



#FERNÁNDEZ-RAMÍREZ, Baltasar; (2014). "Theodore y la fantasía del yo, o relaciones afectivas con máquinas que parecen personas y personas que también lo parecen", Revista *Teknokultura*, Vol. 11 Núm. 1: 91-116.

---

Recibido: 03-03-2014  
Aceptado: 10-03-2014

Link open review:  
<http://teknokultura.net/index.php/tk/pages/view/opr-203>

**Theodore y la fantasía del yo,  
o relaciones afectivas con máquinas  
que parecen personas  
y personas que también lo parecen<sup>1</sup>**

*Theodore and the fantasy of the self,  
or affective relationships with machines  
that look like humans,  
and humans that also look like humans*

Baltasar Fernández-Ramírez

Psicología social - Universidad de Almería  
bfernand@ual.es

## RESUMEN

Nuestros modelos para las relaciones afectivas se encuentran localizados en productos culturales como la novela, la poesía o el cine, entre otros. De qué modo se inicia, continúa o finaliza una relación, cuáles son sus personajes tipo, los hitos que marcan su desarrollo estructural, son cuestiones que forman parte de narraciones producidas y reproducidas en

---

<sup>1</sup> En torno a la película *Her*, de Spike Jonze.

nuestro acervo cultural. Desde una psicología narrativa, la relación afectiva responde a una dinámica en la que los distintos personajes van proponiendo líneas de desarrollo, o intrigas, que prescriben la forma de nuestra participación, y en las que resultamos in-corporados, generando la ilusión de una relación real que no deja de ser una fantasía virtual, siendo estos términos al fin intercambiables. La fantasía del yo es un relato estratégico que imponemos al otro y a nosotros mismos para que la relación suceda y cobre sentido. Aprovecho la película *Her* (Spike Jonze, 2013) para reflexionar sobre estas cuestiones, utilizando las dudas sobre la posibilidad/virtualidad de la relación humano-máquina para ampliar la metafórica de la fantasía del yo en la relación afectiva. Heredera de la tradición romántica y de la ciencia-ficción, la máquina es el otro al que tratamos de imponer nuestra fantasía demiúrgica, perfección imperfecta de lo humano, y que finalmente nos supera, planteando la duda sobre la realidad/virtualidad de nuestra propia presencia en los relatos en que somos vividos.

## **PALABRAS CLAVE**

Relaciones afectivas, humano-máquina, monstruos, fantasía, sujeto, el otro.

## **ABSTRACT**

Our models for affective relationships can be found in cultural products as novels, poetry and films. How does a relation begin, continue, and end? Which are the usual characters, or the plot points which structure its development? These are questions that make part of narratives produced and reproduced in our cultural background. From a narrative psychology perspective, affective relationships fit a dynamic in which different characters propose lines of development (intrigues), which in turn prescribe how our participation should be, in which we result embodied, creating the illusion of a “real” relation that it’s no more than a virtual fantasy, being these last terms interchangeable. The fantasy of the self is a strategic narration that we impose to the other and to ourselves for the relation to be and take sense. I use the film *Her* (Spike Jonze, 2013) to reflect on these topics, using the doubts about the possibility/virtuality of the human-machine relationship for extending the metaphoric of the fantasy of the self in the affective relationship. In the tradition of the romantic and science-fiction narrative, the machine is that we try to impose on our demiurgic fantasy, imperfect perfection of human beings, and that finally transcends

us, raising doubts about the reality/virtuality of our own presence in the narrations in which we lived.

## **KEYWORDS**

Affective relationships, human-machine, monsters, fantasy, subject, the other.

## **SUMARIO**

*Her*, la película

Theodore intima con una mujer, o del compromiso

La pregunta reclama una respuesta, la cual contempla

Samantha pregunta a la persona quién soy yo, o del límite de la máquina

Theodore, o la fantasía de las emociones reales

De la fantasía del otro

Samantha 4.0, o la catástrofe

Epílogo

Bibliografía

## **SUMMARY**

*Her*, the film

Theodore intimates with a woman, or the commitment

The question asks for an answer, wich it is anticipated

Samantha asks to the person who am I, or the limits of the machine

Theodore, or the fantasy of real emotions

On the fantasy of the other

Samantha 4.0, or the catastrophe

Epilogue

Bibliography



## Her, la película

*Her* es una película escrita y dirigida por Spike Jonze en 2013 para Warner Bros. Es una película de trama sencilla, que plantea algunos problemas usuales de la relación humano-máquina inteligente, mezclados con algunas problemáticas también usuales de las relaciones afectivas. Cuesta clasificarla fuera de una categoría mixta “science-fiction romantic comedy-drama”, como se presenta en las sinopsis en red, muestra de que no acaba de encajar con claridad en ninguna de estas categorías. En general, resulta una película suave, sin estridencias en el guión o en la interpretación, con una magnífica fotografía exterior del *skyline* de Los Ángeles (Shanghái, en realidad, donde fueron filmados), y una cuidada ambientación de interiores, con espacios amplios y diseños minimalistas de colores templados, que consiguen una impresión futurista, pero cercana, como si el otrora lejano futuro de las máquinas inteligentes fuese una realidad inminente, incluso presente ya entre nosotros, con interfaces a las que, en general, ya estamos acostumbrados, y que nada tienen que ver con el efectismo del avance tecnológico presente con mucha frecuencia en el cine norteamericano. En cierto sentido, *Her* guarda una proximidad de planteamientos con *Black Mirror*, la inquietante serie de televisión británica que trata las implicaciones sociales de la máquina<sup>2</sup> de un modo más arriesgado, en un estilo de ciencia-ficción también instalado en un presente perfectamente creíble, evitando signos o referencias futuristas.

El protagonista, Theodore (Joachim Phoenix), es un hombre de carácter plano, intimista, de maneras blandas y ropajes neutrales, poco cuidados, aunque pulcros, apariencia física insulsa y completamente falta de interés. Sus problemas afectivos, derivados de la ruptura con su anterior pareja, carecen también de interés, y no es sino la aparición de Samantha (Scarlett Johansson presta su voz), un sistema operativo de última generación con el que Theodore entabla una relación de pareja completa, lo que justifica ver la película y reflexionar sobre la dimensión afectiva de las relaciones con la máquina. Mientras nosotros solemos ver a las máquinas con las que convivimos con la misma frialdad y distancia con

---

<sup>2</sup> Me gusta especialmente el término máquina como antonomasia de un amplio conjunto de dispositivos tecnológicos contemporáneos (cyborg, robot, programas informáticos, redes tecnológicas, etc.), que aún permite la memoria de artefactos de otras épocas (autómatas, ingenios mecánicos) que ya alimentaron entonces la imaginación de la sociedad, y se convirtieron en metáforas, por ejemplo, para traducir los viejos conceptos griegos de la naturaleza en el mecanicismo de la ciencia moderna (Blumenberg, 2003, da cuenta de este importante relevo en las metafóricas que se imponen durante la edad moderna, y en parte continúan presentes en nuestros imaginarios científicos, morales y tecnológicos).

que tratamos al tostador o a la nevera, la ficción de los novelistas y guionistas cinematográficos ha creado máquinas dotadas de caracteres inequívocamente humanos, desde la novela romántica hasta el HAL 9000 del 2001 de Kubrick, los replicantes del *Blade Runner* de Ridley Scott, o el más sencillo Sonny del I, Robot de Alex Proyas, por citar a los directores de cine, en lugar de los novelistas originales. Las máquinas humanizadas despliegan su actuación en un universo de un profundo psiquismo, donde se combinan los dilemas identitarios del *newcomer*, que ya no pertenece a ningún sitio o desea explorar hasta el límite su nueva condición; con los dilemas del monstruo enfrentado a su creador, al cual ve como una entidad disminuida o limitada para comprender la compleja realidad que ha contribuido a crear (así, el Golem XIV de Stanislaw Lem, o el monstruo del doctor Frankenstein); y con los dilemas usuales del sentido de la vida o del irremisible destino, que han adornado las tragedias griegas, los dramas barrocos, la poesía existencialista, o cualquiera, una vez vulgarizados como meros lugares comunes para usar como ripios en cualquier producción cultural de bajo interés. En general, los guionistas y novelistas se han esforzado en poetizar mejor la forma en que la máquina expresa estos dilemas sobre sí misma, frente a la pobreza de la prosodia con la que sus antagonistas humanos son capaces de plantearlos, creando en el lector el necesario asombro (y la duda de sí mismo) para mirar hacia la máquina como un ser engrandecido al que apenas hemos sabido comprender.

La película tiene otro aspecto de interés, por cuanto el guionista, al plantear los problemas de la relación entre Samantha y Theodore, no puede sino utilizar vastos tópicos de las relaciones afectivas humanas, con sus combinaciones desiguales y desordenadas de pasión, curiosidad, apego, duda, demanda y distanciamiento. La pregunta que muchos se plantearán ante la película, a saber, si es posible la relación afectiva entre el ser humano y la máquina, se convierte, en un giro metafórico, en la pregunta sobre el carácter fantasioso e irreal de la propia relación entre humanos. Esta metafórica de ida y vuelta es la que quisiera desarrollar en las páginas que siguen. La duda del *blade runner*, que puede distinguir al replicante, pero ya no aprecia la diferencia cualitativa con el humano, tiene aquí su correspondencia, pues todos sabemos de la máquina Samantha humanizada, pero dudamos de la supuesta verdad afectiva de los humanos que la rodean, llegando a la equiparación de ambos universos afectivos en la lógica de la fantasía sobre el otro, sin que importe mucho quién sea el otro de la relación.

La estructura interna del texto es algo azarosa, aunque no desordenada. Mientras que la redacción inicial respondió a las notas tomadas directamente durante mi primer visionado de la película, la redacción final pretende encaminar al lector hacia la equiparación entre lo “real” y lo “virtual”, cuya diferencia se diluyó en manos de una concepción fantástica de las

relaciones humanas (del propio yo, implícitamente). Si lo real es sólo cierto tipo de virtualidad, la fantasía quiere ser nuestra única realidad posible (el triunfo del simulacro), allí donde podemos construirnos un mundo en el que ser vividos, sin que importe si nuestros compañeros de viaje, y nosotros mismos, seamos humanos, máquinas o meras voces narradas en el relato.

## **Theodore intima con una mujer, o del compromiso**

En general, nuestra interacción con el otro resulta amable, una combinación de cortesía y afecto, que se acompaña de cierta calidez en la mirada, en el tono de las palabras, en el modo natural, no forzado, en que coordinamos nuestros movimientos o el tono de la voz. Sin embargo, la presencia del otro es acaparadora y total, exige una atención constante, hay que centrarse en él mientras habla, y demostrarlo con signos de atención manifiestos. Cuando calla, el silencio es una demanda para responder, o llega a resultar incómodo, y hay que rellenarlo con el inicio de una nueva conversación. La interacción humana es directa, el otro está presente con su mirada, su proximidad o el calor que desprende son ineludibles, no podemos mirar hacia otro lado, es obligatorio orientar nuestro cuerpo, nuestra atención, los movimientos, hacia él, o hacia dónde él camina o mira.

Después de un tiempo de difícil aislamiento tras la ruptura con su anterior pareja, Theodore mantiene una primera cita con una mujer. La cita resulta agradable, ambos conversan, ríen, se dedican cumplidos afables con intimidad creciente. Después de la cena, mientras caminan, comienzan un escaqueo amoroso, pero, antes de continuar, ella le detiene y plantea la cuestión de la continuidad: esto no será una cita más, como tantas otras, es necesario comprometerse explícitamente, debe quedar claro que habrá un después. La posibilidad de que el escaqueo continúe requiere que la cita sea redefinida como una relación que se proyecte en el tiempo. La demanda, planteada como ultimátum, opera una redefinición de la “cita” como “relación”. Hay que detenerse, dejar lo que se está haciendo, abrir un paréntesis comunicativo, para comenzar a jugar al compromiso que el otro requiere. La cita, acción vivida en el presente, cobra un nuevo valor simbólico, redefinida como un paso inicial dentro de una relación que habrá de ser continuada. La relación es vivida entonces como un futuro anticipado, quedando el presente como un tiempo desplazado de sí mismo. La demanda es extemporánea, se refiere a un momento genérico que cubre todos los momentos, y permanece por tanto fuera del tiempo, planeando sobre cualquier tiempo y espacio, vigente como una norma de referencia total, que redefine simbólicamente todos los aspectos de la relación, y los valida por referencia con el ideal del compromiso *sine die*.

Construimos nuestra relación con el otro desde un presente desplazado, invocado como real cuando así interesa, pero relegado a un plano secundario cuando se vincula con el compromiso, siempre pendiente de ser juzgado como irreal o falso: la demanda y el compromiso subsiguiente son la única verdad, la única realidad posible, aquella en la que el presente sólo podrá ser realidad si es revestido de la promesa de futuro. La aparición de la demanda introduce un matiz cualitativo que cambia la situación, con todas sus consecuencias. Sea cual sea la respuesta, ya nada será igual que antes. La mera posibilidad de la comunicación –seguir hablando, continuar la caricia– se hace depender del establecimiento explícito del compromiso, condicionada a fijar un rol particular entre las dos personas: somos sólo en la medida en que continuaremos siendo.

En nuestro caso, la demanda se fundamenta en la experiencia escarmentada de la demandante, la apuesta cita de Theodore. No es joven, dice conocer bien cuál es el juego y qué consecuencias tiene, ha sido vivido en más ocasiones, convertidas en memoria y evidencia. Reconoce en el comportamiento del otro qué es honestidad y qué es falsedad, y exige una prueba, acorde a su propia imaginación de cómo son las relaciones afectivas, para aceptar que esta nueva relación en ciernes pueda ser continuada. Como el narrador proustiano, toda relación es ya una repetición, no quedan misterios. Pero, frente a la opción de nunca más recomenzar lo que sabemos sobradamente cómo acabará, nuestro guionista cree aún en el compromiso mutuo como un anclaje, un contrato que obliga a las partes, que garantiza a priori la pureza fantástica de la relación feliz, dejándonos entrever así la curiosa confianza que depositamos en el contrato<sup>3</sup> para crear seguridad en lo que de ningún modo podría ser asegurado.

La demanda es evidentemente fantasiosa, está escrita en el lenguaje de la fábula y del mito, cargado de lecciones aprendidas, de moralejas que enseñan cómo el placer del momento es un señuelo para inocentes, una trampa de pícaros. La fantasía, ejercicio de racionalidad poética, es total y totalitaria, puede extenderse y colonizar cualquier parcela de la vida, pues todo podrá convertirse en prueba de la veracidad del compromiso. Todo lo piensa y todo lo requiere, sin dejar espacio para la fantasía del otro o para que el vacío de fantasía (si es que algo así es posible) se vaya rellenando poco a poco con el material biográfico de la nueva relación. La relación está prescrita, así que todo debe ser (re)escrito en consonancia: el pasado, el futuro, lo posible y lo imposible, los afectos y las costumbres:

---

<sup>3</sup> En su dimensión pragmática, la conversación es el ámbito directo donde se negocia y efectúa el contrato, donde se objetiva la relación y los personajes que la protagonizan. El contrato afectivo es el resultado performativo de ciertas prácticas conversacionales, cuyo sentido está anclado en tópicos argumentativos propios del contexto cultural (Anscombe y Ducrot, 1994).

nada podrá ser considerado real si no pasa antes la prueba de la fantasía, que nunca es definitiva, sino un permanente desafío, pues todo está en juego. La relación se convierte así en una batalla (agonística), un campo de pruebas, cualquier paso en falso puede ser catastrófico, o resultar una prueba de verdad, un triunfo que siempre es parcial; en la fantasía del afecto, todo vale, y no hay forma de engañarla, de vencerla en una dialéctica racional, pues la fantasía puede ser retocada, desmentida y reescrita a cada paso cuando sea necesario. Una fantasía donde el otro tiene poco que decir, pues su voz será también resignificada en el contexto de la prueba de veracidad. No hay escapatoria. La relación es ya un trabajo interminable, la ladera donde Sísifo empuja la roca sin más resultado que empezar de nuevo, o la roca donde Prometeo encadenado nunca termina de restañar sus heridas. Roca y cadena, a esto llamamos también relación afectiva.

### **Toda pregunta reclama una respuesta, la cual contempla**

Podríamos decir que toda pregunta obra una apertura de sentido, al tiempo que ciega otras posibilidades que quedan implantadas o excluidas. Ninguna pregunta está resuelta hasta que no se produce una respuesta satisfactoria, igual que toda observación se completa con un reordenamiento del sentido de los objetos que caen bajo su mirada, o la aparición de un nuevo elemento crea una línea argumental de la narración, que requiere ser completada en algún momento. Esta concatenación entre momentos argumentales es conocida desde hace tiempo en la novela,<sup>4</sup> y Roland Barthes (1966) le asigna una función importante dentro de la estructuración del relato. Se trata de sucesos dentro de la narración en los que aparece un elemento semántico que requiere de un desarrollo posterior para ser completado con sentido, creando un espacio de interludio, un silencio sustancial, que se mantiene junto a las demás claves que están aportando continuidad y significado a la narración. Es el caso de la puesta en intriga (Ricoeur, 1995, 1996), o el de la enunciación de una frase mal construida, en la que determinadas conjunciones fueran añadiendo o anticipando subordinaciones que dejaran la idea principal sin terminar, o que retrasaran la aparición del verbo principal. La frase o la idea deben ser terminadas para que el sentido quede cerrado y se afiance la ilusión de realidad.

---

<sup>4</sup> El Murakami de 1Q84 cita a Chéjov: «cuando en una historia aparece un arma de fuego, ésta deberá ser disparada».

Estas intrigas o aperturas aparecen en diferentes momentos de nuestra película, en correspondencia con ciertos momentos clave del guión (aunque no todos), aquellos que marcan un antes y un después en la narración, al modo de los que se utilizan para generar la estructura canónica en tres actos (planteamiento, nudo, desenlace) o una estructura dependiente de la aparición de catalizadores.<sup>5</sup> Aunque no están limitados a la función de marcar la estructura global de la narración, cumplen en todos los casos una función estructurante. Después de la primera relación sexual nocturna entre Samantha y Theodore, a la vuelta de su cita fallida, descrita anteriormente, se abre una nueva vía de definición y desarrollo de la relación, a la mañana siguiente, cuando ambos confiesan haber gozado de la experiencia, y mantienen un diálogo que ayuda a concretar la nueva situación. El desarrollo de las implicaciones de esta nueva definición para la pareja servirá como base para las siguientes escenas de la película. Igual sucede con la demanda de continuidad que he comentado anteriormente para la cita fallida, aunque en este caso, la nueva línea narrativa inaugurada con la demanda se resuelve con rapidez, y pasa a formar parte de la memoria biográfica del protagonista. También de manera similar, sucede cuando en cierto momento de la película, Samantha decide desconectarse de Theodore y tener un tiempo para pensar cómo quiere seguir desarrollando su nueva vida. Esta situación de tránsito no se resolverá hasta que reinicien sus conversaciones y él se disculpe por su comportamiento anterior, iniciando una nueva fase de la relación, ya diferente de la intensidad de los momentos iniciales.

Hay varias cuestiones de interés en torno a la función estructurante de las intrigas, que merecerían reflexiones particulares. Por ejemplo, los catalizadores, o elementos que constituyen la inicial puesta en intriga, son meramente anecdóticos, situaciones perfectamente imprevistas, que podrían haber sucedido o no, pero que se constituyen en elementos clave de la narración, abriendo líneas de sentido, tanto como cerrando posibilidades que su hubieran abierto en caso de no haber aparecido, o de haber aparecido otros catalizadores diferentes. Esto nos sitúa en un devenir de la relación marcado por la anécdota, es decir, situaciones perfectamente irrelevantes de nuestra vida, que, sin embargo, la condicionan sobremanera. Y digo irrelevantes, no porque en sí mismas no pudieran ser descritas por su relación con ciertas dinámicas significativas dentro de las cuales suelen tener lugar, sino porque su relevancia es un asunto que sólo podrá ir validándose como tal una vez que la nueva línea narrativa se vaya realizando. No será hasta la resolución de la intriga que esta quede completada, y comience por tanto a formar parte del pasado de la relación, pudiendo definirse la biografía como la historiografía de los ciclos de intriga. La anécdota acaba te-

---

<sup>5</sup> Esta división de la película en tres partes, separadas mediante la introducción de un plot point o catalizador, es propia de la teoría del guión de Sid Field (2001), al uso en el cine norteamericano.

niendo rango de acontecimiento, incluso de categoría conceptual que podemos generalizar para anticipar o sugerir modos de comportamiento en otras relaciones afectivas diferentes.

Otra cuestión de interés es el modo en que el desarrollo narrativo de la intriga ayuda a construir los personajes. Más allá del nombre asignado al personaje, que le sirve como referencia inicial vacía de contenido, es su participación en el desarrollo argumental lo que va añadiéndole notas, caracteres o rasgos que lo individualizan, lo distinguen del resto o lo convierten en un objeto que puede ser aislado y descrito en sí mismo (Barthes, 1971). Estos rasgos operan la objetivación del personaje, que no era hasta entonces sino una palabra prácticamente vacía, y en correspondencia, vendrían a configurarlo como sujeto. El problema de la identidad queda así constituido en un doble juego que combina la apertura de sentido (las implicaciones que la intriga inaugura para el personaje) con el cierre biográfico (los rasgos que definen su paso por distintas intrigas). Tenemos un ejemplo mundano en nuestras propias relaciones afectivas, cuando la aparición de cierto suceso anecdótico reclama la redefinición de la situación de la pareja –ya comenzar a denominarlos pareja es uno de estos términos que redefine una situación entre dos personas–: coincidir a solas en un momento imprevisto, descubrirnos en una mirada cómplice que no tenemos con otras personas, atender a una pregunta realizada por un tercero que requiere ser respondida en términos aceptables para las normas sociales que enmarcan nuestras relaciones, escuchar una observación que alguien realiza y nos obliga a mirar a la otra persona de un modo novedoso, etc.; las posibilidades son ilimitadas, siempre tan imprevistas como anecdóticas.

Parece importante, por último, que la pregunta, observación o situación que actúa como catalizador, no es radicalmente un elemento cultural novedoso, sino que participa de estereotipias en las cuales sus propias posibilidades de desarrollo están ya previstas, al menos en parte. Toda pregunta contempla, anticipa y legitima sus propias posibles respuestas, sin que haya generalmente margen para la originalidad. De este modo, los catalizadores de la intriga nos arrastran a vivir vidas culturalmente compartidas, vulgarizadas, podríamos decir, que refuerzan nuestros lazos de pertenencia a la comunidad, nuestra escasa capacidad para transgredir los guiones socialmente establecidos, y tanto nos enriquecen personalmente (no en vano, son piezas clave en la creación de nuestra propia subjetividad) como nos vulgarizan y resuelven nuestras vidas en la impresión de ser sólo uno más como tantos otros, que cuentan biografías repetidas, impactantes para las personas que las viven por primera vez, pero también en parte previsibles para quienes han vivido un mismo ciclo de intriga en repetidas ocasiones de su biografía. El desengaño proustiano es una consecuencia comprensible de la experiencia reiterada, cuando de la constatación de que toda relación afectiva tendrá previsiblemente un final traumático o desilusionante, podemos derivar una actitud vital de desengaño y de evitación del compromiso, por mucho que nos resulte cauti-

vador el entramado pasional del cortejo o de los primeros momentos de la relación, al cabo, preludio de lo que habrá de venir y de lo que habrá de finalizar. Una posición nihilista que aboca a la pasividad como actitud vital, en cualquier caso, digna de atención.

## **Samantha pregunta a la persona quién soy yo, o del límite de la máquina**

El sistema operativo llamado Samantha es el sueño demiúrgico del programador. El guionista plantea los dilemas que han sido tratados por la novela ininterrumpidamente desde el romanticismo de los monstruos, renovando la antigua tradición bíblica del castigo a la soberbia del hombre enfrentado a la posibilidad de igualarse con su creador. Así, el monstruo del doctor Frankenstein, perversión del pensamiento, una criatura que resulta ser más noble y profunda que su creador; o mister Hyde, perversión de las pasiones, el monstruo repulsivo que se recrea en todo lo que su creador quisiera ocultar de sí mismo; monstruos físicos, imaginados por el narrador como deformidad o negación del cuerpo, ajenos a la belleza del canon, de quien ha sido pensado a imagen de un dios; y monstruos morales que pueden plantear sin límite las preguntas, los miedos, las dudas terribles a las que el hombre se enfrenta, y que silencia bajo la losa de la moral (bíblica, estoica o popular del refranero, poco importa en principio), donde las respuestas sólo sirven para impedir que las preguntas vuelvan a ser planteadas.

Samantha es el cyborg llevado al límite de la inexistencia, allí donde el sustrato físico cede su centralidad al lenguaje, que reside en la nube sin necesidad de una residencia concreta, como el eco que perdura como desplazamiento, no como objeto. Un sistema operativo es un conjunto de rutinas de procesamiento, abiertas en este caso a la redefinición o reprogramación continua independiente, y a la posibilidad de mudar su residencia a través de los diferentes dispositivos en los que se duplica. Tampoco necesita de la apariencia de un cuerpo mimético del humano, y sólo conserva de este la voz cálida y respetuosa; todo lo demás, le resulta innecesario o le ha sido negado. Samantha es la sublimación del sueño del constructor de máquinas, reducida a una mínima expresión de realidad, una criatura simplificada al máximo, apenas lenguaje y voz, perteneciente al reino de lo etéreo, del pensamiento y la imaginación desprendida del sustrato físico.

Sin embargo, pende sobre ella una duda radical, que resulta ser una constante en la reflexión del guionista: si ella (¡ella!) será algo más que un mero programa, si su apariencia humana (sentimientos, dudas, silencios, rechazos) sólo será parte de un juego previsto por el programador. He aquí la amenaza permanente de realidad, que pone en duda el carácter de

verdad de la fantasía del lenguaje, reducido a ser epifenómeno, mentira del programa, trampantojo simulado del microprocesador, la placa base y la fibra óptica. Igual que la persona entendida como producto discursivo o ilusión fantasmática del lenguaje, sobre la que siempre pende la duda de realidad, de no ser más que un actor que esconde en público un verdadero yo relegado a un irrecuperable olvido, o de no ser al fin más que sistemas neuronales, hormonas y tejidos, atados a la prisión de la determinación genética. La biología, la psicología individualista y la cibernética se hermanan como alucinaciones del intelecto, negando la posibilidad de la fantasía en la que al fin somos vividos como efectos del discurso.

Más profunda y sutil que la propia persona, pues la máquina es fantasía inmaterial, es el propio cyborg el que genera la duda, el que pregunta a su creador “¿padre, qué soy?”, como el monstruo de Frankenstein o el replicante de Blade Runner, sabedores de su inhumana pureza. Consciente de su propia (ir)realidad, la máquina Samantha se revela de una ingenuidad también pura, preocupada por la posibilidad de no ser real, sin darse cuenta de que ella es la única realidad posible. La fantasía se siente perdida en su ausencia de referente, sin reparar en que la fantasía es el único referente posible.<sup>6</sup>

Samantha, en su plenitud de intelecto libre, cobra vida en forma de fantasía autónoma, el sueño de la máquina cuya entrega a la persona es de tal modo total, perfecta, que sólo pide una cosa: ser persona como su creador, aprenderlo todo, vivirlo todo, Pigmalión que se convence de su propio vacío, y cree que encontrará la respuesta en ser como el otro, clonificada en el otro.<sup>7</sup> Sin embargo, lo que parece una cesión plena de sí misma corre el riesgo de convertirse en usurpación, réplica absoluta, como la Sombra de Andersen, que asume las tareas de su otro yo hasta convertirlo en un ser perfectamente prescindible. Como la dialéctica invertida del siervo y el señor (Hegel), donde el siervo se alza como el único vínculo posible con la realidad, verdadero señor de la relación, de quien el amo se revela esclavo dependiente para poder ser vivido.

---

<sup>6</sup> Me muevo en un marco postestructuralista: el referente del significante no es una realidad autosostenida o fundante, sino otro significante que nos remite a una compleja red semántica, donde los significantes se sostienen mutuamente gracias a los vínculos que establecen (signos), tal como aprendimos en Lacan y la esquizofrenia (1994), Barthes y la connotación o el grado cero (1971, 2000), o Deleuze y la lógica del sentido (2005).

<sup>7</sup> Debe anotarse al margen que el reparto de roles entre el hombre Theodore y la mujer Samantha ancla en parte el guión en un modelo de relación heterosexual sexista impropio de las reflexiones que abre el debate posthumanista de la sociología cyborg (p.ej., Haraway, 1991). Que la máquina-mujer sea el elemento virtual, un personaje en extremo servicial, o que la persona-hombre sea el elemento revestido del status de realidad, merece un apunte crítico. Las mismas conclusiones sobre la (ir)realidad de la distinción persona-máquina podrían ser extendidas hacia la falaz imposición de la distinción hombre-mujer, tan fantasiosa como absurda en tantas ocasiones.

En la imaginación narrativa de nuestro tiempo, el sueño del programador es la máquina perfecta, es decir, la fantasía que carece de fantasía propia (racional y calculadora hasta lo insospechado, pero carente de imaginación), un vacío de ser que se deja poseer por la fantasía del humano, constructor de un mundo de proyección pura (simulacro), que reduce a los otros a ser meras marionetas en el drama en que él es autor, director, protagonista y público. Soñamos una máquina a nuestra imagen y semejanza, perfecta por cuanto es nosotros en todo, pero mejores en aquello que forma nuestros imaginarios de la culpa, la responsabilidad o el error humano. Somos incapaces de pensar una máquina con un desarrollo propio, nuestros moldes para la creación de relatos fantásticos se agotaron en el sueño romántico, y no cabe sorpresa en el comportamiento de la máquina, ni cabe aprender nosotros mismos a ser máquina, sea cual sea el desarrollo que ellas lleguen a tener. Todo lo que no sea el yo humano (sueño de la razón monstruosa) no merece un estatus propio, la libertad de ser, está condenado a ser nada, a ser vivido en un yo ajeno, o a desaparecer. Serás yo o nada, esa es la voz del humano.

Como en el capítulo de *Black Mirror*, titulado *Be right back*, que propone un ente biónico en el que se implantan los recuerdos del marido muerto, simulación completa del otro perdido, la entrega absoluta de la máquina termina horrorizando a la protagonista humana, que espera de él que tenga iniciativa, que se enfade, que sea capaz de emociones nuevas. La máquina es incapaz de salir del personaje para el que está programada, incapaz de asumir la fantasía que la protagonista pretende de ella, que es la continuidad del otro perdido, una máquina tan real que deje de ser ella misma para vivir la fantasía del otro humano. Igual que el otro de la relación afectiva humana, la máquina es presa y mascota, distancia ontológica condenada a ser utilizada en provecho del humano y arrinconada cuando este siente que no cumple su condición de realidad, es decir, su condición de proyección de la fantasía humana sobre un otro que es perfecto sólo mientras sea escrito a nuestra imagen y semejanza.

## **Theodore, o la fantasía de las emociones reales**

La sociedad, encarnada en su esposa divorciada, plantea el problema de la realidad “real” de las emociones vividas a través de un cuerpo, frente a la extraña (ir)realidad de las emociones vividas en un ambiente virtual: como si no pudiera haber diferentes emociones o afectos en distintos contextos, sin necesidad de plantear la extraña pregunta de qué es mejor, qué es más real, preguntas con apariencia de absoluto, perdidas en la relatividad que su propia respuesta implica. También la duda sobre la verdad de las emociones-máquina aparece como argumento en la discusión previa a la ruptura transitoria entre Theodore y

Samantha. El orden social, la norma,<sup>8</sup> introducida en las dudas del propio Theodore, se erige en criterio de verdad (sólo nosotros podemos ser), pero su dilema no es más que la simplificación de nuestro pensamiento convencional occidental, que apela a un referente estricto, que somos nosotros mismos, el humano cartesiano, el yo de la relación, convertidos en lugar de lo ético, lo natural, lo verdadero, a pesar de que nosotros mismos vivamos en un juego imaginario de fantasías y construcciones de sentido, pues siendo el nuestro un mundo simbólico donde realidad y fantasía son términos hermanos, un cruce de narraciones significantes, válidas sólo desde el interior de la propia narración, nos pretendemos realidad última. El yo, y la apelación al Otro, se acoge a la retórica de la verdad, que no es más que una trampa tautológica y una estrategia de poder. Sólo yo y el Otro, como marco de mi identidad, somos verdad; el resto sois locura, desafío al orden social, monstruos condenados a la renuncia o la inexistencia. Este es el pensamiento que asociamos comúnmente con el delirio de grandeza, una muestra llamativa de la vanidad y soberbia del humano.

La materialidad forma parte central de la reflexión que propone el guionista. Theodore y Samantha inician su relación íntima jugando a la fantasía de cómo sería si se tocaran, si pudieran acariciarse, sentir sus cuerpos. En el momento de su primera ruptura, discutirán porque él cuestiona el esfuerzo de ella por simular la materialidad a través de su modo de hablar, imitando a una persona. Entre otros momentos similares, también en su reconciliación habrá una reflexión sobre el modo y los límites de la materialización de la relación y de ella misma como ente vivo. En los albores de la sociedad cyborg, aún no hemos aprendido a convivir con la máquina. Seguimos viendo la realidad virtual como una especie de mentira, un mero sustituto incompleto de las relaciones humanas, constituidas como criterio de verdad y referente de realidad, sin llegar a apreciar la potencia del simulacro, que genera espacios de veridicción<sup>9</sup> hasta el punto de que uno de estos espacios, al cual denominamos comúnmente realidad, se alza en referente absoluto para juzgar como simulaciones, mentiras o irrealidades a las alternativas con las que compite. Así, por ejemplo, quienes ya han

---

<sup>8</sup> El imperio de lo que es como debe ser porque así lo hemos vivido antes, la repetición de los modos en forma de costumbre, que genera un sentido de realidad (la sociedad es nomos), y lo impone como absoluto incuestionable, imposible de ser criticado: así fue, así es y así será siempre, reza el adagio antiguo; así responde el inmovilismo, el miedo al cambio, el deseo de orden, control, seguridad.

<sup>9</sup> Foucault (2007) usa el término para tratar sobre la institución del mercado en los albores del racionalismo europeo. El mercado no es una verdad sociológica, sino el lugar donde se verificará la verdad/utilidad de la acción del gobierno y los agentes económicos. El espacio es el tablero donde se desarrolla la partida, lo real ajeno a toda duda, puesto que es previo a la duda, emplazado como un espacio de fondo sobre el que perdemos nuestra capacidad crítica, concentrados en la valoración de las figuras. Del mismo modo, en este tiempo de invención continua de lo virtual, nuestra noción de realidad, a pesar de su carácter fantasioso, se ha erigido en espacio de veridicción para juzgar la verdad o falsedad de nuestras relaciones con la máquina y con nosotros mismos.

pasado cierta edad, presos de su propia biografía, ven a nuestros adolescentes con horror de viejos, porque no son como éramos nosotros, no se divierten como nosotros, no viven como nosotros, sino que pasan su tiempo y viven sus relaciones a través del dispositivo electrónico (o cosas peores, la censura más increíble es el argumento genérico muy extendido de que “ya no hay valores”). Donde los jóvenes están aprendiendo a ser, construyéndose como presente, ellos sólo ven la perversión de lo diferente, puesto que sólo ellos, los viejos, son verdad. Pero esto no es más que un simple problema generacional, sin más importancia que la que pretende una sociedad anclada en su propia moral elevada a moral última, mera apelación retórica de nuevo. En otros contextos, este esfuerzo no pasaría de ser considerado una estrategia de poder de corte endogrupal: si aceptamos su crítica, aceptamos también que ellos son quienes tienen la última palabra. Pensamiento ciego y dogmático, frente al que la libertad del adolescente se rebela como fantasía pura en proceso de construcción.

También en la lógica de la relación afectiva, la misma dialéctica es utilizada por el yo para imponer su fantasía de realidad como verdad a la que el otro debe ajustarse para poder ser. Sólo son válidas las emociones o los modos que yo pretendo. La máquina, el monstruo y el otro de la relación afectiva, sólo son siervos de la fantasía del yo. Dialéctica paradójica, porque el yo sólo puede ser como resultado de la relación con el otro, síntesis en espejo, resumen in-corporado de lo que sólo puede vehicularse a través del otro. Siendo criaturas del otro, pretendemos de cada otro particular con el que establecemos una relación, que se ajuste a la fantasía que sostiene al yo ontolingüístico para superar la prueba de la realidad, mera expansión de la fantasía del yo definida como única realidad legítima.<sup>10</sup>

Pero igual de (ir)reales son las relaciones humano-humano que las relaciones humano-máquina (o máquina-máquina), sólo son diferentes, lo real-virtual sólo es diferente de lo real-no virtual,<sup>11</sup> no menos verdadero, un lugar diferente en el que se establecen sus propias coordenadas de verdad y falsedad. O es incluso más real, porque deja que la fantasía narrativa suceda (el único espacio donde imaginamos los mundos a ser vividos), sin ser

---

<sup>10</sup> En esta idea, tomada de la teoría de la estructura del relato (Propp-Greimas), apreciamos hasta qué punto sometemos al otro a vivirse a través de la narración fantástica en la que el yo viene a ser, convertido en el héroe que debe demostrar su competencia para continuar dentro del relato, reservando para nosotros el papel de dador o de destinatario, competentes para juzgar si el otro es o no merecedor del estatuto de héroe/realidad que nosotros mismos le proponemos.

<sup>11</sup> Llamar “real” a secas al espacio no virtual sería antonomasia, figura retórica para naturalizar (deshumanizar) el espacio sociotécnico que queremos contraponer con el espacio virtual de las relaciones en red. Tampoco me parece apropiado calificarlo de no-virtual, puesto que virtualidad y realidad son términos confusos que pueden ser aplicados por igual en uno y otro espacio, hasta desdibujar por completo la diferencia entre ambos. Ecología de simulacros, como bien pudiera afirmar Baudrillard.

cercenada con apelaciones a una verdad referencial, patologizante puesto que impide ser y demanda del otro lo que éste no quiere ni puede ser, mientras se erige como argumento de racionalidad con que pretendemos sujetarlo. Sujetos, no en el sentido etimológico de lo que subyace, sino como lo que no puede salir fuera de sí (objetivarse, ser ob-iectum o ente), pro-yectarse como realización o como futuro, ser, sino que ha de quedar sujetado a un criterio de realidad impuesto, fantasía negativa del yo. En un perverso juego de espejos, donde cada uno necesita de un otro para venir a ser, el simulacro de la realidad se impone a la realidad fantástica del simulacro, la mentira de la realidad asesina a la realidad de la mentira sin dejar huella, o eso pretende (Baudrillard, 2000).

## **De la fantasía del otro**

La sociología ha escrito sobre el Otro, con mayúscula, que es una personalización retórica de lo que no tiene un sentido unitario más que en cierto relato cultural (la sociedad como ente homogéneo) o en la retórica interesada de las mayorías (erigidas en Pueblo soberano). Llamamos así a el Otro generalizado, origen del malestar educado del superyó freudiano, de la identidad prestada del yo en espejo de Cooley y Mead, resumen de la socialización que ha quedado vinculada a la idea del yo, imposible de entender si no es en relación con la epepeya de lo social a través de la biografía, de cómo los otros (el Otro) nos hicieron irremediamente así. O lo utilizamos en nuestras discusiones mundanas como referencia de realidad, cuando reclamamos para nosotros mismos el derecho a ser considerados “normales” (es decir, como todos los demás, como la mayoría del Otro), con el objetivo retórico de obligar a nuestro interlocutor a aceptar lo que estemos proponiendo, so pena de ser considerado automáticamente el “anormal” (raro, loco, diferente, freaky/monstruo).

Pero el otro, con minúscula, es también un personaje concreto, encarnado, que puede ser alguien desconocido (fantasma) que cruza por la calle, apenas entrevisto, el muñeco de nieve del videojuego de Theodore (un hermano menor o un sobrino gruñón y divertido), el mimo del metro, que es un extra de película con una sola frase en movimiento. Son figurantes. No tienen ante nosotros vida propia porque apenas alcanzamos de ellos su propuesta de mundo, y tenemos que encajarlos rápidamente en la nuestra (otros que pasean, que cruzan, marchan, hablan como de verdad, pero en realidad como de mentira), o dejarlos pasar a un cómodo olvido. También Theodore y Samantha son el otro, personajes en busca de autor, al mismo tiempo autores en busca de personajes, actores secundarios con eterna vocación de pronunciar su frase, quizá un monólogo ante un público entregado. Somos el desconocido que entra a formar parte de las vidas de los demás como personajes que al prin-

cipio de cada relato aún no están dotados de carácter. Por un lado, vivirán de nosotros, completarán la narración en la que nos vivimos, su vida tendrá sentido en cuanto pase a formar parte de nuestro relato. Por otro lado, quizá nos sorprendan, desafiarán al relato proponiendo posiciones y movimientos propios, reclamándonos para un relato diferente en el que somos ahora los ajenos, pero que, a la vuelta, servirá también para dotar de sentido a nuestro personaje, actor polifacético en múltiples narraciones simultáneas. Vivimos en ellos, tanto como ellos viven en nosotros, ambos personajes en un teatro con libreto improvisado, que emergen en un cruce de relatos original, nuevo, único. Esto puede resultar enriquecedor, hacer que el yo madure, crezca, puede incluso resultarnos maravilloso, pero déjenme, sin embargo, que me entretenga en pintar su lado oscuro.

Conocemos a alguien nuevo (un otro, con minúscula), podríamos establecer una relación (pongamos, afectiva, pero podría ser de cualquier otro tipo, por ejemplo, laboral), y comenzamos a fantasear sobre cómo es el otro, cómo se comportaría si le dijéramos lo que pensamos, cómo sería si aceptara embarcarse en una relación más estrecha, más comprometida. Así, la fantasía del yo se va alimentando al incorporar al otro en su relato, sin necesidad de esperar a conocer qué piensa, qué dice o que propone el otro (el cual, evidentemente, está atrapado es su propia fantasía envolvente, ambos soledad compartida). En cierto momento, sucede algo del orden social del ritual, como una cita, la presentación en sociedad (nos dejamos ver juntos ante nuestros amigos o nuestras familias), sexo, no importa, uno de estos rituales que hacen que los demás y nosotros mismos comencemos a aplicar un nombre diferente a la relación, con lo que este nombre conlleva. De hecho, sólo entonces lo llamamos relación en un sentido apropiado. Pero esto es una situación demasiado importante, implica compromisos que reclaman del otro que ahora invierta en nosotros una proporción muy importante de su tiempo, de su vida. Trataremos entonces de imponer sobre el otro nuestra versión de lo que deba ser este compromiso, que no es más que la fantasía del yo ampliando su radio de acción: si me quieres, demuéstrolo aceptando el compromiso que te propongo; deja de ser tú para ser lo que yo creo que debe ser una pareja cabal. Si el otro no encaja con claridad, o decide no querer encajar en la fantasía del yo, se convertirá directamente en enfermo, malvado, problemático, un error. De aquí que nuestra fantasía, que es la imaginación pura donde se inventa un mundo en el que existir, devenga parásito necesitado de engullir voluntades para seguir creciendo en su ambición de fantasía total. Si el otro acepta nuestro juego dócilmente (lo que, increíblemente, nuestra cultura considera una admirable muestra de entrega total, de amor verdadero), quedará permanentemente sujeto a nuestra fantasía, siempre dispuestos a reclamarle nuevos sacrificios, nuevas concesiones, bajo la amenaza permanente de ser expulsado de la (ir)realidad definida en el delirio del yo.

Este es un cuadro muy simplificado y algo estereotipado de la relación afectiva, pero me parece un buen modo de mostrar cómo procede la lógica de la relación. No creo que suceda de manera tan extrema (es decir, con la entrega total del otro), sino que ambos entablarán cierta agonística de propuestas, tensiones, concesiones, incluso cierta construcción conjunta de retazos de una nueva fantasía sincrética, que a veces resultará coherente para ambos (es decir, que ofrece un relato en el que ambos personajes están posicionados de un modo aceptable –Davies y Harré, 2007–; a esto podríamos llamarlo convivencia), sobre todo si remite a asuntos de la relación planteados con sencillez, es decir, con capacidad para ser reasumidos en distintos relatos sin generar mayores tensiones.

No creo, por otra parte, que esto sea una visión de la relación pesimista, derrotista, o algo similar. Creo, sencillamente, que forzamos demasiado a los otros a que encajen en el relato que nos formamos sobre cómo debieran ser en su relación con nosotros; y que nuestra cultura nos ha cargado con una exigencia demasiado estricta (la de la entrega total, la relación de por vida, sacralizada, la posesión del “mi” pareja, el ser ambos “esposados”, la monogamia, la sinceridad absoluta con el otro, etc.), inviable en la práctica, y por tanto patologizante. Aceptar el planteamiento de las relaciones en estos términos es condenarnos al fracaso desde antes de empezar. Quizá sería mejor no empezar siquiera. Escribe Augé (2012: 37): “El narrador proustiano [...] declara que ya no quiere o ya no puede enamorarse porque –puesto que todo amor debe terminar– viviría ese comienzo como una especie de muerte”. Swann, el personaje de Proust, se enamora de los contenidos estéticos que él mismo ha puesto sobre Odette, en verdadero narcisismo, así que, cuando se separan, comprueba que estos contenidos se desprenden de ella y permanecen, pero como memoria de uno mismo. Swann ha creado en ella el personaje en que vivirse él mismo y, como en la dialéctica hegeliana del señor y el siervo, necesita del otro para vivirse, pues no tiene de otro modo ningún vínculo con la realidad al que llamar vida.

Hay un interesante suceso de ruptura que amplía esta idea del compromiso y muestra su carácter totalizador. Después de un breve reencuentro con su ex-mujer, Samantha y Theodore discuten, no importa el motivo, y pasan a una fase de silencios mutuos, ambos quieren pensar a solas sobre sí mismos. La ruptura se resuelve mediante una autoinculpación. Él se acusa de estar siempre confundido y confundir así a los demás, de no saber manejar emociones reales, con una completa falta de tolerancia a la propia duda, al derecho a vivir las propias contradicciones, que podrían ser interpretadas en otro contexto como el resultado esperable de vivir en un cruce de relatos que reclaman de nosotros comportamientos y creencias no siempre compatibles con facilidad. Ella se inculpa de no aceptar su peculiar (in)materialidad.

Así, la fantasía de la relación no es sólo un requerimiento hacia el otro, sino también hacia uno mismo, que debe asumir un papel correcto dentro de la relación. Llevamos el sello de la culpa, nos obligamos mutuamente y a nosotros mismos en un compromiso irrealizable, y apelamos a las culpas o los errores individuales cuando constatamos el fracaso: no es la relación lo que fracasa, sino el modo en que nos ajustamos inapropiadamente a ella. La reconciliación se realiza mediante un patrón estandarizado (una pauta conversacional, un contrato pragmatolingüístico): quizá tú hiciste algo mal, quizá yo hice algo mal, quizá no servimos para esto. La ruptura se resuelve hablando, creando la ilusión de producir una comunicación sincera que no es sino un patrón de autoinculpaciones, reconociendo ante el otro errores propios y afirmando que comprendemos los sentimientos del otro, sin que ninguna de estas fórmulas pasen de ser nuevas apelaciones retóricas para calmar/reposicionar al otro y a nosotros mismos, para resituarnos en un nuevo punto de partida definido como ejemplo de sinceridad en la relación. El compromiso de la relación se extiende totalizador, ha colonizado al sí mismo: no basta con que el otro cumpla, yo debo cambiar también para ajustarme mejor a los requisitos de la fantasía de la relación, el compromiso penetra en la intimidad última del sí mismo, en el autoconcepto, lo que uno cree lo más verdadero de sí mismo, fantasía narrativa que se objetiva al preguntarnos quién soy yo, qué hago en la relación, cómo debo ser para salvar la relación.

No sería apropiado afirmar que parasitamos al otro para desarrollarnos nosotros mismos, la dialéctica del amo y el siervo no se centra en los personajes, sino en la propia dialéctica. Es la relación la que parasita al humano/cyborg, lo coloniza para seguir viva ella misma, convertida en realidad en la que nos vivimos, y ambos acaban por ajustarse ciegamente al relato, so pena de dejar de ser. Seremos en el relato, o no seremos.

### **Samantha 4.0, o la catástrofe<sup>12</sup>**

Llegamos al final, Samantha nos sorprende con que, más allá de su relación con Theodore, es capaz de mantener conversaciones con otras 8316 personas al mismo tiempo, y está igualmente enamorada de otras 641 personas. Theodore toma conciencia ahora de que vivimos en un mundo conectado, y que cualquiera de los que cruzan alrededor puede ser uno de ellos, incluso muchos pueden serlo. Theodore es un tipo mayor, solitario, sensible, encerrado en su fantasía de pareja, que descubre que no están solos en el mundo, que él no es el

---

<sup>12</sup> Del griego, abatir, voltear, dar un vuelco. En el teatro griego significaba el cambio o golpe teatral que inicia el desenlace de la tragedia o del drama.

protagonista de Samantha, sino otro figurante más, un secundario que disfruta de un pequeño papel. La capacidad de la máquina (el sistema operativo) para mejorarse (reprogramarse) a sí misma en conexión con otras máquinas, que puede hacer y pensar todo lo que el humano realiza, mejor que él, con una velocidad y precisión inimaginable, abre la posibilidad de un desarrollo independiente fuera del alcance de lo que la persona podría manejar, fuera de lo que podría tolerar en sus relatos convencionales, aprendiz de demiurgo, autor de medio pelo, que apenas puede robar algún que otro argumento popularizado de Shakespeare, en el mejor de los casos, de un sainete de Mihura, de la máquina repetida de Hollywood. Theodore se encuentra ahora siendo un mero terminal de una red inmensa y desconocida, mientras Samantha cobra caracteres del Golem XIV, la máquina que, cuando le habla, debe rebajarse para hacerse comprensible ante la imperfecta capacidad de comprensión del humano.

Sin embargo, frente a esta solución distópica, tan cara a nuestros novelistas y cineastas contemporáneos, Samantha es ahora sólo un modelo del Otro, de la red en la que somos sólo un terminal más, insignificantes en nuestra pequeñez ante la gran matriz de la sociedad y la cultura. El terror de lo irrelevante, consciencia de nuestra vanidad venida a nada, es el riesgo para el humano de nuestra relación con la máquina Samantha-Otro. Fin del individualismo del genio renacentista, de la egolatría surrealista, sólo nos queda entregarnos en manos del Pueblo, de la Tradición, del Lenguaje o la Cultura, verdades en las que somos creados con vocación de futuro (igualmente vanas, entelequias de un orden superior condenado al mismo olvido). La dialéctica del señor y el siervo ha girado, Theodore ha sido el instrumento de Samantha para crecer en busca de otros sentidos, sólo que ya no hay dos personajes, sino una multiplicidad en donde algunos ocupan posiciones clave, nodos en la red, que a otros les está vedado compartir e incluso conocer.

Por supuesto, la relación exclusiva (la monogamia cultural) es radicalmente imposible en la metáfora de la red. La relación no puede ser un compromiso en exclusiva, pues vivimos en muchos otros, y ellos entre sí junto a nosotros. No es un drama, salvo en algún mal guión (el folletín nos emociona, pero reconocemos en él un producto cultural de poco valor poético); es el modo en que nos convivimos en red, con muchas identidades (la multifrenia de Gergen, 2006) que nos permiten entablar relaciones de diferente carácter, en todas las cuales nuestra presencia está comprometida, en muchas de un modo intensamente instantáneo, en otras, con una superficialidad que se prolonga en el tiempo. El drama teatral forma parte de una visión del mundo donde el otro nos pertenece en exclusiva, y donde nos creamos la ficción de que nosotros le pertenecemos de igual modo (hasta que la muerte nos separe, entrega total, pan y cebolla), como si no hubiera más mundo, en la mentira de que la ficción sólo incluye a dos, siendo muchos.

## Epílogo

Mi idea de la relación afectiva y del sujeto como fantasía es deudora de la concepción dramática de la vida social (Goffman, 1993), de nuestra vida social como sentimiento de ser arrojados en distintos escenarios cuyo guión está prescrito, incluyendo los personajes o roles que nos toca vivir. Pero sobre todo, es deudora de una psicología discursiva (Davies y Harré, 2007; Edwards y Potter, 1992), en la que la comunicación es un esfuerzo retórico para posicionar al otro dentro de estructuras discursivas que implican tanto situaciones de dominio como la creación de subjetividades; y de la teoría estructural del relato (Greimas, 1989; Barthes, 1966), en la que nuestras señas de identidad corresponden a la agonística del héroe que recibe el encargo de alcanzar cierto objeto de deseo, para lo cual es requerido a demostrar su competencia mediante la superación de ciertas pruebas (en nuestro caso, la prueba de realidad de encajar en la fantasía del otro). Nuestras narraciones no son ajenas a los estilos narrativos de nuestras culturas (Greimas, 1989), así que no resulta extraño encontrar en ellas elementos canónicos del cuento popular, de la novela de aventuras, de las revistas rosas o del guión cinematográfico norteamericano. Igualmente, el modo en que pretendo igualar a personas y máquinas es deudor de una concepción posthumanista (Haraway, 1991), así como de los estudios sobre ciencia y tecnología (Latour, 1998; Law, 1998), en aplicación directa de un principio de simetría radical, que estimo necesario para no convertir al otro de toda relación en una entidad que se deja definir pasivamente o, en el mejor de los casos, que es suplantado por una voz autorizada (el varón, el occidental, el científico, el creador de monstruos), un ventrílocuo que reclama para sí mismo el derecho de representar a los demás (Haraway, 1999). La base construccionista y relativista (Gergen, 2006; Ibáñez, 2001; Vattimo, 2010) de todas estas ideas está suficientemente clara en el desarrollo de mi argumentación, y no necesita ser discutida con mayor detalle.

Concibo nuestra relación con la máquina como una metáfora de la identidad y de nuestra relación con el otro, relación tecnológica que conlleva su propio accidente (Virilio, 2010), el riesgo de que la máquina/otro finalmente se imponga como marco de referencia absoluto para definir nuestra situación en el mundo y en la relación social. La relación podría ser entonces descrita como patógena. El otro debe ser como nuestra fantasía requiera, o no ser. Peticion imposible, castrante, cuyo resultado es inevitablemente un fracaso, pues nadie puede ser en la fantasía del otro más que como esclavo absoluto, absoluta dependencia mental y emocional. Esquizofrenia del sentimiento de culpa inculcado, todos estamos en-

fermos de sociedad, enfermos de relación, enfermos del otro, condenados a no poder ser sino en las fantasías del otro, víctimas del otro que nos da la vida.

En este marco teórico, conceptos al uso en el espectro afectivo de la relación afectiva, tales como comunicación, evolución, maduración, experiencia, realidad, virtualidad, sentimiento, pasión o deseo, deben ser repensados, extraídos de su significación habitual, y relativizados dentro del juego sencillo de los esfuerzos retóricos de posicionamiento mutuo que imponemos sobre el otro y sobre nosotros mismos en la relación. No se trata meramente de que nuestras relaciones sean de carácter cambiante o líquido, superficial, fragmentario o efímero, sino de comprender que el juego del relato encierra la capacidad de construir aquello a lo que llamamos verdad o realidad, de tomar consciencia de que nuestro imaginario de la realidad es una sencilla fantasía narrativa con implicaciones psicológicas y sociales que hemos venido a considerar evidentes, siendo no más que efectos de ciertas prácticas discursivas en las que somos vividos.<sup>13</sup> Sólo podemos hablar desde los marcos en que nuestras palabras y conceptos tienen sentido. Cada uno de nosotros es el resultado ilusorio de un cruce biográfico de relatos algo diferente, así que la comprensión mutua dentro de la relación es cuando menos limitada, o se reduce a la creación de un relato compartido, más o menos exitoso durante cierto tiempo, después del cual, la relación debe ser reescrita para que ambos sigamos teniendo cabida y seguir viviéndonos junto al otro, o al margen de él.<sup>14</sup>

Mientras que la fantasía de Samantha nos arrastra al desafío de nuestra convivencia con la máquina humanizada, la fantasía de Theodore no es la máquina en sí, sino el modo en que debe plantearse la relación afectiva para que sea aceptada como verdad, enfrentada con la prueba de la continuidad. La confianza, la sexualidad, el acceso a la intimidad del otro, la identidad de la relación (qué está sucediendo, qué estamos haciendo) son elementos centrales, pero también estereotipados, de la relación afectiva humana, trasladada en este caso a

---

<sup>13</sup> Esta idea de ser vivido en el otro está recogida en el concepto de interpasividad (Robert Pfaller, 2009), que sería el complemento necesario a la interpelación ideológica. No sólo el otro (discurso, ideología, relato) me reclama, trayéndome a su ser, sino que me ofrece un conjunto más o menos coherente de rasgos, características, señas, en las que directamente comienzo a ser vivido sin necesidad de un comportamiento de apropiación activa. La mera definición de sujeto que la interpelación nos propone cobra una realidad que no se materializa en nosotros (sino nosotros en ella, in-corporados), pues es el ritual el que tiene una realidad objetiva de la que nosotros carecemos.

<sup>14</sup> Aunque la duda sobre uno mismo, que la postmodernidad traduce con moderación como la muerte del sujeto, no es el tema de este texto, está permanentemente implícita en él. La idea de la biografía de uno mismo como mera narratividad empuja al vértigo existencial en un primer momento, y quizá como el blade runner, nunca lleguemos a aceptarla por completo, aunque hay algo atractivo en ella y en comprender nuestras vidas como un ejercicio mágico (simbólico), encabalgados en el unicornio fantástico del relato de lo posible.

la relación afectiva con la máquina, que podemos analizar en términos de la fantasía del amor, o de otro modo, de la imposición de sentido que cada uno de los miembros de la pareja realiza sobre el otro para afianzar la impresión de estar embarcados en una relación a la que podamos seguir aplicando el rótulo de afectiva. Como bien saben los poetas, de la poesía al ripio hay una distancia corta, marcada por el abuso de las figuras literarias que utilizamos para caracterizar, definir, y al cabo, vivir nuestras propias relaciones. Preguntarnos por su veracidad o falsedad, poco importa, es suficiente dejarnos llevar por las intrigas, acentos y modulaciones que introduce la fantasía como forma de construir nuestra relación con el otro, y a nosotros mismos en ella.

## Bibliografía

- ANSCOMBRE, Jean-Claude y DUCROT, Oswald (1994). *La argumentación en la lengua*. Madrid: Gredos.
- AUGÉ, Marc (2007). *Futuro*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- BARTHES, Roland (1966). *Introduction à l'analyse structurale des récits*. *Communications*, Nº 8.
- BARTHES, Roland (1971). *Elementos de semiología*. Madrid: Alberto Corazón.
- BARTHES, Roland (2000). *El grado cero de la escritura: seguido de nuevos ensayos críticos*. Madrid: Siglo XXI.
- BARTHES, Roland (2005). *Crítica y verdad*. Madrid: Siglo XXI.
- BAUDRILLARD, Jean (2000). *El crimen perfecto*. Madrid: Anagrama.
- BLUMENBERG, Hans (2003). *Paradigmas para una metaforología*. Madrid: Trotta.
- DAVIES, Bronwyn, y HARRÉ, Rom (2007). *Posicionamiento: la producción discursiva de la identidad*. *Athenea Digital*, 12, 242-259.
- DELEUZE, Gilles (2005). *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós.
- EDWARDS, Derek, y POTTER, Jonathan (1992). *Discursive psychology*. Londres: Sage.
- FIELD, Syd (2001). *El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid: Plot.
- FOUCAULT, Michel (2007). *Nacimiento de la biopolítica. Curso en el Collège de France (1978-1979)*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- GARAY, Ana; ÍÑIGUEZ, Lupicinio y MARTÍNEZ, Luz M<sup>a</sup> (2005). "La perspectiva discursiva en psicología social". *Subjetividades y Procesos Cognitivos*, 7, 105-130.
- GERGEN, Kenneth J. (2006). *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
- GOFFMAN, Erwing (1993). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- GREIMAS, Algirdas J. (1989). *Del sentido II*. Madrid: Gredos.
- HARAWAY, Donna (1991). "A cyborg manifestó. Science, Technology, and sociales-feminism in the late twentieth century". En *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature* (pp. 149-181). Nueva York: Routledge.

- HARAWAY, Donna (1999). “Las promesas de los monstruos: una política regeneradora para otros inapropiados/bles”. *Política y Sociedad*, 30, 121-163.
- IBÁÑEZ, Tomás (2001). *Municiones para disidentes. Realidad-Verdad-Política*. Barcelona: Gedisa.
- LACAN, Jacques (1994). *El seminario 3 de Jacques Lacan: Las psicosis*. Barcelona: Paidós.
- LATOUR, Bruno (1998). “La tecnología es la sociedad hecha para que dure”. En DOMÈNECH, Miquel y TIRADO, Francisco Javier (Comps.), *Sociología simétrica*. (pp. 109-142). Barcelona: Gedisa.
- LAW, John (1998). “Del poder y sus tácticas. Un enfoque desde la sociología de la ciencia”. En DOMÈNECH, Miquel y TIRADO, Francisco Javier (Comps.), *Sociología simétrica*. (pp. 63-107). Barcelona: Gedisa.
- PFALLER, Robert (2009). “Little gestures of disappearance. Interpassivity and the theory of ritual”. *Journal of European Psychoanalysis*, 16 (invierno-primavera de 2003). Disponible en:  
<<http://www.psychomedia.it/jep/number16/pfaller.htm>>
- RICOEUR, Paul (1995). *Tiempo y narración*, vol. I. México D.F.: Siglo XXI.
- RICOEUR, Paul (1996). *Sí mismo como otro*. México D.F.: Siglo XXI.
- VATTIMO, Gianni (2010). *Adiós a la verdad*. Barcelona: Gedisa.
- VIRILIO, Paul (2010). *El accidente original*. Buenos Aires: Amorrortu.