezcua (perez.amezcua@cusur.udg.mx) - Doutor em Ciências Humanas pela Universidade Autónoma Metropolitana (México). É professor pesquisador pleno do Departamento de Artes e Humanidades do Centro Universitario Sul da Universidade de Guadalajara (México). Formado em Literatura Hispânica e mestre em estudos da Literatura Mexicana. Autor do livro “Hermes na encruzilhada: análise crítica dos mitos das novelas líricas contemporâneas” (2019). Foi professor visitante na Universidade de Castilla-La Mancha (Espanha) e na Universidade Comenius em Bratislava (Eslováquia). Em 2020, participará como professor visitante na Universidade de Sofia (Bulgária) no âmbito do programa Erasmus. Faz parte do Sistema Nacional de Pesquisadores do México. Sua linha de pesquisa é a crítica mítica transmídia na literatura, mídia audiovisual e mídia alternativa de entretenimento (quadrinhos e videogames).

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

CAMARGO; Hertz Wendel de; PÉREZ-AMEZCUA, Luis Alberto. Máquina amable, madre terrible: mito y ciencia en imágenes arquetípicas del filme “I Am Mother”. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 171-193, 2020.

Contribuição de autoria

Hertz Wendel de Camargo: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Luis Alberto Pérez-Amezcu: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Figura 1 - Estrutura mítica cuaternaria tipicamente presente en las películas hollywoodenses. Fuente: Canevacci (1990).

Figura 2 - Estrutura mítica cuaternaria presente en I Am Mother. Fuente: Elaboración propia según Canevacci (1990).

Figura 3 – Publicidad de la película. Fuente: Netflix.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 26/09/2020.

Aprovado em: 08/10/2020.