
WALL-E

HUMANAMENTE TECNOLÓGICOS

Débora Madrid Brito

Universidad Autónoma de Madrid

El cine de animación ha planteado en numerosas ocasiones los conflictos que ha generado la relación entre el hombre y el desarrollo tecnológico y científico. En el caso de *Wall-E* se aprecia un llamativo cambio de roles entre humanos y robots. La película propone, a través de las relaciones de sus personajes y su argumento, una reflexión en torno a la necesidad de la técnica para la evolución humana. Este artículo, a partir de la descripción e interpretación de algunos elementos clave de la película, dará cuenta del modo en que el filme es acompañado constantemente por la ambigüedad e intercambio de papeles entre lo humano y lo tecnológico, identificando así la historia de *Wall-E* como una muestra de la cada vez mayor tendencia a la humanización de la mecánica, al mismo tiempo que nos advierte de la peligrosa mecanización del hombre.

Animation cinema has frequently brought up the conflict generated between the human and the technological in the background of scientific development. In the case of *Wall-E*, the exchange of roles between humans and robots becomes evident. Through the relations between its characters suggested by the plot, the film proposes a discussion about the human needing the technological to achieve development. From the depiction and interpretation of some elements of the movie, this essay will demonstrate how the movie conveys the ambiguity and exchange of roles between the human and the technological, proposing *Wall-E*'s story as a relevant sample of the humanization of the mechanical, and equally the dangerous mechanization that jeopardizes the human.

Introducción

Las relaciones entre el hombre y la tecnología son un tema recurrente en la animación. Por lo general, como ocurre también en la ciencia ficción, el desarrollo científico y tecnológico se presenta como una posibilidad fascinante para la ampliación del conocimiento; pero, a menudo, los productos de la ciencia acaban siendo una amenaza para el hombre. Uno de los casos paradigmáticos que encarnan este conflicto es la figura de los robots, cuya mitología e iconografía parten de antecedentes tan significativos como el mito del Golem en siglo XVI, los autómatas del siglo XVIII o el monstruo de *Frankenstein o el moderno Prometeo* (M. W. Shelley, 1818).

Las principales características de los robots, generalizadas en la literatura y el cine, son su constitución mecánica y artificial así como su condición de esclavos del ser humano; a lo que se ha ido sumando, a largo de los años y en muchos de los ejemplos, un paulatino proceso de humanización “palpable dentro del género fantástico desde principios de los ochenta y hasta nuestros días” (Navarro, 2008: 605). Así, se han dado a luz personajes en los que cada vez resulta más complejo definir los límites entre lo humano y lo tecnológico: R2D2 y C3PO en la saga de *Star Wars* (George Lucas et al, 1977-); los replicantes de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982); el robot de *Cortocircuito* (*Short Circuit*, John Badham, 1986); David, el androide de *Inteligencia Artificial* (*Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001); *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008); o *Eva* (Kike Maíllo, 2011); por citar algunos ejemplos. Dicha humanización acaba generando, en no pocas ocasiones, inquietudes en los robots que les llevan a revelarse contra sus creadores,¹ como puede verse en *2001: Una Odisea en el espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), *Almas de metal* (*Westworld*, Michael Crichton, 1973), *Engendro mecánico* (*Demon Seed*, Donald Cammell, 1976), *El hombre bi-*

centenario (*Bicentennial Man*, Chris Columbus, 1999), o *Yo, Robot* (*I, Robot*, Alex Proyas, 2004), entre otras.

Todas estas historias reflejan una tradición temática presente en la literatura desde la revolución industrial —y que ha prosperado también en el cine: la disputa entre tecnología y naturaleza, fruto de las respuestas sociales a los cambios del momento—. Por un lado, tras la revolución industrial tuvo lugar una gran fascinación por el progreso tecnológico y sus resultados prácticos; pero, por otro lado, se desató el temor a que todo aquello acabara destruyendo el mundo tal y como había sido conocido hasta entonces, un mundo en el que primaba la naturaleza. Ambas vertientes de esta historia universal se han visto cristalizadas en las grandes obras de la ciencia ficción, y se reflejan brillantemente en la mencionada película de animación *Wall-E*, que constituye el objeto de estudio del presente trabajo. El filme, a la vez que destaca la eficacia, perfección e incluso la bondad de las máquinas —siguiendo la senda de quienes, como Isaac Asimov, potenciaron la imagen más positiva de los robots—, advierte, al igual que la tradición iniciada por *Frankenstein o el moderno Prometeo*, del peligro que las creaciones de la ciencia y la tecnología pueden suponer para el hombre.

A continuación, a través del análisis de los personajes, la puesta en escena y el argumento del filme, se expondrá el modo en que el largometraje refleja constantemente la disputa e intercambio de papeles entre lo humano y lo tecnológico. De esta manera, la historia de *Wall-E* se sitúa como un reflejo más de la tendencia cada vez mayor a la humanización de la mecánica, al mismo tiempo que de la peligrosa mecanización del hombre. Como se podrá ver, el guion no sólo llama la atención sobre la dependencia que la humanidad tiene de la tecnología, sino que nos recuerda, además, que es la responsable de su desarrollo.

01

¿Humanos o robots?

En primer lugar, es necesario analizar la concepción de los personajes de la película, su diseño físico y su comportamiento, fundamentales para el argumento. En *Wall-E* se plantea un mundo futuro en que humanos y robots conviven pacíficamente a bordo del Axiom, la nave en la que se ha instalado la humanidad tras haber contaminado por completo el planeta Tierra. No obstante, a lo largo del filme, los roles de ambos parecen confundirse e intercambiarse. Para profundizar en las cualidades humanas que a lo largo de la película presentan los robots frente al carácter mecánico de las personas, se analizarán a continuación las escenas que presentan a los personajes principales, pues ya desde su entrada en pantalla se desvelan al espectador las claves de su personalidad.

El primero en aparecer es *Wall-E*, un pequeño robot programado para la recogida de basuras en la Tierra. Lo vemos circular en plano cenital por las vacías calles de una ciudad llena de basuras y, a continuación, durante un plano de detalle de las ruedas del robot, comienza una música alegre pero serena que trata de darnos información sobre el protagonista, divertido y a la vez apacible. Esta canción proviene de una grabación que él mismo ha hecho de la banda sonora del musical *Hello Dolly!* (Gene Kelly, 1969), que le encanta ver y bailar en su guarida, y los acompañará durante la película a modo de *leit motiv*. El título de la canción, *Put on your Sunday clothes*, y la letra —“Put on your Sunday clothes, there’s lots of world out there, get out the brilliant and dim cigars. We’re gonna find adventure in the evening air...”—, revelan un espíritu desenfadado, aventurero y siempre optimista; cualidades todas que pueden aplicarse a *Wall-E*.

Los planos iniciales que presentan a *Wall-E* son cerrados, y, a pesar de que se utiliza luego un plano general, no se enseña la cara del

personaje, ya que transporta un cubo de basura que le tapa la cabeza. Por el momento, la idea que se transmite al espectador es la de un robot completamente mecanizado y programado para una labor concreta que realiza rutinaria y automáticamente —aunque la música ya está dando otras pistas, como se ha comentado—. Curiosamente, cuando aparece en su camino una graciosa cucaracha, el protagonista interrumpe las labores y demuestra una primera característica de humanidad: la curiosidad. Se puede ver cómo el robot escoge objetos de entre la basura para guardárselos, y cómo simpatiza con el pequeño animal. Son visibles ahora sus ojos, siente cosquillas y se ríe.

La escena ha bastado para definir al personaje como un robot que sobrepasa los límites de la máquina, presentando cualidades propias del ser humano. A lo largo de la película el personaje reaccionará y actuará como una persona, con verdaderos sentimientos. No obstante, algunos detalles del guion recordarán que *Wall-E* no deja de ser un robot: por ejemplo, cuando sale al sol a recargar su batería, o cuando se repara cambiando sus piezas.

En cuanto al diseño del personaje, se puede advertir un referente claro —al margen de otros modelos a nivel de personalidad y carácter como podrían ser E.T o R2D2— en la película *Cortocircuito* en la que Número 5, el robot protagonista, es bastante similar a *Wall-E*. Número 5 es un robot construido para el ejército, que escapa accidentalmente del laboratorio en un camión de basuras tras sufrir un cortocircuito. Esto último hace que la programación del robot haya variado y comience a comportarse con actitudes y sentimientos humanos. Casualmente, el primer gesto que demuestra dicho cambio en Número 5 es la curiosidad, al observar aletear a una pequeña mariposa, tal y como ocurre entre *Wall-E* y la cucaracha.

La presentación de Eva, un robot sonda enviada desde Axiom para buscar restos de vida en la Tierra, es mucho más fría y austera que

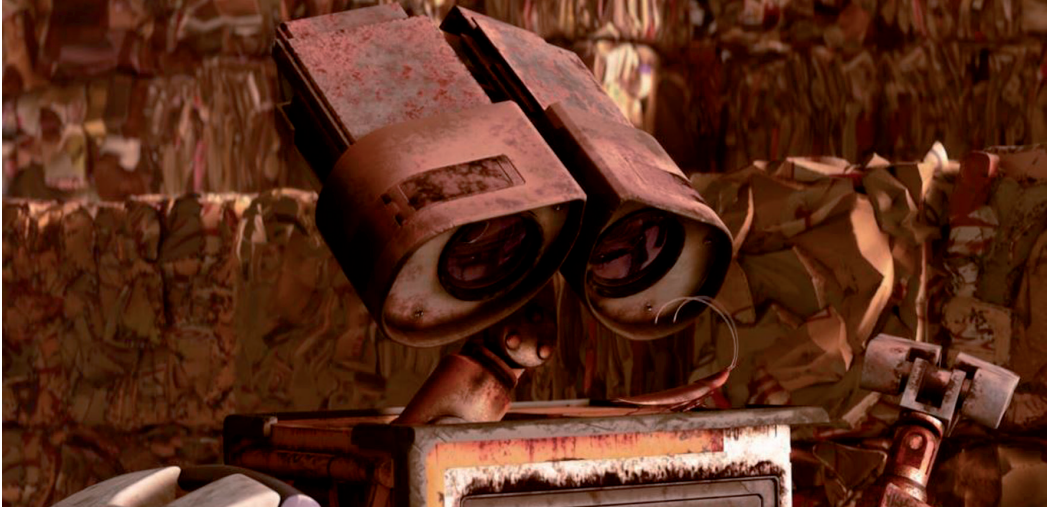


Fig. 1 – Primera escena de *Wall-E*. El robot juega con una cucaracha

la de Wall-E —ya los colores de los robots establecen esa diferencia—. La escena transcurre en un silencio, sin banda sonora musical, donde sólo se escucha el sonido de la nave que transporta y programa a Eva. Su entrada en el filme es mucho más mecánica y no se observa en ella expresión o gesto humano comparable a la actitud de Wall-E, a pesar de que se la ve parpadear. Este último gesto anuncia que probablemente se pueda ver en ella algo de expresividad más adelante, como efectivamente ocurre desde el preciso instante en el que despegua su nave: Eva experimenta una sensación de libertad impropia en un robot y la disfruta volando sin rumbo, placer que se subraya por el ritmo de sus movimientos y la agradable música que la acompaña. Sin embargo, una vez que el espectador simpatiza con el personaje, se insiste en recordar que se trata de una máquina. Así, frente a un sonido o movimiento inesperado, Eva interrumpe bruscamente el vuelo para disparar ante la posible amenaza, actuando tal y como ha sido programada.

De entre el resto de robots relevantes, cabe destacar a Auto, el piloto automático de la nave en la que habitan las personas, ya que es el único de ellos que no presenta el más mínimo gesto

humano en todo el filme. En la primera escena donde aparece se limita a hacer un reconocimiento de Eva —que acaba de regresar desde la Tierra— y transmitir el mensaje al capitán. La impasibilidad de este robot resulta fundamental, ya que será el único capaz de enfrentarse a las intenciones del resto cuando decidan poner rumbo a la Tierra. Parece que sólo una máquina inquebrantable, sin atisbo de sensibilidad, podría oponerse a la voluntad, tanto de las personas como de los robots humanizados.

La creación de este personaje parece estar verdaderamente inspirada en el computador HAL 9000, el ordenador inteligente que controla la nave espacial de *2001: Una odisea en el espacio*. La analogía entre Auto y HAL es relevante no sólo a nivel visual, sino también en la propia concepción del personaje: una máquina programada a la perfección hasta tal punto que se le confía el control absoluto de la nave. Esto es así hasta que, en ambas películas, el robot se vuelve en contra de los humanos, que se ven obligados a desconectarlo.

Además de Auto, la nave está plagada de otros muchos robots, encargados de realizar todas las labores necesarias para el funcionamiento del Axiom y la comodidad de las per-

sonas. Su actitud emula el ajeteo y actividad que colma la vida humana en nuestra vida cotidiana. El mundo que recrea el Axiom responde, por tanto, a una mejora del confort y el bienestar de las personas gracias al desarrollo de los aparatos tecnológicos, pero no por ello de su calidad de vida: se alimentan a base de zumos preparados y no realizan ningún tipo de ejercicio, no toman sus propias decisiones y están prácticamente privados de su libertad. Al mismo tiempo, los robots, aunque siguen las instrucciones para las que han sido creados, se desplazan con mayor libertad que los humanos, se despistan, son espontáneos y torpes. En este sentido, llama la atención una zona en la parte trasera de la nave, donde se alojan los robots defectuosos: se trata de una sala que, más que un taller de reparación, evoca la planta psiquiátrica de un hospital, en la que los aparatos están inmovilizados en celdas para evitar que causen desórdenes. Son esos robots defectuosos, en realidad, los más libres, y los que se aliarán con Wall-E y Eva para conseguir devolver a la humanidad a su lugar de origen. De esta manera, se evidencia que no son los robots perfectamente programados los que benefician en mayor medida a las personas, porque no son sus cualidades mecánicas las que lo logran, sino las humanas.

En cuanto a los protagonistas de carne y hueso, resulta de especial relevancia en la trama el capitán de la nave, quien es presentado tras una panorámica de una serie de retratos de los antiguos comandantes de la nave Axiom. Este plano, aparentemente simple, nos da la clave para caer en la cuenta —si no lo habíamos hecho ya— de que, con el tiempo, los humanos han ido perdiendo movilidad y ganando en obesidad, debido su inactividad en su día a día ante el servicio de todo tipo de robots. Entonces, suena el despertador y podemos ver el comienzo de la jornada para el capitán, que apenas ha despertado cuando un grupo de máquinas lo acicalan y transportan a la sala de mandos. No es casual que Wall-E se encuentre

junto a él desde su aparición en pantalla, y que precisamente su canción suene cuando, intentando apagar el despertador, el capitán golpea involuntariamente a Wall-E; quizás la música anticipe la complicidad que se establecerá posteriormente entre ambos personajes. Desde el comienzo del día, la actitud del comandante es completamente pasiva, hasta tal punto que es el respaldo de su asiento el que se inclina para que pueda coger el café que le ha sido preparado, sin tener que incorporarse. Y es que, aunque pueda parecer que la responsabilidad de un capitán en una nave es realmente abrumadora, la segunda parte de la secuencia nos muestra cómo su actividad se limita a comprobar que las máquinas lo tienen todo bajo control.

En general, la actitud de las personas a bordo de la nave responde más a un comportamiento mecánico que natural, a diferencia del papel que juegan los robots. Mientras que estos últimos son activos y realizan todas las funciones y labores necesarias, los seres humanos llevan una vida cómoda y pasiva. Cuando aparece el primer hombre en el filme, le vemos sentado sobre un asiento automático y charlando a través de una pantalla holográfica. Tras seguir unos instantes la conversación, el plano se abre, evidenciando que su interlocutor se encuentra a su lado. El fragmento nos habla de la dependencia de la tecnología: las personas a bordo de la nave no se desplazan por sí mismas, se comunican a través de aparatos y pantallas, ven igual, hacen siempre lo mismo y no tienen que moverse ni para comer, pues los robots les facilitan todo.

Llama la atención el momento en que uno de los personajes cae de su asiento y es incapaz de levantarse, pues nunca ha tenido que hacerlo: rápidamente la zona es acordonada por robots de seguridad que le comunican que pronto vendrá a ayudarlo un robot de asistencia. El resto de habitantes que circulan a su alrededor se limita a esquivarlo. El gesto solidario y humano proviene únicamente de Wall-E, el robot protagonista y el único que proviene de la

Tierra, que no duda un segundo en ayudarlo a volver a su asiento. Esta escena que recalca la incapacidad de levantarse de los seres que han nacido en el Axiom es relevante, pues el acto de ponerse en pie será crucial para la resolución de la historia. Otro ejemplo a destacar, y que termina de definir el estado y la situación de los humanos en la nave, es la secuencia en la que a una mujer se le desconecta por accidente el asiento automático: es la primera vez que sus ojos se enfrentan directamente con el entorno, tomando conciencia de dónde está, lo que se subraya al sorprenderse diciendo: “¡No sabía que tuviéramos piscina!”, cuando probablemente haya pasado por delante de ella cientos de veces a lo largo de su vida, tal y como hacen todos a diario.

En definitiva, la actitud y el comportamiento de todos los personajes de *Wall-E* dibujan un panorama que podría calificarse alternativamente como un avance para la civilización, o bien como un destino desolador y nefasto. Así regresamos a los orígenes de la ciencia ficción, forjada en los albores de la revolución industrial, retomando el debate entre el progreso de la ciencia y la tecnología, y las consecuencias que éste puede acarrear para la naturaleza y la libertad humanas. ¿Es preciso prescindir del confort y la comodidad que pueden prestar las máquinas para que el hombre no deje de reali-

zarse? Quizás la respuesta esté en una combinación entre lo natural y lo artificial, un diálogo más que una pugna; reflexión que se desprende de *Wall-E* no sólo por el diseño y el desarrollo de sus personajes, sino también por la puesta en escena y los recursos del argumento, que se analizan en los próximos apartados.

02

Mundo tecnológico vs Mundo feliz

Los escenarios en los que transcurre la acción de la película son tan esenciales para la construcción de la historia y su mensaje como los propios protagonistas, puesto que es allí donde éstos residen y se relacionan. Los personajes no sólo interaccionan con el espacio que les rodea, sino que, además, a lo largo de sus años de existencia, se han desarrollado en él, siendo condicionados y determinados por dicho entorno. Asimismo, y más especialmente en el género de la animación —donde el contexto puede diseñarse con la máxima libertad, al arbitrio de la imaginación de sus creadores— los escenarios están dotados de elementos, objetos y otros recursos que terminan de sustentar el discurso del filme.

Wall-E es una historia que tiene lugar en dos grandes espacios, perfectamente diferenciados

Fig. 2 – La contaminación y las montañas de basura colman la Tierra



a lo largo de la película: el planeta Tierra y la nave espacial Axiom. Ambos lugares funcionan como emplazamiento para la puesta en escena, y a la vez como elemento narrativo y rítmico dentro del film. La primera mitad de la película sucede en la Tierra, un planeta abandonado, en ruinas y cubierto por montañas de basura. Se sitúa en un tiempo futuro, indicado por pantallas holográficas, naves y estaciones espaciales y otros elementos tecnológicos que se encuentran igualmente ruinosos. La gama de colores oscila entre los grises, marrones y ocres, que sugieren una atmósfera completamente contaminada.

Se percibe un absoluto silencio donde no hay rastro de vida: parece que Wall-E y la simpática cucaracha que lo acompaña son los únicos seres que pueblan el planeta. La cucaracha es un personaje relevante en este contexto, pues su presencia resalta el lamentable estado de la Tierra y permite a los guionistas tener un compañero para Wall-E, gracias al cual se dan situaciones en las que el robot exhibe sus sentimientos antes de que Eva haga su aparición. Es curioso que, en la Tierra, solo se escuche hablar a las personas a través de las pantallas holográficas que quedan conectadas, o que se activan repentinamente y que no son más que otras huellas —en este caso tecnológicas— de su paso por la Tierra. A través de ellas se ex-

plica lo que ha ocurrido: la humanidad se ha marchado en la nave Axiom huyendo de la basura, aprovechando “el espacio que ofrece el espacio”, para una vida más cómoda.

Es en la nave estelar donde se ubica la segunda parte de la película, cuando Eva y Wall-E llegan de la Tierra. Bautizar a la nave con el nombre de Axiom no es un hecho aleatorio, pues su significado tiene mucho que ver con el mundo generado en su interior. Un axioma es una premisa que se considera evidente y que, por tanto, se acepta sin demostración, como punto de partida para revelar otras fórmulas. Tomando la nave desde este punto de vista, se entiende que la vida que en ella se ofrece es la única alternativa para los humanos, la más esencial y verdadera; incluso más que la vida en la Tierra, interpretada como una proposición no evidente, y opuesta por tanto al axioma.

Desde esta perspectiva se comprende cómo, a bordo de Axiom, la vida viene dada a las personas, que la aceptan como la única opción posible, sin plantearse en ningún momento su discusión. El mundo de Axiom, por oposición a la Tierra, se representa como un espacio altamente tecnificado, diáfano, lleno de luz y colorido, bullicioso y repleto de gente y de robots. Sin embargo, a pesar del aparente bienestar que transmite, se trata de una vida completamente

Fig. 3 – El mundo de Axiom, dominado por la tecnología



programada, en contraste con la libertad con la que se vivía en la Tierra.

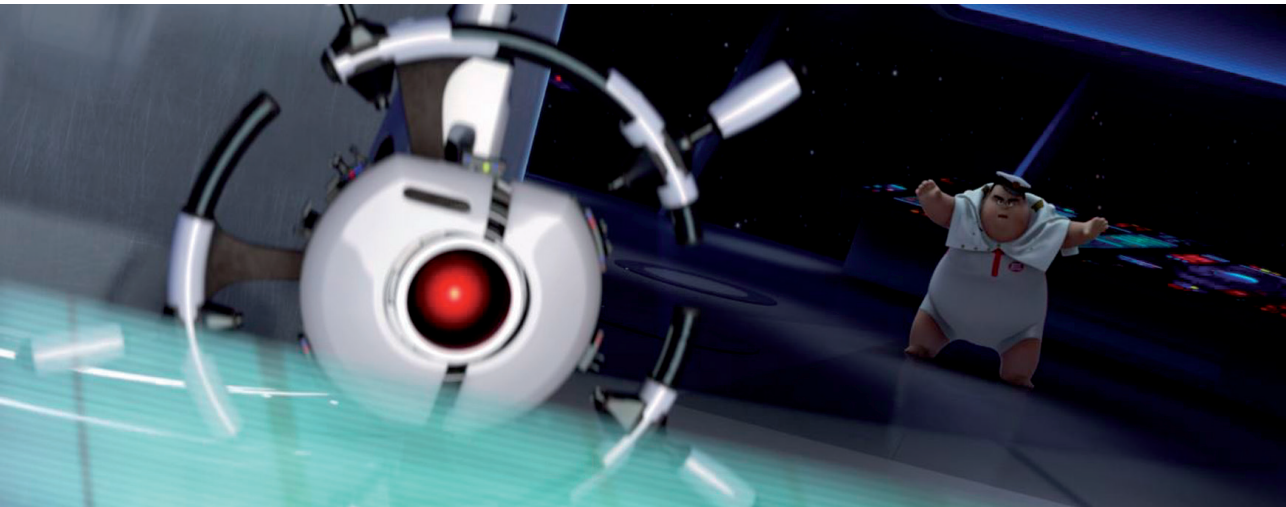
La concepción de una civilización altamente tecnificada y completamente controlada por los nuevos sistemas tecnológicos emparenta el filme con la novela de Aldous Huxley, *Un mundo feliz* (*Brave New World*, 1932), con la ciencia como el eje que domina el desarrollo y vida de los humanos. En la novela, el mundo civilizado es aquel en que las personas están completamente programadas y condicionadas —desde su concepción en un tubo de ensayo— para un estilo de vida privado de libertad e individualidad, en pos de una eterna felicidad. Por el contrario, la vida salvaje en una reserva india se contrapone como un mundo cruel, sucio y lleno de sufrimiento. Se trata de la misma idea que domina en *Axiom*, la tranquilidad de no asumir los riesgos que supondría ser individuales en la sociedad, frente a un mundo contaminado y destruido por aquellos hombres que una vez fueron libres: la Tierra.

A mediados del siglo XX, el matemático Kurt Gödel —nacido en Brünn, actual República Checa, 1906— demostró las limitaciones de los sistemas de axiomas, poniendo el acento en que se trata de proposiciones verdaderas pero no demostrables, por lo que se pueden generar proposiciones que lleguen a cuestionarlos.

Siguiendo la interpretación, se entiende que la película ponga en tela de juicio que *Axiom* sea el mejor lugar de vida para la humanidad. Esto ocurre cuando el capitán descubre a través de su ordenador cómo era anteriormente la Tierra: desde ese momento, y fascinado por la vida pretérita del género humano, el capitán toma la decisión de regresar, enfrentándose a la oposición del piloto automático, programado para nunca más volver.

Precisamente es la decisión del capitán, en un arrebatador acto de libertad, lo que desencadena la aventura que devolverá a la humanidad a su planeta. Un gesto visceral, un deseo, no una condición tecnológica o una teoría científica. La verdad matemática del axioma se tambalea ante el legítimo cuestionamiento del mismo; no en vano, es el propio ser humano quien plantea las leyes científicas y quien las pone en tela de juicio con nuevas propuestas. En el filme, hubo un momento en el que el hombre decidió marcharse de la Tierra pensando que le esperaba una vida más próspera a bordo de *Axiom*; pero ahora, el capitán de la nave, gracias a *Wall-E* y *Eva*, está convencido de que la felicidad espera a la humanidad en su planeta de origen, ya que el *Axiom*, construido en principio como lugar de salvación, ha devenido la trampa que amenaza la propia esencia del ser humano, su libertad.²

Fig. 4 – El Capitán —y con él los humanos— recupera las riendas de la nave



03

Regreso al paraíso: Adán y Eva mecánicos

Finalmente, la resolución del filme conduce a la instauración de un nuevo orden. La humanidad se dispone a recuperar las riendas de su existencia para regresar a la Tierra, aquel planeta hostil, destruido y abandonado años atrás. Así, los dos escenarios se intercambian, de modo que el planeta de origen pasa a ser el nuevo paraíso que infunde esperanza de una vida mejor y más libre para el hombre, mientras que la nave se transforma en un espacio carcelario y destructivo, que debe ser abandonado.

En la secuencia que inicia el desenlace, se desencadena un motín contra el piloto automático. Ante esto, Auto confina al capitán en la sala de mandos mientras despliega un ejército de robots de seguridad, y dispara la alarma para capturar a Wall-E, impidiendo así que recuperen la planta que han traído de la Tierra —el único elemento de vida que, una vez introducido en una plataforma, pondría a la nave de regreso—. Uno de los momentos más brillantes de dicha secuencia sucede cuando el capitán, al ver que el piloto automático trata de cerrar la plataforma —aplastando así a Wall-E—, reúne las fuerzas necesarias para, por primera vez, ponerse en pie. Y lo hace a ritmo de Richard Strauss con la misma música que introduce la célebre secuencia inicial de *2001: Una odisea en el espacio*, que interpreta magistralmente el móvil de la evolución humana. La música, junto al acto de ponerse en pie, algo que ninguna persona ha logrado en la película hasta ese momento, engrandece la escena en la que el hombre toma de nuevo el control en la nave. Además, el parentesco con el filme de Kubrick propone un diálogo entre ese instante y un salto evolutivo. El capitán lucha con el piloto automático y recobra el control de la nave, al tiempo que los robots salvan la planta para poner rumbo a la Tierra.

Paradójicamente, no era sino un robot, Wall-E, quien descubriera la planta entre la basura, conservándola para abrir el camino a la recuperación de la naturaleza y la humanidad. Este rol del robot como salvaguarda de su contrario, la naturaleza, es también notable en todo un clásico de la animación: *El castillo en el cielo* (*Tenkû no Shiro Rapyuta*, Hayao Miyazaki, 1986), que describe una utópica ciudad flotante, abandonada por su civilización y sustentada por las raíces de un gigantesco árbol, el corazón de la isla, donde tan solo un melancólico robot ha quedado para cuidar del jardín y la fauna que ha sobrevivido.

La peculiaridad de Wall-E y su relación con Eva, así como la responsabilidad de ambos en la resolución de la historia, enlazan nuevamente el filme de Pixar con el origen de la humanidad, no sólo según Kubrick, sino también con el que plantea la mitología cristiana: Wall-E sería un Adán tecnológico, que vive solo en la Tierra, un hostil e inhabitable anti-paraíso. Allí se comporta de un modo inocente e ingenuo, obediente a la labor para la que ha sido concebido, hasta que, un buen día, Eva cae del cielo para convertirse en su nueva y amada compañera. La llegada de esta primera fémina es sin duda lo que ocasiona que Wall-E comience a descuidar sus labores diarias e, irónicamente, lo que le hace sentirse solo por primera vez, cuando trata de conquistarla por todos los medios, así como cuando la cuida para que vuelva del modo hibernación. También Adán comenzó a experimentar sentimientos negativos, como la vergüenza, tras la llegada de Eva, quien según la tradición le incita a comer del fruto prohibido. El pecado de Wall-E sería, en todo caso, haber abandonado la Tierra en persecución de su enamorada, más a imagen de otro héroe mítico: Orfeo.

De nuevo, como en la Biblia, es la primera pareja la que ha roto el orden preestablecido. Sin embargo, *Wall-E* propone una versión diferente de la historia, en la que sus mecánicos protagonistas no son expulsados del edén para estar

condenados a una vida de dolor y pecado, sino que, por el contrario, se lanzan —también sin saberlo— a la aventura de recuperar ese paraíso que una vez la humanidad había perdido. Pese a todo, en ambas versiones son Eva y su desdichado acompañante quienes asumen la misión de lograr la continuidad de la civilización humana en la Tierra, un mundo que, aunque nada tiene que ver ya con el paraíso descrito en las sagradas escrituras, aún dista mucho de ser ese mundo agonizante que imagina Pixar al comienzo de *Wall-E*.

Esta nueva historia de la civilización y su desarrollo, que da inicio tras el regreso de la humanidad a la Tierra que facilitan los robots, es la que se muestra en los títulos de crédito del filme, a modo de epílogo. En ellos se muestra la nueva evolución de la humanidad, desde el redescubrimiento del fuego hasta el mundo contemporáneo, pasando por el renacer de la agricultura y la pesca, la construcción y la creación artística. Una historia en la que el hombre aparece acompañado y ayudado por los robots, porque, ¿qué sería de la humanidad sin los logros de la ciencia y la tecnología? Los créditos

finalizan a partir de un plano en el que se dejan ver las raíces del árbol ya crecido, surgido de aquella pequeña planta, lo que permite de nuevo relacionar el filme con *El castillo en el cielo*, cuyos protagonistas afirman justo antes de regresar a la Tierra: “las raíces del árbol nos han salvado la vida”. Y es que Hayao Miyazaki, claro referente para Pixar, ha demostrado constantemente un fuerte espíritu de respeto hacia el ser humano y la naturaleza, que se ve reflejado también en *Wall-E*.

04

Conclusiones

Para terminar, cabe señalar que en ocasiones se ha comparado a los axiomas con semillas, porque son el germen a partir del cual surgen otras cosas. En *Wall-E*, la plantación es lo que posibilita el renacimiento de la vida humana en la Tierra, una semilla de la que resurge todo lo demás. Es significativo, también, que la planta sobreviviera en una bota llena de tierra, en lugar de en una maceta o en el suelo: la bota como re-

Fig. 5 – Tras plantar el árbol, una nueva civilización es posible en la Tierra



presentación del pie humano, de un paso, como el camino evolutivo del hombre al mono; como el pequeño paso para el hombre que anduvo por primera vez sobre la luna; como el que llevó a la humanidad a trasladarse a una nave espacial; o como el que permitió al capitán ponerse en pie y enfrentarse a Auto. Y es que son las acciones humanas —sus pasos— las que, desde los orígenes, han determinado el devenir del mundo en el que viven. El gran paso evolutivo tiene que ver finalmente con la recuperación de la naturaleza, aquella que en el filme comenzara a dejarse de lado a la par que aumentaba la producción artificial de objetos, máquinas y basura, y que, empero, hoy supone una de las mayores preocupaciones medioambientales de la humanidad. No en vano, si Wall-E y sus compañeros pasan todo el largometraje protegiendo una planta, no es más que para recordarnos y recalcar que, si la tecnología ha sido y es esencial para la civilización, más lo es —y desde mucho antes— la propia naturaleza, en la que a veces se olvida incluir al ser humano.

© Del texto: Débora Madrid Brito

© De las ilustraciones: Disney/Pixar, edición Blu-ray, 2009



Biografía

Débora Madrid Brito (Santa Cruz de Tenerife, 1989) es Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de La Laguna (2012) y tiene un Máster de Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual por la Universidad Autónoma de Madrid (2013). Ha participado en el *I Congreso Internacional de Jóvenes Investigadores en Humanidades* de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona (2012) y en el *V Encuentro de Jóvenes investigadores en Historia del Arte* de la Universidad Complutense de Madrid (2013). Actualmente sus líneas de investigación están en relación con el cine español y la ciencia ficción.

E-mail

dboramb@gmail.com

Referencias bibliográficas

BECKMANN, Arnold, y PREINING, Norbert, 2004. *Short biography of Kurt Gödel*, Kurt Godel Society, (<http://kgs.logic.at/>) [Acceso: junio 2013].

BENDAZZI, Giannalberto; 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*, Madrid: Ocho y medio.

BUENO GÓMEZ-TEJEDOR, Sonia y PEIRANO, Marta (Ed.), 2009. *El rival de Prometeo. Vidas de autómatas ilustres*. Madrid: Impedimenta.

HUXLEY, Aldous, 1969. *Un Mundo Feliz*, Barcelona: Plaza & Janés.

MCGRATH, Decian, y MACDERMOTT, Felim, 2003. *Guionistas: cine*, Barcelona: Océano.

MONTGOMERY, Colleen, 2011. *Woody's Roundup and Wall-E's Wunderkammer: Technophilia and Nostalgia in Pixar Animation*, Animation Studies Online Journal (<http://journal.animationstudies.org/colleen-montgomery-woodys-roundup-and-walles-wunderkammer/>) [Acceso: Julio 2013]

NAVARRO, Antonio José (Ed.), 2008. *El cine de ciencia ficción. Explorando mundos*. Valdemar: Madrid.

SHELLEY, Mary, 1818 [1985]. *Frankenstein o el moderno Prometeo*, edición de Manuel Serrat Crespo, Barcelona: Bruguera.

TELOTTE, J. P. 2001. *Science Fiction Film*, Nueva York: Cambridge University Press (*El cine de ciencia ficción*, trad. cast. José Miguel Perra, Madrid: Akal, 2002).

Notas

¹ Esta disputa entre creador y obra ha estado presente también en el género de la animación, ofreciendo ejemplos muy tempranos en torno a esta cuestión, como la serie *Out of the Inkwell* (Dave Fleischer, 1918-29). Su protagonista, Koko, un gracioso payaso salido de la pluma de un dibujante, se revela en los distintos episodios contra su creador, entrando en numerosas contiendas que suelen acabar con el regreso del dibujo al tintero.

² Algo similar ocurre en *Elysium* (Nelly Blomkamp, 2013). En esta ocasión, las clases más poderosas aprovechan la huída a la nave como una ocasión para dejar atrás, en la Tierra, a las clases más humildes, subrayando, más que la destrucción de la naturaleza, el daño y la corrupción de la propia civilización.