

## Intertextualidad en *Inteligencia artificial*, de Steven Spielberg

Juan Carlos González Vidal y Arturo Morales Campos  
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

### Información preliminar

Desde hace algún tiempo, nos hemos preocupado por el funcionamiento de diversos tipos de intertexto en productos cinematográficos. Nuestro interés se ha centrado, particularmente, en la manera en que se produce el ensamblaje entre el intertexto y el texto-receptor (o englobante) para generar sentido.

En esta ocasión, hemos puesto nuestra atención en la película de ciencia ficción *Inteligencia artificial*. Tomaremos como base la definición de intertexto que plantea Gérard Genette, es decir: “la presencia efectiva de un texto [o parte de él] en otro” (1989: 10). Es sabido que los intertextos se manifiestan a través de muy variadas formas expresivas, muchas veces no coincidentes con la naturaleza del texto-englobante, como el caso de las canciones populares en un filme o de imágenes en un texto literario, y que dan lugar a fenómenos de pluricodicidad y de transcodicidad. Es la situación a la que nos enfrentamos en este análisis.

Deseamos poner de relieve un aspecto: los intertextos no se insertan por obra de la casualidad en el texto-receptor, por el contrario, presentan convergencias estructurales con este último.

Evidentemente, hay diferentes modos de acercarse a esta problemática textual. Nosotros lo haremos a partir de la noción de *interpretante*, para lo cual abordaremos intertextos específicos inscritos en la cinta de nuestro interés.

En el apartado final, mostraremos una de las funciones primordiales de la intertextualidad en dicho filme, la cual se resume en una posición que privilegia el regreso de lo humano que se opone a la robotización.

## 1. El interpretante y el intertexto

La noción de *interpretante*, concebida por Charles Sanders Peirce, ha resultado fundamental para el desarrollo de la semiótica. Nosotros, *grosso modo*, entendemos el interpretante como un signo que, puesto en una relación paradigmática con otro, se encarga de delimitarlo y/o traducirlo. Así, para Peirce, el signo se basará siempre en tríadas: será siempre un algo que entra en relación con otro algo a través de un tercer algo, que no son otra cosa que el signo, su objeto y su interpretante. Eco plantea un ejemplo didáctico: se recurre al diccionario para ver el significado desconocido, para alguien, de un término; ahí se encontrará, después del signo remarcado, una serie de otros signos, que finalmente nos permitirán asociarle un significado al que se encuentra remarcado (1977: 159-161).

El estímulo para desarrollar un análisis desde esta perspectiva provino de ciertas reflexiones de Gérard Deledalle y de Umberto Eco.

De Deledalle nos interesó la posibilidad que prevé de proyectar las aportaciones de Peirce a una infinidad de formas de semiosis:

Nunca se insistirá demasiado en la actualidad del pensamiento de Peirce. No sólo en semiótica, y el tema dista de estar agotado, y no lo estará en tanto no se aplique el método que Peirce propone al aná-

lisis lingüístico, semántico y retórico, a la comunicación audiovisual bajo todas sus formas, a la dirección del pensamiento y de la acción (1996: 175).

De Eco, llamó nuestra atención la manera en que explica dicha noción. Una parte muy reveladora para nosotros de tal explicación es la siguiente:

En realidad se puede “tocar” a los interpretantes (es decir, que se puede verificar con medios físicos la existencia de una unidad cultural). Las unidades culturales son abstracciones metodológicas, pero son abstracciones “materializadas” por el hecho de que la cultura continuamente traduce unos signos en otros, unas definiciones en otras, palabras en iconos, iconos en signos ostensivos, signos ostensivos en nuevas definiciones, funciones proposicionales en enunciados ejemplificativos y así sucesivamente; nos propone una cadena ininterrumpida de unidades culturales que componen otras unidades culturales.

En este sentido, podemos decir que las unidades culturales están *físicamente a nuestro alcance*. Son los signos que la vida social pone a nuestra disposición: imágenes que interpretan libros, palabras que traducen definiciones y viceversa... (1977: 118-119 [las cursivas son textuales]).

En esta exposición de Eco se aprecia la real amplitud de tal noción. No se trata solamente de una relación entre dos unidades culturales de la misma naturaleza y de la misma magnitud (signos), sino de una relación que aproxima un término a una definición, un dibujo a una descripción, un libro a una película, etc. En efecto, si se observa con cierto cuidado, el interpretante vincula funciones semióticas de orígenes y magnitudes diferentes.

Ahora bien, el fenómeno de la intertextualidad se presenta cuando cierta materia significativa de un texto-fuente (los cuentos maravillosos, en nuestro caso) pasa a otro, un texto-receptor o englobante (el filme), estructurada aquélla por, al menos, un código (lingüístico, pictórico, musical, sonoro, icónico, etc.; lo mismo puede pasar con el texto que recibe). Tanto el primer texto como

el segundo se rigen por determinadas reglas semióticas internas. De esta forma, la materia significante que “dona” el texto-fuente deberá ajustarse a las condiciones del segundo. En principio, esto implica, necesariamente, una deconstrucción de dicha materia nueva, es decir, una serie de cambios formales que modificará, ineludiblemente, el sentido de la misma. En estos dos momentos se registran, correspondientemente, cambios en el plano del contenido y cambios en el plano de la expresión. Finalmente, el intertexto traducirá algunas de las problemáticas (de orden semiótico) del texto-englobante, en otras palabras, se encaminará hacia la conformación del sentido general de este último texto, mediante la aportación de claves semánticas específicas.

En *Inteligencia artificial* hay una recurrencia a los cuentos maravillosos, los cuales se hallan incluidos de distintas maneras, que van desde los dibujos de personajes, fragmentos musicales y actuaciones, hasta las citas verbales.

Al valernos de estas herramientas, nuestro objetivo final consiste en ahondar en la explicación de esta clase de relaciones significantes entre unidades “asimétricas” en cuanto a la dimensión de la materia significante, y heterogéneas en cuanto a sus formas de expresión, considerando funciones semióticas que, hasta donde sabemos, no se han tratado sistemáticamente desde esta perspectiva.

## **2. Las aventuras de Pinocho en *Inteligencia artificial***

La historia que se desarrolla en la película se sitúa en el futuro, en la segunda mitad del siglo XXI. A consecuencia del calentamiento global, el deshielo de los polos provocó que varias islas y algunas regiones costeras del planeta desaparecieran bajo el agua. Por tal razón, miles de personas tuvieron que emigrar, principalmente a las grandes ciudades de países “desarrollados”. Los gobiernos de tales Estados se vieron en la necesidad de tomar medidas drásticas en lo relativo al control natal. Obvia-

mente, este movimiento produjo complejas crisis: económica, de producción de objetos de consumo, de alimentos, de energía, etc. Una opción para atenuar parte del problema radicó en la creación y venta de robots con apariencia humana y, en un principio, de edad adulta, ya que no precisaban de alimento ni de grandes cantidades de energía para su funcionamiento.

Mónica y Henry, un joven matrimonio de Nueva Jersey, tienen un hijo, Martin, que ha pasado los últimos cinco años en coma y alojado en un hospital. La compañía Cybertronics, fabricante de robots, escogió a esta pareja con el fin de que adoptara al primer niño-robot, David, con capacidad de amar, resultado de las últimas investigaciones. De forma inesperada, Martin se recupera y vuelve al hogar. De inmediato, el niño entabla una relación de rivalidad con su “hermano” artificial, situación que lleva a David a cometer graves errores. Por este motivo, el matrimonio decide deshacerse del robot. Un día, Mónica, bajo engaños, lo lleva a un bosque para abandonarlo definitivamente. El personaje pasa por fuertes experiencias, pero siempre con la firme convicción de regresar al lado de su madre.

El primer indicio de una relación intertextual muy importante en el filme lo constituye la configuración misma del protagonista: se trata de un ser con forma humana, creado artificialmente, que convive con las personas. La interacción afectiva que se establece con Mónica, y entre ésta y su hijo natural, viene a instituir un complejo objeto de deseo por parte de David, a saber, su madre: estar junto a ella y que ésta lo acepte y lo ame por siempre, para ello, debe convertirse en un niño de verdad. La consecución de dicho objeto del deseo es la base de la estructura narrativa del filme. La referencia textual inmediata es la novela *Las aventuras de Pinocho*, de Carlo Lorenzini “Collodi”, escrita en el año de 1883.

Salta a la vista que el intertexto se vincula con varios niveles del texto-englobante: en este momento, destacamos el actorial y el actancial. Sin embargo, no es posible hacer estas afirmaciones sin ejemplificar. Empezaremos por una serie de acciones sustentadas en el par dicotómico *prohibición/transgresión*.

Vladimir Propp, a propósito de la oposición anterior, después de haber revisado cientos de cuentos occidentales tradicionales y un cúmulo de análisis sobre varios de ellos, nos muestra en su libro *Morfología del cuento* (publicado en 1928) una serie de funciones (acciones de los personajes), en las que figuran como fundamentales la *prohibición* y la *transgresión*. La sintaxis narrativa de la película sigue gran parte de esas funciones, lo cual nos hace evidente una estrecha cercanía con los cuentos de hadas. La semejanza entre Pinocho y David nos habla de cómo existen segmentos narrativos en los que “Los nombres de los protagonistas (y sus atributos) varían, pero sus acciones o funciones, no varían [hasta cierto punto]” (Propp, 1999: 28). David realiza acciones similares a Pinocho, ya que, entre otras, lleva a cabo secuencias narrativas transgresoras que afectan negativamente su situación. La aparición de la *transgresión* requiere de la existencia de una *prohibición* (la que se infringirá) y de un *antagonista* (que incita a transgredir la prohibición) (pp. 39-41). A continuación, presentaremos tres casos en los que David atenta contra, a su vez, tres diferentes prohibiciones.

El primer acto de transgresión sucede cuando toda la familia está a la mesa. Martin invita, mediante gestos, a David para que coma. Este último, finalmente, engulle algunos bocados de ensalada. Como resultado, sufre una avería que lo lleva a los laboratorios de Cybertronics para repararlo (La prohibición implícita reside en que los robots, a diferencia de los humanos, no deben comer.)

El segundo ocurre cuando, una noche, en posesión de unas tijeras, David trata de cortarle un mechón a su madre mientras está dormida. Martin, de nueva cuenta y previamente, había aconsejado a David que lo hiciera, bajo el engaño de que, al compartir el mechón, Martin le diría a Mónica que él había llegado a amar a David y, por consecuencia, también ella lo amaría. El robot se rehúsa en un principio, diciendo que no tiene permitido hacer eso (prohibición), pero, al final, cede (transgresión).

El último evento provoca que los padres decidan deshacerse definitivamente de David. Una tarde, durante la fiesta de cumpleaños de Martin, varios niños juegan en la alberca de la casa. Uno de ellos trata de comprobar, frente a Martin y otros chicos, si David cuenta con un sistema de alerta de peligro. Toma un cuchillo, coge por el brazo a David y se dispone a hacerle un corte en el brazo derecho. El robot se zafa y abraza a Martin, entonces, le pide, aterrorizado, que lo proteja. Ambos caen al fondo de la alberca. Después de unos segundos, el padre, Henry, y otro hombre rescatan a Martin y tratan, con éxito, de reanimarlo (la prohibición, tampoco del todo explícita en este caso, podemos entenderla como el no poner en peligro la vida de una persona o el no atentar contra la vida de alguien).

Las transgresiones en sí mismas no acercan a David con Pinocho, pero hay un elemento más que resemiotiza (resignifica) la noción de *transgresión*: el protagonista cuenta con un *aliado*, el oso-robot de peluche Teddy. Este personaje, en todo momento, trata de disuadir a David de romper las prohibiciones, y se presenta, por tanto, como una suerte de conciencia del personaje; estamos ante una materialización de Pepe Grillo (así conocido en español), que, como sabemos, se distingue por asumir el rol de ayudante de Pinocho. En la película se produce, pues, una translación tanto actancial como actuarial: los papeles son básicamente los mismos.

En cuanto a la referencia verbal, hay fragmentos de la novela que aparecen citados cuando Martin le pide a su madre que les lea la historia de *Pinocho*. El niño obra de mala intención, pues lo que intenta es subrayarle al robot su origen artificial y su papel espurio. Por su parte, éste queda fascinado con el pasaje en que la marioneta le ruega al Hada Azul que lo convierta en un niño de verdad, con lo que se define más claramente el objeto de deseo del que hablamos.

Ahora bien, encontramos que, más adelante, se manifiesta otro paralelismo: tanto Pinocho como David tienen que abandonar su respectivo hogar para satisfacer su carencia; sólo que, en

el filme, hay una variante que ya habíamos mencionado: David no deja la casa voluntariamente, sino que su madre es quien lo abandona. En cuanto a esta secuencia, en la novela, un titiritero pretende destruir a Pinocho en el “Teatro de las Marionetas”, en tanto que, en la película, David está a punto de sufrir la aniquilación en la “Feria de Carne”.

Pinocho transgrede la regla de ir a la escuela. Mediante engaños por parte de un par de vividores, deja su casa y, posteriormente, cae en la feria mencionada. David, acompañado por Teddy, después de haber sufrido el desamparo de su madre, conoce un mundo de destrucción y sexo. Un grupo de personas que está en contra de los robots, pues estos representan el exterminio de la raza humana, se congrega en un escenario llamado “Feria de carne” para, durante un espectáculo masivo, destruir a robots extraviados, sin licencia para trabajar o en ruinas. En ese espacio, David conoce a un robot-amante, Joe (una especie de sexoservidor), quien está huyendo de la policía por una acusación injusta de asesinato. Gracias a David, ambos se salvan de la destrucción, pues el público piensa que el chico es un niño de verdad. A continuación, Joe lleva a David a “Ciudad rouge” (“Ciudad roja”). David le pregunta a Joe si en ese lugar hay mujeres, pues él cree encontrar ahí a su madre. Joe contesta afirmativamente, mas se refiere a su labor de amante. Joe, entonces, funciona parcialmente como el vividor que engaña a Pinocho para llevarlo a la feria de diversiones.

En “Ciudad rouge”, hay un servicio virtual, llamado “Dr. Setodo”, en el que una imagen digital de la cabeza de un científico bonachón (similar a Einstein), es capaz de contestar cualquier pregunta a cambio de unos dólares.

Es significativa la forma de entrar a “Ciudad rouge”. La boca de un conjunto de cabezas femeninas es la puerta hacia ese espacio, como si fueran enormes vaginas que lo devoraran todo. Ya ahí, el “Dr. Setodo” le da a David información valiosa en forma de metáforas, consistente en revelarle el lugar donde se encuentra el Hada Azul. La policía llega en helicópteros para

tratar de aprehender a Joe. David aprovecha la ocasión para apoderarse de una de esas naves. Joe dirige el vehículo aéreo hacia Nueva York, ciudad que se encuentra bajo el agua, ciudad “fin del mundo, en donde los leones lloran. Aquí está el lugar donde los sueños nacen.” Estas líneas provienen de un libro escrito por Allen Hobby, creador del proyecto “David. Finalmente—Un amor propio”, líneas que repite el “Dr. Setodo” durante la consulta.

De manera fortuita, Joe y David dan con un edificio, parcialmente inundado, cuya fachada muestra un par de leones a los que les brota agua de los ojos y el hocico, debido a la gran inundación planetaria. Dentro del edificio, David conoce a Allen Hobby, su creador, supuestamente el Hada Azul. David está confundido, ya que él busca una figura femenina, el logotipo de Cybertronics, primera imagen que recuerda (un cuerpo asexuado y alargado que emerge entre una especie de grandes hojas, como si fuera una Venus). Allen le muestra a David a sus “hermanos”, es decir, al resto de niños-y-niñas-robot. El chico se creía único; decepcionado, se tira al mar mientras pronuncia “Mami”. Ya en el fondo, David ve algo. Joe lo rescata con el helicóptero y David le dice que, bajo el agua, presencié a la verdadera Hada Azul. La policía aprehende a Joe; David y Teddy se sumergen en la nave. Cruzan por entre ruinas de una vieja feria (hay pasajes de *Las aventuras de Pinocho*). Al final, la estatua del Hada Azul. Fascinado, David le pide que lo haga un niño de verdad. El chico y el oso pasan dos mil años frente a la estatua. Esta inmersión equivaldría a caer en un profundo sueño y/o en el mundo de lo maravilloso.

Debemos hacer notar que, mientras se sumerge la pareja de amigos, el helicóptero se asemeja a la ballena que se tragó a Geppetto en la novela.

Después de ese largo tiempo, una nueva generación de robots encuentra a David. Uno de ellos lo toca en la frente y el chico empieza a funcionar. Aquellas entidades se crearon a sí mismas. Entre sus actividades principales, está la de buscar cualquier vestigio de la humanidad extinta tiempo atrás. David represen-

ta, quizás, un descubrimiento inédito y lo más cercano a un ser humano. Los otros robots son capaces de leer la información que ha acumulado David, por tanto, conocen sus deseos. Ellos recrean la casa de su familia y generan una imagen virtual del Hada. Ella le explica a David que no puede convertirlo en niño de verdad, mas sí puede traer a la vida, por un día, a su madre. Para ello, es indispensable contar con el cuerpo de la persona o, al menos, con una de sus partes. Teddy le da el mechón que David le había cortado a Mónica. Así, el mechón es el *objeto mágico* y el Hada representa un segundo *aliado*.

Finalmente, David pasa un día con Mónica, quien ya lo ama en verdad. Al llegar la tarde, el chico se percata de que el tiempo se acaba y Mónica empieza a dormirse para siempre. David decide acompañarla en su sueño.

Así, el niño-robot cumple con su *tarea* que lo hace el *héroe*. Dicha tarea está dividida en tres partes, las cuales se desprenden de su objeto del deseo: encontrar al Hada Azul, ser un niño de verdad y estar junto a su madre. El niño, frente a los nuevos robots, es, digamos, más humano que ellos, en apariencia; en distancia temporal, por el hecho de haber vivido entre humanos; por sus capacidades de amar y de soñar; por no ser tan perfecto, etc.

Como advierte Propp, no todas las funciones deben aparecer cabalmente en el cuento, en este caso, un cuento maravilloso que se analiza no en el estricto orden que él expone en su libro. Es por ello que no hemos enumerado más pasos del método.

En su respectiva trayectoria narrativa, ambos personajes, Pinocho y David, deben pasar muchos obstáculos para alcanzar el objeto de deseo. Sabemos que en *Inteligencia artificial*, el objeto es más complejo, ya que, como hemos referido, se desdobra en una serie no menos importante: David, después de encontrar al Hada, quiere convertirse en un niño de verdad para estar junto a su madre y, por ende, conseguir que ella lo ame. Y es precisamente a través de éste, el amor a su madre, que logra su propia humanización.

Pensamos, sin embargo, que la novela de “Collodi”, en su inserción en nuestro texto de recepción, se encuentra mediada, modelada o deconstruida por la película *Pinocho* (1940), de Walt Disney. Esto se deduce del hecho de que los protagonistas de ambos filmes están configurados de una manera que remiten a connotaciones cuyo núcleo sería la noción de *ternura*; caso contrario al personaje de “Collodi”, quien, incluso, mata al grillo que le habla la primera vez que lo ve, además de que sus acciones transgresoras son mucho más graves (por razones de tiempo no insistiremos mucho en esto).

Un intertexto proporciona siempre claves de decodificación (traducción o interpretación) porque se relaciona con una o varias de las problemáticas del texto-englobante; en este aspecto, se manifiesta como interpretante de esas problemáticas. En el caso que nos ocupa, el relato de *Pinocho* viene a aclarar aspectos de la estructura narrativa de la película y una mejor comprensión de la actuación del protagonista. Por otro lado, sirve para ejemplificar el reenvío de una entidad textual a entidades semejantes.

Ahora bien, en el filme de Spielberg, en la escena del hospital donde se encuentra Martin en coma, se aprecia que las paredes están decoradas con viñetas del cuento “El traje nuevo del emperador” (Hans Christian Andersen, 1837) y de la novela *Alicia en el país de las maravillas* (Lewis Carroll, 1865), entre otros relatos de este género. Se establece así una ingeniería semántica entre el sueño y los mundos maravillosos; espacios en los que los personajes encuentran la calma. Los intertextos de estos relatos contribuyen a la configuración de tales universos imaginarios. El final es representativo de lo que acabamos de decir. Ahí, una voz *off* narra los acontecimientos del día que David pasa con Mónica (una vez que ha resucitado, gracias a la intervención, como sabemos, de los entes que han sustituido a los humanos 2,000 años después de que el niño-robot apareciera en *Cybertronics*), en donde finalmente disfruta del amor de su madre. Esta voz contribuye a producir el efecto de que se está desarrollando un cuento maravilloso, que concluye de la siguiente manera, luego

de que Mónica le dice que lo ha amado desde el principio: “Ese fue el momento perdurable que siempre había estado esperando. Y el momento había pasado, pues Mónica estaba profundamente dormida. Más que simplemente dormida [...] Así que David también se durmió. Y por primera vez en su vida [...] fue a ese lugar [...] donde nacen los sueños”. El protagonista finalmente queda unido con el núcleo de su objeto de deseo dentro de un mundo maravilloso.

Los cuentos, tomados en su conjunto, representan un lugar de escape de lo que se presenta en la película como la realidad, lugar en el que los deseos se pueden realizar. Como se ve, su inserción ayuda a decodificar (traducir o interpretar) aspectos específicos del texto de recepción. Al hablar de relaciones intertextuales, es preciso deshacernos de la idea de *casualidad*.

### 3. El retorno a lo humano

Alrededor del fenómeno de la intertextualidad siempre existirá un conflicto entre el texto-fuente y el texto-receptor, debido a que, como ya mencionamos en el apartado teórico, el segundo funciona de acuerdo a sus propias reglas internas, así, los fragmentos que “cede” el texto-fuente deben adaptarse a esas condiciones ajenas. Nuestra película no transcribe letra por letra *Las aventuras de Pinocho*, es más, existe entre ambos textos una transcodificación significativa: algunas partes de la novela adquieren forma de código filmico. Por tanto, esas partes sufren una deconstrucción (de la forma en que explicamos en el apartado teórico). Un claro ejemplo es el ya mencionado del oso Teddy en lugar de Pepe Grillo. Pero *Pinocho* no es el único texto que se adapta en la película. Como se vio, en todo momento se nos presentan fragmentos de cuentos maravillosos. Las funciones de Propp que localizamos fueron una herramienta que evidenció lo anterior. He aquí otros ejemplos: cuando Mónica decide adoptar a David y ya lo ha programado para tal propósito, una noche,

ella y Henry se alistan para salir a una fiesta formal. El padre, apresurado, jala a Mónica por el brazo para bajar las escaleras, esta última pierde uno de sus zapatos. Mónica, entre risas, dice: “Mi zapato”. Por la vestimenta y la ocasión, esto nos remite a la historia de *La Cenicienta*, de Charles Perrault (de 1697).

En el hospital donde se encuentra Martin en coma, Mónica le lee a su hijo el libro de *Robin Hood* (una de las versiones más populares es la de Howard Pyle, de 1883) mientras reproduce, en un aparato de sonido, el vals que bailan la Cenicienta y el príncipe.

Mónica, al abandonar a David en el bosque, transcribe y deconstruye un pasaje de *Blancanieves*, de los hermanos Grimm (1812).

De alguna manera, cuando David sale al mundo agresivo, reproduce y deconstruye, a su vez, un pasaje de la novela *Frankenstein*, de Mary Shelley (de 1818). Nos referimos al momento en que el monstruo se pone en contacto con ambientes hostiles que lo convierten en un ser violento.

Queremos subrayar con algunos ejemplos, para ir cerrando nuestra argumentación, una de las funciones principales de *Las aventuras de Pinocho* en la película: privilegiar lo humano sobre lo artificial de los robots.

En el pasaje de la “Feria de Carne”, un poco antes de que estén a punto de destruir a David y a Joe, se suscita una polémica entre el animador del espectáculo y un encargado del sistema de video. La discusión reside en que el segundo argumenta que David es una creación única (recordemos que, al momento, no se sabía nada sobre la fabricación de niños-robot) y que sería conveniente conservarlo. El primero lleva a ambos robots al centro del escenario y dice lo siguiente:

—¿Qué se les irá a ocurrir ahora? ¡Miren esto! Un mini-robot, un juguete armado, un muñeco viviente [...] Para robarles el corazón a ustedes, para reemplazar a sus hijos [...] El último paso en el plan para eliminar a todos los niños de Dios.

En ese momento, caen unas gotas de ácido en el hombro de David. Él y Joe están sujetos por cadenas. David grita desesperado: “¡No me quemem! ¡No soy Pinocho!”

La apariencia física, sus emociones y su calidad de niño provocan una reacción en el público opuesta a la esperada por el animador. Minutos antes, la masa estaba exultante debido a la demolición de otros robots.

Con el deseo de convencer a los espectadores, el animador expresa esta frase: “El que esté libre de toda simulación, que arroje la primera piedra.” La expresión original proviene del *Nuevo Testamento* (Juan 8:1-7) y, dentro de algunos círculos sociales, puede considerarse como un sintagma fijo, es decir, una secuencia de constituyentes sintácticos que no varía, tal como una frase hecha o un dicho. En el filme, existe un cambio significativo: *simulación* sustituye a *pecado*; por dicha razón, el sintagma fijo se convierte en sintagma deconstruido (modificado). No obstante el cambio, el discurso religioso no se perderá. Así, la simulación (transgresión) se manifiesta como un fenómeno marcado negativamente y objeto de sanción social, que podrá ejercerse siempre y cuando el sancionador no esté en la misma situación; esa expresión bíblica es trascendente en la medida que da a entender una complicidad por parte de la humanidad en cuanto a la utilización de robots: entonces, el ser humano en su conjunto es sujeto de castigo.

Creemos que la escena en cuestión constituye lo que hemos denominado como *núcleo semántico*, a saber: una agrupación de cierto número de signos de diferente naturaleza en los que el sentido se densifica y, en muchos casos, es similar al del resto de la obra, gracias a procesos redundantes (Morales, 2016: 11). El significante /simulación/ es, por tanto, una marca semántica fundamental que aparece, bajo diferentes formas, a lo largo de todo el texto fílmico.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Sólo por mencionar un par de ejemplos, en la escena inicial, un científico de Cybertronics realiza algunas pruebas en una robot adulta para mostrar su artificialidad. En la escena subsiguiente, la misma robot se pinta los labios; la

David, a lo largo del filme, trata de trascender esa simulación para llegar a ser un niño de verdad. Por otro lado, el ser humano se plasma como un ser arrogante que fabrica robots muy avanzados. En un momento dado, las creaciones son tan superiores a su creador que lo aventajan en sabiduría y eficiencia, de tal modo que la humanidad se extingue. Las inundaciones y el congelamiento del planeta pueden entenderse como parte de un castigo, al modo de los textos bíblicos (este conjunto narrativo aparece al principio del filme, después de los créditos iniciales). Debido a esta parte, es que dijimos que la frase bíblica deconstruida no se deshacía del discurso religioso presente en la versión original. En adición, no perdamos de vista que el par dicotómico prohibición/transgresión no es privativa de David: la humanidad se ve envuelta en ella por su actuar soberbio.

De alguna manera, la actuación final de David plantea un regreso a la humanidad perdida, porque ejecuta acciones humanas (amar, llorar, soñar) en un ambiente no-humano, pues, en la Tierra, sólo existen seres inteligentes autocreados. En este punto, es posible localizar una postura ideológica que consiste en el cuestionamiento de una época marcada por el abuso de la tecnología. Ciertas oposiciones nocionales, aparte de la puesta por el par verdad/simulación, nos conducen a hacer tal afirmación, algunas de ellas serían: humano/no-humano, humanización/deshumanización, creación/destrucción, vida/muerte, etc., cuya proyección marca toda la película. El lema de la “Feria de carne”: “Celebración por la vida”, y el axioma de la misma: “Éste es un compromiso por un futuro humano” (pronunciado por otra animadora en la escena revisada), refuerzan lo dicho.

### **Comentario final**

Como Eco lo había señalado (1977), falta una buena cantidad de reflexiones para agotar las explicaciones sobre la operatividad

---

secuencia se corta y se inserta la misma acción, pero es Mónica quien se pinta los labios en su auto.

de la noción de interpretante. Al aplicarla a funciones semióticas asimétricas y de naturaleza expresiva diferente, hemos querido contribuir, en la medida de nuestras posibilidades, a poner de relieve dicha operatividad.

No hay que olvidar que “Un intertexto, sin importar su naturaleza, desencadena siempre procesos semióticos, que será necesario describir para determinar su funcionamiento en relación con el texto englobante” (González Vidal, 2008: 134).

El análisis de la intertextualidad resulta fascinante, porque implica el reenvío de un texto a otros que lo precedieron, y que finalmente conforman una intrincada red de relaciones sígnicas que da lugar a entidades significativo-comunicativas extremadamente complejas. El placer del texto —recordando a Barthes— también se encuentra en explorar detalladamente esa red de relaciones.

Por otro lado, la inserción de un intertexto frecuentemente proporciona información —como es el caso— sobre las posiciones enunciativas del texto de recepción. En la unión de estos factores, se revela la potencialidad de esta clase de acercamientos.

Es evidente que los intertextos sufren alteraciones al ingresar a un texto englobante, pues están sujetos a las reglas codiciales y a las necesidades expresivas de este último. En este análisis apreciamos algunos procesos deconstructivos (transformativos) que tienden a redistribuir la materia textual precedente.

Nuestra exposición, como es de esperarse, no trata de agotar el tema de la intertextualidad en el filme, sólo se centra en los intertextos que, a nuestro juicio, son los más importantes en la producción de sentido.

## Referencias

- DELEDALLE, Gérard (1996). *Leer a Peirce hoy*. Barcelona: Gedisa.
- ECO, Umberto (1977). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.

- GENETTE, Gérard (1989). *Palimpsestos. Literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- GONZÁLEZ VIDAL, Juan Carlos (2008). *Semiótica y cine: lecturas críticas*. Morelia: UMSNH.
- MORALES CAMPOS, Arturo (abril-junio de 2016). “El retorno a lo humano en *Gravedad*, de Alfonso Cuarón”, *La Colmena*, núm. 90, pp. 9-21 [Disponible en: <http://lacolmena.uaemex.mx./index.php/lacolmena/article/view/4080>].
- PROPP, Vladimir (1999). *Morfología del cuento*. México: Colofón.
- SPIELBERG, Steven (dir.) (2001). *Inteligencia artificial* [DVD]. Estados Unidos: Warner Brothers.