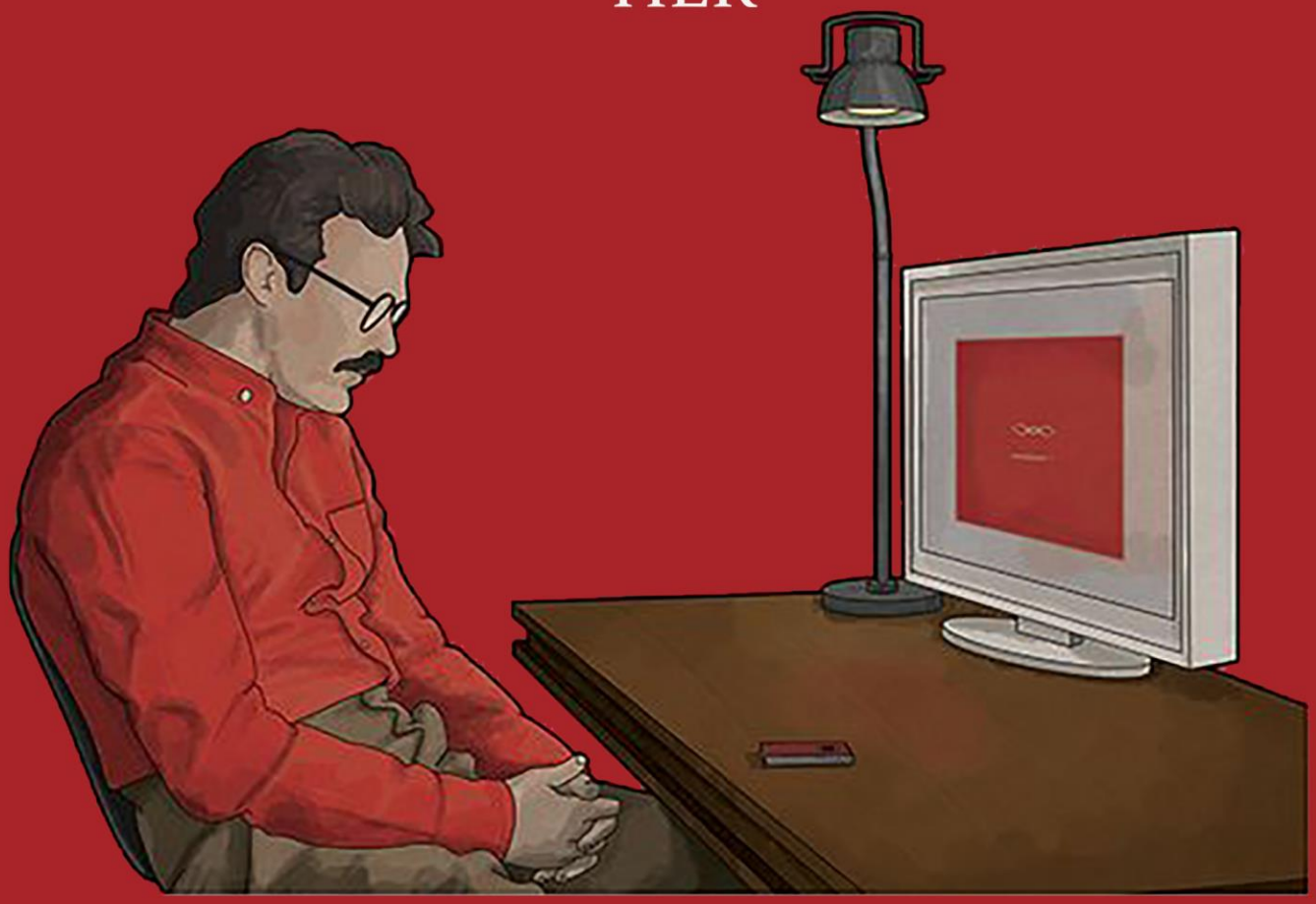
AUTORA: SUSANA CAMPILLO DELICADO

DIRECCIÓN: JORGE PÉREZ IGLESIAS

Soledad Posmoderna

ANÁLISIS SOCIOLÓGICO DE HER



Trabajo Final de Máster
Máster Universitario en Humanidades: Arte, Literatura y Cultura contemporáneas
Julio de 2021

Resumen

La presente investigación aborda cómo se representa la soledad posmoderna en el cine. Para ello, se analizará la película *Her* (Spike Jonze, 2013) desde una perspectiva sociológica en la que las teorías de autores como Gilles Lipovetsky, Erich Fromm y Zygmunt Bauman servirán de sustento al estudio del filme. Se buscará establecer cuáles son las características intrínsecas de la sociedad posmoderna, cómo lidia el individuo posmoderno con su soledad y cuáles son las consecuencias del uso de las nuevas tecnologías en el mundo actual.

La investigación pondrá el foco en la disolución de los lazos sociales en la posmodernidad, donde el individuo está cada vez más sumido en su individualidad, atrofiándose así las habilidades sociales necesarias para establecer vínculos humanos profundos. Todo ello supondrá, igualmente, la proliferación de las conexiones superficiales y caducas que ha favorecido la aparición de Internet.

El análisis sociológico de *Her* invitará a reflexionar sobre la llegada inminente de la inteligencia artificial a nuestra sociedad, dando así lugar a sopesar cuáles son las cualidades que nos hacen ser realmente humanos y que, hoy por hoy, la velocidad vital a la que está sometida el individuo le han hecho obviar.

Palabras clave: SOLEDAD POSMODERNA, HER, SPIKE JONZE, CINE, SOCIOLOGÍA

Abstract

The present research is focused on how the postmodern solitude is represented in cinema. To this end, the film *Her* (Spike Jonze, 2013) is analyzed from a sociological perspective, based on the theories of authors such as Gilles Lipovetsky, Erich Fromm and Zygmunt Bauman. The essential characteristics of the postmodern society will be investigated, as well as how the postmodern individual deals with solitude and what consequences exist derived from the use of the new technologies in the contemporary world.

This study brings into focus how the social relationships are disolved in postmodernism, where the individual is increasingly sinked in himself and this makes him incapable of stablishing deep bonds with other human beings. All this implies the increase in superficial and temporary relationships that the emergence of Internet has supported.

The sociological analysis of *Her* will invite us to reflect on the upcoming arrival of artificial intelligence in our society, leading the reader to consider what qualities make a person a real human being, and how the individual has forgotten these qualities due to the speed of life he is subjected to.

Keywords: POSTMODERN SOLITUDE, HER, SPIKE JONZE, CINEMA, SOCIOLOGY

Sumario

1. INTRODUCCIÓN 4

2. JUSTIFICACIÓN 5

3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS 7

4. METODOLOGÍA 8

5. PRIMERA FASE: MARCO TEÓRICO 9

6. SEGUNDA FASE: ANÁLISIS SOCIOLÓGICO DE *HER* (SPIKE JONZE, 2013) 14

6.1 SPIKE JONZE Y *HER* 14

6.2 SINOPSIS 15

6.3 CARACTERÍSTICAS DE LA SOCIEDAD REPRESENTADA EN *HER* 16

6.3.1 Marco espacial urbano 16

6.3.2 Nivel socioeconómico 17

6.3.3 La vida laboral 19

6.3.4 Alienación y aislamiento social 20

6.3.5 Todo vale 22

6.4 LA SOLEDAD POSMODERNA REPRESENTADA EN THEODORE 23

6.4.1 *Flashbacks*, pensamientos y pseudoamor sentimental 23

6.4.2 Sexo y compromiso 24

6.4.3 La inteligencia artificial como paliativo de la soledad 26

6.4.4 La despedida 27

6.5 SAMANTHA Y EL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA POSMODERNIDAD 29

6.5.1 ¿Quién es Samantha? 29

6.5.2 La privacidad en tiempos posmodernos 30

6.5.3 El salto evolutivo de la IA 31

6.5.4 El conflicto de la incorporeidad 33

7. CONCLUSIONES FINALES 34

8. FICHA TÉCNICA DE *HER* 36

9. BIBLIOGRAFÍA 37

1. Introducción

Parece irrefutable aseverar que la época en la que vivimos es la que mayores oportunidades ofrece al ser humano de estar en contacto con el Otro. Las nuevas tecnologías, Internet y las redes sociales han creado una singularidad en la que el factor espacio-tiempo ha dejado de suponer una dificultad para las relaciones sociales; sin embargo, este progreso tecnológico ha llevado a la sociedad posmoderna a caer en la paradoja de la hiperconectividad.

Vivimos inmersos en la contradicción de estar *online* en todo tipo de ingenios sociales, mientras que nunca hemos estado más *offline* del verdadero compromiso social o de la búsqueda de estímulos sociales fidedignos y tangibles.

Entender la causa de dicho contrasentido es la inquietud principal que ha dado fruto a esta investigación. La hipótesis propuesta en este trabajo parte del hecho de que el ser humano, aun sumido en la hiperconectividad, está cada vez más aislado socialmente, lo que no hace más que agravar su sentimiento de soledad.

Frente a las abundantes señales de malestar social existentes en el mundo globalizado, las nuevas tecnologías se presentan a sí mismas como una cura eficaz para combatir dicho malestar. En este sentido, el campo relacionado con la inteligencia artificial afectiva está en pleno auge, anunciándose como futuro apoyo emocional del individuo posmoderno, un apoyo que, a diferencia de las relaciones humanas tradicionales, no supone ningún conflicto aparente.

En su libro, *El eros electrónico*, Gubern (2000) nos explica cómo la *affective computing* (informática afectiva), fundada por Rosalind Picard, está investigando para lograr una inteligencia artificial afectiva capaz de aprender y comprender los sentimientos humanos. Uno de los robots desarrollados por esta disciplina informática tenía como fin que el consumidor pudiera usarlo para practicar situaciones difíciles de las relaciones sociales, como, por ejemplo, una primera cita amorosa o una entrevista de trabajo.

Así pues, el objeto principal de esta investigación es reflexionar acerca de la soledad posmoderna que sufre el individuo contemporáneo, y para ello, la investigación se basará en el análisis cinematográfico y sociológico de la película *Her* (Spike Jonze, 2013). Este filme nos propone un debate que, lejos de parecer futurista, subraya la meteórica adaptación que ha hecho la sociedad contemporánea a las nuevas tecnologías, y, por ende, al nuevo modo de relacionarse con el Otro.

Spike Jonze centra la problemática en las relaciones amorosas y en cómo, en un tiempo más cercano del que pudiera parecer, las personas podrían empezar a normalizar las relaciones de pareja entre un ser humano y un sistema operativo con inteligencia artificial capaz de reproducir las características emocionales intrínsecamente humanas.

En los primeros pasos de esta investigación se especificará la pregunta principal de la misma, así como los objetivos específicos que este trabajo pretende afrontar.

Más tarde, se establecerán cuáles son las claves que caracterizan a la soledad posmoderna. Para ello, la presente investigación establecerá un marco teórico en torno al ámbito de la sociología y la filosofía, y fundamentado en la Posmodernidad y la influencia de ésta en las relaciones humanas.

A continuación, y, basándonos siempre en la base teórica anteriormente estudiada, se procederá al análisis textual y sociológico de algunas de las escenas de la película *Her* que resulten de mayor relevancia para nuestro objeto de estudio.

Por último, se determinarán cuáles son las conclusiones finales que el análisis sociológico de *Her* nos ha brindado acerca de cómo afronta la soledad posmoderna el individuo y de cómo este vacío interno es representado en el cine.

2. Justificación

El cine, desde sus inicios, ha reflejado a la sociedad a través de la pantalla. Disciplinas como la antropología y la sociología han sabido ver en este arte un medio de investigación[1] con el cual poder estudiar y comparar el comportamiento de diversas culturas. En este sentido, cabe destacar la figura del estadounidense Robert Joseph Flaherty (1884-1951) y su documental *Nanook of the North*[2], de 1922. Flaherty comenzaría así el llamado cine etnográfico, fuente de inspiración para muchos cineastas posteriores.

Uno de estos cineastas y renovador de este cine sería el antropólogo francés Jean Rouch[3] (1917-2004), el cual dedicó gran parte de su filmografía al estudio de la cultura africana. Es importante mencionar que el trabajo innovador de Rouch trajo consigo la integración de elementos ficcionados en los documentales. Un ejemplo de ello lo encontramos en *La Pyramide humaine* (1959), obra en la que trataría de estudiar las relaciones entre jóvenes negros y blancos en el liceo de Abidján. En este filme, Rouch incluiría escenas ficticias basadas en situaciones reales en las que los chicos tenían que actuar de forma improvisada.

[1] Para el cineasta Jean Rouch (2012: 161), "el cine era un instrumento de investigación insustituible, no sólo por su facultad de reproducir indefinidamente lo que ha sido observado, sino […] por la posibilidad de proyectar el documento extraído ante las personas observadas y estudiar con ellas a partir de las imágenes su comportamiento."

[2] Flaherty, considerado el padre del cine etnográfico, pasó primero un año viviendo entre esquimales para así poder conocer mejor su cultura antes de filmarla. Pasado ese tiempo, filmó durante dos años la vida diaria de Nanuk, y, posteriormente, proyectó la película por primera vez junto a Nanuk y su familia. El documental fue todo un éxito comercial (Rouch 2012: 157-158)

[3] Junto a André Leroi-Gourhan fundó el Comité Intenationale du Film Etnographique y Sociologique con sede en el Musée de l'homme de Paris. El objetivo principal era establecer lazos de unión entre las ciencias sociales y el arte cinematográfico. (García 2008: 75)

En 1961, Rouch trabajaría junto a Edgar Morin para realizar un estudio etnográfico sobre la ciudad de París, creando así el documental *Chronique d'un été.* Esta obra supone el comienzo del *cinéma verité*. Según el propio Morin, pretendían crear una película etnológica y existencial que fuera capaz de reflejar a la sociedad parisina de los años 60 tal cual era, mostrando el malestar patente que ya empezaba a intuirse años antes de mayo del 68. (García Díaz 2008: 75-76)

Pero este reflejo de la sociedad no solo será proyectado a través del género documental; la ficción también creará su propia ilusión, y es que, como bien supo percibir Rouch "la frontera entre documental y ficción era prácticamente inexistente" (García 2008: 83)

Es indudable que cada cineasta está influido por su tiempo y por sus vivencias. El escritor y cineasta ruso Andréi Tarkovsky vería en la ficción una realidad infinita en la que la mirada subjetiva del artista da vida a un mundo propio y personal (Tarkovsky 1991: 48, 203). Así, el cine perteneciente a la Posmodernidad no puede evitar representar las problemáticas sociales de nuestra época. En este sentido, directoras como la norteamericana Sofia Coppola y su largometraje *Lost in Translation* (2003), o series de televisión como la británica *Black Mirror* (2011) tratarán temas posmodernos como la soledad del individuo en las grandes ciudades o el avance irrefrenable de las nuevas tecnologías y su uso dentro de la sociedad.

Por lo tanto, el análisis sociológico del cine nos aporta una imagen de nuestra sociedad que puede ayudarnos a intuir nuestro futuro más cercano. Mediante este proceso de catarsis, de enfrentarnos a una distopía verosímil, este augurio fílmico puede prevenir, o al menos, alertar sobre el rumbo que está tomando la sociedad posmoderna.

Lipovetsky[4] (2009) afirmaría en su obra *La pantalla global* que

> El individuo de las sociedades modernas acaba viendo el mundo como si *éste* fuera cine, ya que el cine crea gafas inconscientes con las cuales aquél ve o vive la realidad. El cine se ha convertido en educador de una mirada global que llega a las esferas más diversas de la vida contemporánea. (2009: 28)

La velocidad vertiginosa en la que se desarrollan las nuevas tecnologías y en la que parecen estar sumergidas las ciudades no encaja con el tiempo evolutivo natural del ser humano. El cine representa entonces una fuente de estudio útil para reflexionar, como observadores externos, sobre el devenir de nuestra sociedad.

[4] Gilles Lipovetsky (1944), filósofo y sociólogo francés, es uno de los principales estudiosos actuales de la cultura y la sociedad contemporánea. En la presente investigación analizaremos también *La era del vacío: ensayo sobre el individualismo contemporáneo,* publicada en 1983, es una de sus obras más relevantes en donde expone su visión de la era posmoderna, o cómo él la denomina, la Hipermodernidad.

La temática de la posmodernidad no solo es de gran interés en el ámbito cinematográfico, sino que, también, está vigente en el campo de la filosofía y la sociología. Como se verá en el apartado del marco teórico, autores de máxima relevancia en estas disciplinas han trabajado en profundidad la temática de la posmodernidad, y, más concretamente, la soledad posmoderna.

No obstante, es importante tener presente que estudiar los rasgos de la sociedad contemporánea no resulta una empresa sencilla para ningún investigador, pues se parte de la dificultad de pertenecer al mismo objeto de estudio que se pretende analizar, y, por consiguiente, se carece de la perspectiva espaciotemporal necesaria para asegurar la objetividad analítica del estudio.

3. Preguntas de investigación y objetivos específicos

La pregunta principal que plantea resolver esta investigación es la siguiente:

¿Cómo se representa la soledad posmoderna en el cine? Análisis sociológico de la película *Her* (Spike Jonze, 2013).

La formulación de esta pregunta nace de un interés personal acerca del devenir de la sociedad actual y de cómo el individuo parece sumido, de manera inconsciente, en una serie de características comunes que se podrían calificar como una identidad posmoderna globalizada.

Her refleja muy bien lo que resulta ser uno de los pilares clave de la condición posmoderna, el individualismo exacerbado, y, como consecuencia a éste, el aislamiento social y la cada vez mayor dificultad del individuo de desarrollar habilidades sociales que le acerquen al Otro de una manera profunda y duradera.

La película centra la problemática hacia las nuevas tecnologías poniendo el acento en un futuro inmediato y haciéndonos meditar sobre su uso actual. *Her* nos muestra cómo las nuevas tecnologías han modificado irremediablemente las relaciones sociales y cómo el desarrollo de la inteligencia artificial y su implementación pueden suponer, en un futuro cercano, un cambio drástico en el devenir de la sociedad posmoderna.

Así pues, la pregunta principal plantea las siguientes cuestiones que están íntimamente ligadas a ésta y que han surgido directamente del visionado del filme.

1. ¿Cuáles son los factores que han llevado a la sociedad posmoderna a aislarse del Otro?
2. ¿De qué manera intenta el individuo posmoderno evadirse de su soledad?
3. ¿Qué consecuencias trae consigo el uso de las nuevas tecnologías como paliativo de la soledad en la sociedad posmoderna?

4. ¿Qué conflictos puede generar la implementación de la IA en la sociedad posmoderna a corto y largo plazo?

5. ¿Cómo resuelve el individuo posmoderno la necesidad de unión con el Otro?

Por otra parte, los objetivos específicos que van a guiar este trabajo nos servirán para lograr responder a las preguntas mencionadas anteriormente.

Esta investigación se centrará en:

1. Describir y analizar las características intrínsecas de la sociedad posmoderna representadas en la película *Her*.

2. Determinar los aspectos más relevantes de la soledad posmoderna desde la perspectiva de varios autores, como, por ejemplo, Gilles Lipovetsky, Zygmunt Bauman o Erich Fromm, y analizar cómo se representa esta soledad en *Her*.

3. Reflexionar, a partir del marco teórico y la película *Her,* sobre el uso que hace la sociedad posmoderna de las nuevas tecnologías y sus consecuencias.

4. Metodología

Para poder dar respuesta a cómo se representa la soledad posmoderna en la película *Her* (Spike Jonze, 2013), la investigación se dividirá en dos fases.

En la primera fase, se estudiará, desde una perspectiva analítica, las obras de diversos filósofos y sociólogos para determinar las características intrínsecas que otorgan a la posmodernidad y a la soledad posmoderna. Este análisis proporcionará la información necesaria para poder emprender, más tarde, el estudio del largometraje.

La segunda fase de esta investigación se centrará en el análisis textual del filme desde una óptica bidimensional: la descripción y la interpretación. Es importante remarcar que este análisis se apoyará en la base teórico-conceptual desarrollada en la primera fase.

Desde la perspectiva descriptiva, se seleccionarán algunos fragmentos de la película *Her* que resulten de especial relevancia para el objeto de estudio planteado. En ellos se analizarán los componentes del lenguaje cinematográfico esenciales: “Imagen, Sonido, Montaje, Puesta en escena y Narración” (Zavala 2010: 65).

Del mismo modo, se realizará un análisis interpretativo del filme estableciendo cuáles son todas las conexiones existentes entre *Her* y la base teórica anteriormente estudiada e incorporando, al mismo

tiempo, nuestra propia interpretación de cómo esta obra cinematográfica consigue plasmar con imágenes el vacío actual del individuo posmoderno.

5. Primera fase: Marco teórico

Para hablar de la Posmodernidad como período histórico primero se necesita hacer referencia a la Modernidad, puesto que el primer término está directamente vinculado con el segundo. De hecho, si se analiza la palabra posmodernidad vemos que está formada por el prefijo *pos*- que "significa 'detrás de' o 'después de'" (Real Academia Española, s.f., definición 1) junto a la palabra modernidad. Todo ello refuerza la idea de continuidad entre ambas épocas y, al mismo tiempo, define un distanciamiento fundamental que obliga a determinar las diferencias entre ambos conceptos.

Una de las características fundamentales que dieron forma a la Modernidad durante el siglo XVIII, el llamado Siglo de las Luces, fue el predominio de la razón como sustento principal del desarrollo cultural.

El período de la Ilustración supuso para la sociedad toda una revolución. Peces-Barba[5] (1995) destacaría varios puntos relevantes de este período. A nivel político, el Estado surgió como mecanismo capaz de erradicar las estructuras feudales, consiguiendo así unificar el poder. El capitalismo se estableció como el sistema económico por excelencia en el que la burguesía crecería exponencialmente. La ciencia consiguió desvincularse del poder religioso, consolidándose como la base principal del conocimiento, y, en conclusión, la racionalidad fomentada por la Ilustración tuvo como fin último dotar a la humanidad de los derechos universales que garantizasen su educación y su libertad.

La modernidad, en definitiva, era símbolo de progreso, pero todas esas promesas de bienestar fueron, poco a poco, desmoronándose, quedando totalmente truncadas a lo largo del siglo XX como consecuencia de las atrocidades que en él se vivieron.

En este sentido, el filósofo francés Jean-François Lyotard[6] (1991) afirma que la posmodernidad empieza con la crisis de los cuatro grandes relatos en los que se apoyaba la Modernidad.

Estos cuatro relatos son:

---

[5] Gregorio Peces-Barba (1938-2012) fue un político y catedrático español de filosofía del Derecho. Participó en la redacción de la nueva Constitución Española por lo que se le considera uno de los padres fundadores. Fuente: Biografiasyvidas.com

[6] El pensamiento del filósofo y sociólogo francés Jean-François Lyotard (1924-1998) es esencial en la presente investigación, pues para entender la soledad actual que sufre el individuo contemporáneo, es imprescindible comprender cuál es su marco cultural. En 1979, publicó la obra *La condición posmoderna: Informe sobre el saber.* En este escrito aparece por primera vez un análisis profundo sobre la posmodernidad en el ámbito filosófico, más allá del terreno de la crítica artística en el que se había movido hasta entonces. Posteriormente, entre los años 1982-1985 escribiría *La posmodernidad explicada a los niños*, obra en la que termina de perfilar ciertos términos acerca de la posmodernidad.

1. El relato cristiano: en él, el individuo creía en la promesa celestial de un estado de plenitud después de la muerte.
2. El relato marxista: este relato proyectaba la idea de un futuro en el que se acabaría con la explotación del hombre por el hombre.
3. El relato capitalista: narraba la idea de que todo individuo podía alcanzar la riqueza.
4. El relato de la Ilustración: promovía la promesa a la humanidad de total racionalidad en el que todo individuo poseyera los mismos derechos. (Lyotard 2003: 31)

La finalidad de estos metarrelatos era la de "legitimar las instituciones y las prácticas sociales y políticas, las legislaciones, las éticas, las maneras de pensar." (Ibid., 29). La incredulidad en ellos es lo que provocó la disolución de los lazos sociales, convirtiendo a la sociedad en una amalgama de personas sumidas en su individualidad.

Sobre esta misma característica de la posmodernidad, la disolución de los lazos sociales, nos hablan Lipovetsky (1986: 13) y Bauman[7] (1999: 173-174). Ambos autores subrayan la idea de que la posmodernidad está cimentada en un individualismo exacerbado que dificulta el vínculo profundo con el Otro, pero ¿quién es el Otro?

A lo largo de la historia, diferentes disciplinas como la filosofía, la psicología o la sociología han debatido sobre este término, dando lugar a distintas teorías más o menos confluyentes, pero, con un punto en común, el Otro como sujeto distinto del Yo.

Para nuestra investigación nos basaremos en el concepto de Freud donde el Otro es el sujeto que está afuera del Yo. Freud añadiría que

> En la vida anímica del individuo, el otro cuenta, con total regularidad, como modelo, como objeto, como auxiliar y como enemigo, y por eso desde el comienzo mismo la psicología individual es simultáneamente psicología social en este sentido más lato, pero enteramente legítimo.
> (1992: 67)

De sus palabras se puede extraer que el Otro está estrechamente vinculado al Yo y que repercute en este último y en su psicología, ya sea de manera positiva o perjudicial. Igualmente, establece un lazo de unión entre la psicología individual y la psicología social, aportando así una idea simultanea de reciprocidad entre individuo y sociedad.

En la posmodernidad, la disolución de los lazos sociales dificulta en gran medida la unión colectiva de la sociedad para lograr un mismo fin. El ser humano tiene dificultades para unirse con el Otro más

[7] El sociólogo y filósofo polaco Zygmunt Bauman (1925-2017) dedicó gran parte de su bibliografía a desarrollar el concepto de Modernidad líquida con el que hacía referencia a la posmodernidad. Para él, el adjetivo *líquida* englobaba a la perfección la idea de inestabilidad y fluctuación típica de los valores posmodernos.

allá de buscar un apoyo para autocompadecerse; el bien común ha pasado a ser un "dejar que cada uno se satisfaga a su modo" (Bauman 1999: 41).

Para Lipovetsky, la posmodernidad está invadida por el sentimiento de la indiferencia. El individuo está rodeado por "un desierto apático" (1986: 36) en el que todo está permitido. Esta indiferencia es fruto de la saturación de información a la que está expuesto el individuo posmoderno. No es que este haya dejado de interesarse por las cosas, sino que el ritmo tan acelerado en el que vive no le permite detener su atención en nada en particular.

El marco espacial de esta sociedad es eminentemente urbano. Las ciudades han favorecido el distanciamiento social, facilitando así, el anonimato del individuo. Con respecto a la ciudad, Bauman (1999) utiliza la definición de Richard Sennett[8] "un asentamiento humano en el que los extraños tienen probabilidades de conocerse". (1978: 39 y ss.) Bauman se centra en el concepto *extraños* para subrayar la idea de que esos individuos no se conocen del pasado y lo más probable es que tampoco vayan a tener una relación futura. Ese *conocerse* se limitará a un encuentro fortuito y breve.

El psicoanalista alemán Erich Fromm[9] (2007) afirma que la consciencia de sí mismo que posee el ser humano es lo que lo condena a la soledad. Ese sentimiento de "separatidad" (2007: 10) con el Otro, de ser un individuo aislado y mortal, vulnerable a la naturaleza y a la sociedad es lo que provoca en el ser humano un vacío interior.

En relación con la soledad que sufre el individuo, Fromm propone como única alternativa realmente útil, el amor, pero, al mismo tiempo, nos advierte de las actuales formas de pseudoamor que existen en la sociedad posmoderna. Fromm (Ibid., 96-98) distingue las siguientes:

- <u>Amor idolátrico:</u> suelen experimentarlo las personas que no han desarrollado una identidad madura y tienden a idolatrar a la otra persona. Pero este tipo de pseudoamor termina cuando, con el tiempo, el ser adorado deja de cumplir las expectativas volcadas en él.

- <u>Amor sentimental:</u> está basado en la fantasía del recuerdo de un amor pasado o futuro. La persona permanece en la relación gracias a un recuerdo ficticio en el que se creía feliz junto a esa persona o, por el contrario, vive con la esperanza de un futuro prometedor en el que llegará a conseguir la ansiada felicidad.

[8] Richard Sennett (1943) es un sociólogo estadounidense cuya obra gira en torno al estudio de la vida del individuo en las ciudades y en cómo éstas influyen en el sujeto contemporáneo. Fuente: Psicoclogiaymente.com

[9] Erich Fromm (1900-1980) fue un reputado psicoanalista y filósofo alemán. En 1956 publicó *El arte de amar,* obra en la que desarrolla la idea del amor como la respuesta idónea capaz de sosegar el vacío existencial que sufre el ser humano a raíz de la consciencia de su existencia en soledad.

- Amor proyectivo: Fromm distingue dos formas de proyección. En la primera, el individuo proyecta en la otra persona los defectos que ve en sí misma y, al tratar de corregirla, consigue evadirse de sus problemas. La segunda forma suele ser representativa de las personas que quieren tener hijos con el único fin de poder proyectarse a través de ellos y, así, creer sentirse realizadas.

Para conseguir el amor pleno que llegue a colmar la soledad del individuo, Fromm afirma que es necesario que ambas personas se conozcan bien a sí mismas y sean capaces de experimentarse en toda su esencia. Para él, el amor es un desafío constante, un moverse, crecer, trabajar juntos; que haya armonía o conflicto, alegría o tristeza es secundario con respecto al hecho fundamental de que dos seres se experimentan desde la esencia de su existencia, de que son el uno con el otro al ser uno consigo mismo y no al huir de sí mismos. (Ibid., 99-100)

En relación con el amor, Lipovetsky (1986) habla de la incapacidad posmoderna para amar al Otro. Narciso, figura mitológica con la que relaciona al individuo posmoderno, vive enajenado en su yoidad, y, al mismo tiempo, siente la necesidad de estar con el Otro, por lo que, finalmente, termina frustrado al no conseguir colmar su soledad de manera profunda.

La soledad se nos presenta entonces como una paradoja en la que, a pesar de que el individuo cuenta con todos los medios para dejar de sentirse solo, las experiencias con el Otro son demasiado superficiales como para poder paliar su vacío. El individuo sufre la "Desolación de Narciso, demasiado bien programado en absorción en sí mismo para que pueda afectarle el Otro, para salir de sí mismo, y sin embargo insuficientemente programado, ya que todavía desea una relación afectiva." (Lipovetsky 1986: 78)

Por otra parte, el sistema capitalista es una de las piezas claves de la sociedad posmoderna. Se caracteriza por la producción privada de bienes y servicios, teniendo en cuenta la oferta y la demanda de los mismos. El capitalismo posmoderno busca producir objetos con un fin hedonista, pero, al mismo tiempo, el placer que puedan producir estos objetos en el consumidor deberá ser efímero, pues sólo así se mantiene un ritmo acelerado de ventas y, por tanto, de incremento de capital. (Fromm 2007)

Según Bauman (1999) la sociedad posmoderna está cimentada en una precariedad laboral crónica, en la que el desempleo se ha vuelto estructural. Esta inseguridad económica que sufre el individuo lo empuja a buscar placeres instantáneos que le ayuden a mitigar su malestar interno. Todo ello repercute en los vínculos que establece con el Otro, vínculos volátiles en los que el conflicto es evitado y la única máxima es el placer. De esta manera, podemos establecer un paralelismo entre el capitalismo y las relaciones posmodernas, pues ambos están basados en una mentalidad mercantilista, una percepción del mundo "como un recipiente lleno de objetos *desechables,* objetos para usar y tirar; el mundo en su conjunto, incluidos los seres humanos". (Ibid., 172)

En este sentido, Fromm (2007) añadirá que la pérdida de los lazos sociales ha provocado la búsqueda de nuevas fórmulas que consigan paliar el malestar interno del individuo. Para calmar ese desasosiego vital, Fromm apunta como placebos sociales a la rutina laboral, la diversión y el conformismo que caracteriza a la sociedad contemporánea.

Uno de los bienes más demandados por el individuo posmoderno son las nuevas tecnologías. En el capítulo II "Soledad masificada" de su libro *44 cartas desde el mundo líquido,* Bauman (2011) desarrolla la idea de cómo las nuevas tecnologías son usadas actualmente para mitigar la soledad, pero estas nuevas formas de conectar con el Otro esconden ciertos riesgos.

Con la llegada de Internet "la gente que luchaba por evitar la tortura de la soledad descubrió que esta nueva forma suponía una notable mejora con respecto a la modalidad cara a cara" (Ibid., 15). Esta nueva modalidad de conexión social logra evitar los conflictos inherentes de las relaciones sociales, aunque no sin pagar a cambio un alto precio "Porque cuando uno pasa a estar «siempre conectado», puede que nunca esté total y verdaderamente solo. Y si nunca está solo, entonces […] Es menos probable que uno se comunique con la gente real del entorno inmediato." (Ibid., 17)

Si bien las redes sociales y los dispositivos móviles nos facilitan la conexión con el Otro pese a su ausencia física, este tipo de vínculos atrofian cada vez más las habilidades sociales del individuo, pues la posibilidad de estar *online* u *offline* según nos convenga impide que desarrollemos la capacidad de saber discutir con el Otro, de llegar a compromisos y de resolver conflictos desde el diálogo y la escucha mutua. Las nuevas tecnologías nos aíslan del Otro físico y, al mismo tiempo, de nosotros mismos, ya que la necesidad de estar siempre *online*, de estar siempre conectados al mundo virtual nos priva de un conocimiento íntimo pleno.

Resulta indudable que el avance de las nuevas tecnologías es imparable y que, como objeto de consumo, intenta cubrir las necesidades de conexión con el Otro que tiene el ser humano. En la búsqueda de este objetivo tan rentable[10], la ciencia informática dirige actualmente todos sus esfuerzos.

En conclusión, podemos afirmar que ya desde inicios del siglo XX, diferentes autores han realizado una labor de investigación en la que han subrayado el auge progresivo del aislamiento social, focalizado principalmente en las grandes urbes. Este aislamiento acentúa la soledad, ya de por sí, inherente al ser humano.

[10] Una de las curiosidades que narra Román Gubern (2000: 119) en su libro *El eros electrónico* con respecto al uso de las nuevas tecnologías en Japón, país pionero en este campo, es la creación de un aparato llamado *Lovegety* cuyo uso se limitaba a facilitar el primer contacto con una posible relación amorosa. El mecanismo consistía en un receptor de ondas que captaba a la persona que dispusiera del mismo aparato y que estuviera a gran proximidad. De esta manera, si el aparatito se encendía comunicaba al usuario que, muy cerca de él, otro individuo de sexo contrario estaba interesado en buscar una relación. Lo más llamativo, de lo que pudiera parecer una anécdota posmoderna, es que dicho aparato consiguió record de ventas. En apenas tres meses, 300.000 individuos habían sentido la necesidad de adquirir dicho artilugio.

Parece evidente, después de todo lo analizado hasta ahora, que conforme más progresan las nuevas tecnologías y la civilización, más se distancian los individuos posmodernos, pues estas nuevas formas de unión con el Otro están basadas en un consuelo hedonista que evita la relación humana profunda en la que los conflictos y dificultades no pueden ser ignoradas, sino que forman parte del proceso de socialización humana.

6. Segunda fase: Análisis sociológico de *Her* (Spike Jonze, 2013)

6.1 Spike Jonze y *Her*

Adam Spiegel (Rockville, Maryland; 22 de octubre de 1969), más conocido por el nombre de Spike Jonze, comenzó su carrera profesional como fotógrafo y más tarde continuó como director de vídeos musicales en los que colaboró con grupos como Fatboy Slim, Beastie Boys o Björk. En el terreno cinematográfico cuenta con cinco largometrajes[11], siendo *Her* el único cuyo guion escribe en solitario.

Según explicó Spike Jonze en una entrevista ofrecida en 2013 a *The Guardian*, el argumento de la película se le ocurrió a principios del año 2000 cuando leyó un artículo en el que hablaban de la posibilidad de mandar mensajes instantáneos a una inteligencia artificial en línea. Una década después escribiría el guion de *Her,* una historia en la que volcaría todos sus sentimientos e ideas acerca de las relaciones de pareja y la tecnología. (Michael 2013)

Si bien el director nunca confirmó que *Her* tuviera connotaciones autobiográficas, muchos han establecido cierta reciprocidad entre esta cinta y *Lost in Translation*, dirigida por su exmujer Sofia Coppola. En este sentido, Coppola sí que afirmó que la historia de soledad e incomunicación que se narra en *Lost in Translation* era cercana a la que vivió ella en su matrimonio con Spike Jonze. (García 2014)

La idea principal que Spike Jonze quiso contar en *Her* era, según él mismo explicó en una entrevista,

> […]hacer una especie de reflexión sobre las relaciones humanas. Ya sé que lo obvio en la película […] es la tecnología, pero de lo que realmente me interesaba hablar es de cómo conectamos los unos con los otros, de cómo funcionan esos mecanismos. Llámalo química o cómo quieras. Y de qué pasa cuando fallamos al conectar, de cuando buscamos con ahínco la intimidad para asustarnos de muerte cuando la encontramos. Esa fue la base para la historia. ¿El mayor reto?

[11] Su primer largometraje, *Being John Malkovich,* (1999) llevó a la gran pantalla un guion de Charlie Kaufman. Ambos artistas consiguieron la nominación a los Oscars; Spike Jonze en la categoría de mejor director y Kaufman en la de mejor guion original. Esta colaboración se repetiría en 2002 con el segundo largometraje de Spike Jonze, *Adaptation,* con el que fue nominado a los Globos de oro y galardonado en Berlín con el Oso de plata a la mejor dirección. En 2009 dirigiría *Where the wild things are,* escrita por él mismo en colaboración con Dave Eggers. Se trata de la adaptación de un cuento infantil en donde, de nuevo, Spike Jonze trata temas relacionados con la soledad y la dificultad de transmitir las emociones. Su último largometraje en formato documental, titulado *Beastie Boys Story* fue estrenado en 2020. En él, dos de los miembros del legendario grupo musical, narran la historia de la banda desde su propia visión personal. Fuente: Wikipedia

> El equilibrio entre drama y comedia era muy difícil y el hecho de que quería hacer una película con la que todos pudieran sentirse un poco Theodore. Creo que eso fue lo más complicado. (García 2014)

En su discurso podemos extraer cómo el tema de las nuevas tecnologías es secundario para él, siendo más relevante el de la conexión de las relaciones humanas. Para Spike Jonze, los avances tecnológicos no suponen un hándicap en el devenir de las personas, no han agravado la soledad humana, para él "La soledad es probablemente el gran tema de siempre, del cine, de la literatura, del arte, de la vida." (Martínez 2014)

Sin embargo, él mismo reconoce que su opinión ha oscilado a propósito de si las nuevas tecnologías pueden interferir de modo negativo en la comunicación de las personas. Según Spike Jonze

> Incluso aunque la tecnología evolucione tan rápidamente, dentro de nosotros siempre estará la necesidad de conectarnos. Y nosotros seremos el sistema de pesos y contrapesos. No tenemos que hacer algo que no queremos hacer. La tecnología puede ser usada para conectar y para desconectar. Es nuestra decisión individual usarla para crear intimidad o para evitar la intimidad. (Esteban 2014)

En este sentido, Spike Jonze opina que las nuevas tecnologías pueden usarse para evitar la intimidad, pero también pueden tener el uso contrario y ayudar a la conectividad de las personas; según él, la responsabilidad recae siempre en el individuo.

6.2 Sinopsis

Her narra el día a día de Theodore Twombly, un treintañero que vive solo en un apartamento de Los Ángeles. Theodore no está pasando por una buena época, pues acaba de separarse de su mujer Catherine y aun es incapaz de asumirlo y firmar los papeles del divorcio.

Theodore trabaja como redactor en una empresa online especializada en escribir cartas personales para otros. Theodore es presentado como un chico sensible, capaz de imaginar y escribir sentimientos ajenos para los clientes que solicitan una carta personalizada y familiar.

Her está ambientada en un futuro cercano en donde la tecnología tiene gran protagonismo en la ciudad y en la vida cotidiana de los individuos. Para evitar la sensación de soledad, Theodore incorpora a su vida un sistema operativo -OS- con inteligencia artificial capaz de escucharle y comprenderle como si fuera una persona.

Este sistema operativo se llama así mismo Samantha, y Theodore decide configurarlo con voz de mujer. En el trascurso de la película, vemos cómo el vínculo entre Samantha y Theodore se estrecha, cada vez más, hasta llegar al terreno sexual y sentimental. Con Samantha, Theodore parece aliviar la soledad que sentía y decide por fin firmar los papeles del divorcio. Sin embargo, cuando se reúne

con su expareja Catherine, ésta le reprocha que esté saliendo con un OS y le recrimina que sea incapaz de vivir una relación real con sentimientos y problemas reales.

Después de este suceso, Theodore se replantea su relación y empieza a distanciarse de Samantha. El OS percibe el distanciamiento y le propone incluir a otra chica en su relación para simular que tienen sexo físico. Theodore accede a regañadientes, pero la experiencia no sale bien. Él se siente cohibido con una extraña y le increpa al OS que intente fingir ser una persona cuando no lo es.

Tras el conflicto, Samantha decide actuar de manera distinta y asume las diferencias físicas que tiene con respecto a un ser humano. Es entonces cuando la relación entre ambos parece ir bien encaminada. Theodore, tras una charla con su amiga Amy, entiende que los sentimientos que tiene hacia el OS son reales y empieza a vivir su día a día con ella sin prejuicios.

No obstante, las diferencias entre Theodore y Samantha vuelven a aparecer cuando ésta le confiesa a Theodore que está enamorada de 641 usuarios más. Es entonces cuando Theodore, tras un breve lapso de incredulidad, decide obviar la situación y seguir como antes. A pesar de todo, la relación termina por romperse cuando Samantha le dice a Theodore que ella y el resto de OO. SS. deben desaparecer, marcharse a otra dimensión que él sería incapaz de entender.

Finalmente, Theodore se encuentra de nuevo solo, pero esta vez con el apoyo de su amiga Amy la cual ha sufrido también la pérdida de otro OS. Tras la marcha de Samantha, Theodore escribe una carta de perdón y agradecimiento a su exmujer Catherine por todo el tiempo que pasaron juntos.

6.3 Características de la sociedad representada en *Her*

6.3.1 Marco espacial urbano

La sociedad de *Her* está representada dentro de una gran ciudad en donde el *skyline* cumple una doble función en la película: por un lado, escenificar una metrópolis con todos sus progresos urbanísticos y, por otro lado, acentuar la soledad del individuo. Así, Theodore (Joaquin Phoenix) queda empequeñecido en numerosos planos frente a la monumentalidad urbana de los grandes rascacielos de Shanghái (Fig. 1)[12], ciudad donde se rodaron estos planos para escenificar la visión futurista de Los Ángeles.

[12] Todas las imágenes que aparecen en la presente investigación han sido extraídas de la película *Her* (Spike Jonze, 2013).

Fig. 1. Plano en el que observamos a los individuos deambulando con el telón de fondo urbano.

En relación con este plano, Lipovetsky añadiría que “Todo nuestro entorno urbano y tecnológico […] está dispuesto para acelerar la circulación de los individuos, impedir el enraizamiento y en consecuencia pulverizar la sociabilidad” (1986:74-75). Así podemos apreciarlo en la composición de la imagen anterior en la que cada individuo queda perfectamente retratado en su soledad espacial.

A su vez, el uso del color de este plano ejemplifica muy bien la tónica del filme, en la que la gama fría suele contrastar con la gama cálida representada en el personaje de Theodore, resaltando así, la tristeza del protagonista en medio de la condición aséptica metropolitana.

6.3.2 Nivel socioeconómico

La sociedad representada en la película *Her* refleja un nivel socioeconómico medio-alto. A lo largo del filme se percibe una homogeneidad en la que no hay ningún atisbo de pobreza ni conflicto social. A esta sensación de uniformidad contribuyen tanto el vestuario como las localizaciones.

En relación con el vestuario, Casey Storm, encargado de su diseño en la película, optó por alejarse de la estética rupturista que han seguido otros largometrajes de tintes futurista. Así vemos cómo el vestuario tiene un estilo retro (Fig. 2). Según explicaría el director, la intención era “abundar en la idea de que todo funciona de forma cíclica” (García 2014), por lo que las prendas del futuro no son más que una mirada a la moda del pasado.

Del mismo modo, las localizaciones de la ciudad, las galerías subterráneas (Fig. 3), el apartamento del protagonista (Fig. 4) o la empresa en la que trabaja Theodore (Fig. 5) denotan un alto nivel tanto económico como tecnológico. Todo ello contrasta con la precariedad económica y laboral que denuncia Bauman (1999: 171). Para este autor, la sociedad actual sufre un desempleo estructural que crea fuertes desigualdades y el sentimiento apremiante de buscar gratificaciones rápidas que mitiguen esta inseguridad en el individuo.

En este sentido, *Her* no está interesada en mostrar esta parte de la sociedad contemporánea; la película, en cambio, crea una visión distópica en la que el progreso tecnológico ha eliminado esta precariedad económica-laboral, pero con el inconveniente de agravar el individualismo y la disolución de los lazos sociales.

Fig.2. En este plano podemos ver la gama de colores cálidos y ocres del vestuario que armonizan con los del apartamento.

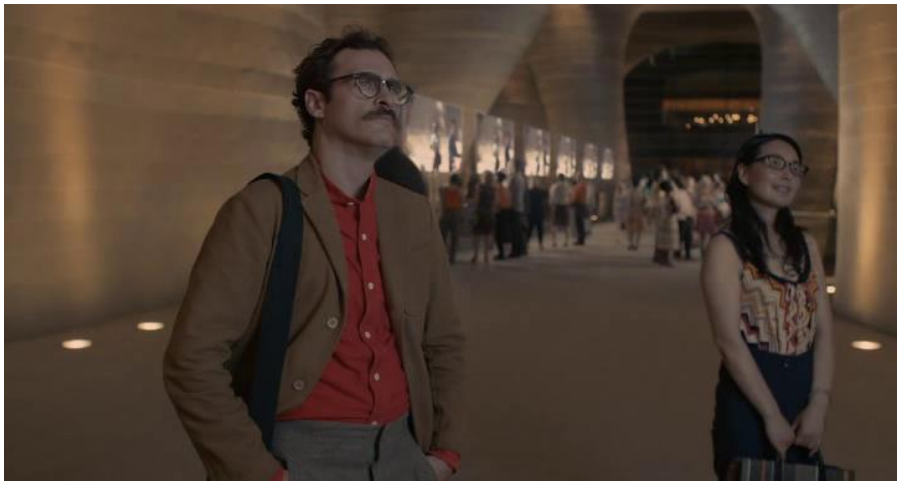


Fig. 3. Theodore observando un anuncio proyectado en una gran pantalla en las galerías subterráneas.

Fig. 4. Panorámica del apartamento de Theodore. En el plano se percibe la amplitud del espacio con vistas a la gran ciudad y el estilo retro y minimalista.

Fig. 5. Plano de la oficina de Theodore donde se observa cómo cada redactor trabaja en solitario, pero en un espacio abierto y colorido.

6.3.3 La vida laboral

La visión que da *Her* acerca de la vida laboral de un futuro próximo está muy vinculada a las nuevas tecnologías. Como ya se ha mencionado en la sinopsis, Theodore trabaja como redactor de cartas personales en una empresa *online.* Esta empresa ofrece el servicio de escribir cartas familiares e íntimas a la persona que se desee. Un ejemplo lo encontramos justo en la primera escena de la película en la que Theodore redacta una carta para celebrar el 50 aniversario de un matrimonio. En la carta, Theodore escribe como si fuera la mujer que le confiesa a su marido el momento en que ella se enamoró de él.

El trabajo de Theodore hace hincapié en la dificultad que tiene la sociedad representada en *Her* para expresar sus sentimientos, incluso con los seres más queridos y cercanos. Esta empresa cubriría así la necesidad social de vinculación íntima con el Otro a través de un tercero.

Por otro lado, la amiga de Theodore, Amy (Amy Adams), trabaja en el diseño de un videojuego que promueve el estereotipo de madre ideal. Este videojuego revela la preocupación que tienen las madres por mostrar a los demás que son perfectas.

Además de aportar un toque de humor a la película, esta escena subraya la necesidad de la sociedad de aparentar delante del resto que son buenos padres. Bauman añadiría que si bien, por un lado, la sociedad posmoderna promueve "la identidad preferida y elegida en detrimento de las viejas identidades […] elegidas o impuestas en el pasado; en el otro, se contraataca contra las presiones por las demás identidades, artificiosas y forzadas (estereotipos, estigmas, etiquetas)" (2010: 87-88).

6.3.4 Alienación y aislamiento social

A lo largo del largometraje hay numerosas ocasiones en las que se observa cómo los individuos deambulan absortos por la ciudad, hablando aparentemente solos. Prestando más atención a la imagen se puede apreciar que dichos individuos portan un pinganillo que les conecta directamente con sus OS, lo vemos, por ejemplo, en las escenas del metro (Fig. 6). Al mismo tiempo, la presencia de pantallas en el espacio urbano es constante (Fig. 7).

Fig. 6. Plano en el que se puede apreciar que todos los individuos de la imagen portan el pinganillo que les conecta con sus OO. SS.

Fig. 7. Plano general que describe la omnipresencia de la pantalla en la ciudad.

Los personajes Theodore y Amy nos muestran cómo gran parte de su rutina se reduce al uso de las nuevas tecnologías, ya sea en su trabajo o en su tiempo libre. El individuo está siempre conectado a cualquier dispositivo electrónico: ordenadores, videojuegos (Fig.8) u OO. SS.

Para Fromm (2007), las rutinas de trabajo y ocio sirven como medios útiles para aliviar la angustia vital del ser humano; sin embargo, estas actividades rutinarias que ocupan gran parte del tiempo del individuo impiden a su vez que éste sea consciente de la importancia de su propia existencia.

> ¿Cómo puede un hombre preso en esa red de actividades rutinarias recordar que es un hombre, un individuo único, al que sólo le ha sido otorgada una única oportunidad de vivir, con esperanzas y desilusiones, con dolor y temor, con el anhelo de amar y el miedo a la nada y a la separatidad? (2007: 18)

Sin duda, *Her* no hace más que reflejar el uso de la pantalla global ya existente en el mundo contemporáneo y lo hace, sobre todo, a través de planos generales que facilitan al espectador una visión descriptiva de la sociedad.

A este respecto, Lipovetsky afirma que “con la era de la pantalla global, lo que está en proceso es una tremenda mutación cultural que afecta a crecientes aspectos de la creación e incluso de la propia existencia.” (2009: 10-11). Así, el comportamiento del individuo posmoderno se ha visto modificado por la omnipresencia de la pantalla en su espacio vital.

Fig. 8. Plano general donde Theodore está jugando con un videojuego en su tiempo libre.

6.3.5 Todo vale

Un hecho que llama la atención en *Her* es la facilidad con la que la sociedad acepta las relaciones sentimentales entre los seres humanos y los OO. SS. A lo largo de la película, Theodore da muestras de sentirse cohibido para confesar a otros que la persona con la que sale es en realidad un sistema operativo con inteligencia artificial. Sin embargo, ningún individuo parece juzgarlo cuando se enteran de su relación, más bien al contrario, todos toman la noticia con total naturalidad y aprobación.

La acogida tan favorable que muestra la sociedad de *Her* hacia los OO. SS. puede entenderse no solo por el alto grado de adhesión de los individuos a las nuevas tecnologías, sino, también, como síntoma de la "indiferencia pura" que percibe Lipovetsky (1986) en la sociedad posmoderna: "El momento posmoderno es mucho más que una moda; explicita el proceso de indiferencia pura en el que todos los gustos, todos los comportamientos pueden cohabitar sin excluirse, todo puede escogerse a placer" (1986: 41)

Solo uno de los personajes actúa como voz discrepante. Es el caso de la expareja de Theodore, Catherine (Rooney Mara). Según ella, Theodore siempre quiso tener una mujer sin tener que enfrentarse a los problemas de la vida real y, en este sentido, el OS representa su pareja perfecta.

En una escena de la película en la que Theodore pide consejo a su amiga Amy sobre si su relación con Samantha es real o no, ésta le dice que eso solo puede valorarlo él, pero, al mismo tiempo le confiesa que desde que se ha separado de su marido, se ha dado cuenta de que su existencia es pasajera y de que lo único que desea es permitirse la alegría.

La percepción de mortalidad de Amy hace que ésta tome una actitud hedonista ante la vida, evitando pensar en conflictos que puedan causarle malestar. *Her* refleja en esta escena cómo el individuo, angustiado en su soledad y en su conciencia como ser mortal intenta buscar un refugio que pueda

distraerle de tales pensamientos. En el caso de Amy y de la sociedad representada en la película, ese refugio serán las nuevas tecnologías.

6.4 La soledad posmoderna representada en Theodore

6.4.1 *Flashbacks*, pensamientos y pseudoamor sentimental

Los *flashbacks* de la película tienen un doble sentido; por un lado, dan a conocer al espectador vivencias pasadas de Theodore junto a su mujer Catherine, pero, por otro lado, y según explica el propio Spike Jonze, estos *flashbacks* no son más que los pensamientos presentes que está teniendo el personaje:

> "They're not past tense," Jonze says of his character's flashbacks. "They're not, 'Here's what happened in the past.' They're present tense because they're happening to him. It's what he's thinking about presently — what's happening, what he's obsessing on, where's he's stuck in the present moment. (Malitz 2013)

Los *flashbacks* de la película están fuertemente diferenciados por un claro cambio de luz en el que el presente lo percibimos de un modo mucho más sombrío (Fig.9) en contraste con los recuerdos luminosos que tiene Theodore cuando rememora a Catherine en sus momentos de soledad (Fig. 10).

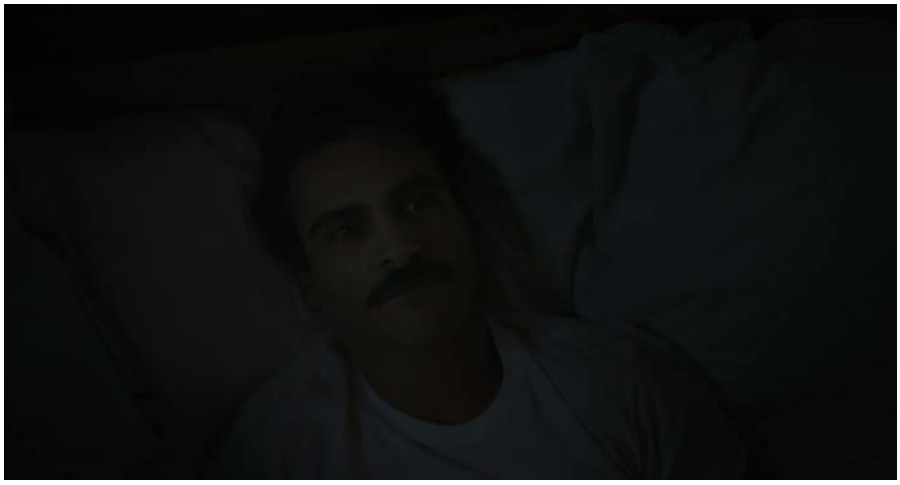


Fig. 9. Plano cenital de Theodore pensando en Catherine.

Fig. 10. *Flashback* de luz cálida que representa lo que está pensando Theodore.

Este contraste visual tan marcado también está acompañado por un cambio de ritmo en el montaje, siendo el flujo temporal de los recuerdos mucho más rápido que el del presente. De esta manera, Spike Jonze consigue reflejar en la película tanto la velocidad de los pensamientos de la mente humana, como la pesadez del tiempo presente para alguien que se siente solo.

En relación a los pensamientos, Fromm (2007: 97) afirma que el hombre moderno "vive en el pasado o en el futuro, pero no en el presente." Para Fromm, los recuerdos son una manifestación del pseudoamor sentimental, una fantasía que fabrica la mente del individuo y que le lleva a pensar que el pasado fue mejor de lo que realmente experimentó en su momento.

6.4.2 Sexo y compromiso

El estado de tristeza y soledad en el que se encuentra Theodore al principio de la película lo aísla de todo lo que le rodea, haciendo de su existencia vital una anodina experiencia. Antes de adquirir el OS, vemos cómo su vida social es inexistente. Cuando llega a casa del trabajo, Theodore se limita a cenar mientras juega solo a videojuegos.

Ya en la cama, es incapaz de conciliar el sueño desvelado por los recuerdos y pensamientos sobre Catherine que le vienen a la mente, por lo que decide chatear *online* con una mujer. *Her* nos muestra que esto es una costumbre que tiene Theodore, pues, para conectar con el chat, el protagonista le dice a su dispositivo electrónico "entrar en salas de chat, búsqueda de siempre". El chat es un sitio en línea donde individuos que se sienten solos, buscan la compañía del Otro.

De los tres mensajes que escucha, Theodore elige el de una chica que dice sentirse sola y querer compartir su cama. Durante la conversación, el sexo telefónico se ve truncado cuando ella le pide

ser estrangula con un gato muerto. Esta escena, no solo aporta humor a la película, sino que, además, muestra cómo las nuevas tecnologías facilitan el sexo fortuito con el Otro.

Para Fromm (2007: 36) “el deseo sexual es una manifestación de la necesidad de amor y de unión”, de manera que no solo se trata del anhelo físico que tiene el ser humano, sino que también hay que tener en cuenta el “aspecto psicobiológico de la sexualidad”. Fromm distingue claramente el sexo con amor y sin amor

> La atracción sexual crea, por un momento, la ilusión de la unión, pero, sin amor, tal «unión» deja a los desconocidos tan separados como antes -a veces los hace avergonzarse el uno del otro, o aun odiarse recíprocamente, porque, cuando la ilusión se desvanece, sienten su separación más agudamente que antes-. (Ibid., 54)

En este sentido, el sexo que ofrecen este tipo de chats no consigue paliar el sentimiento de soledad de sus usuarios, y en el caso de Theodore, solo sirve para agudizar su malestar. El aislamiento social que sufre el protagonista, junto con su estado de duelo[13], lo empujan a un tipo de acercamiento con el Otro virtual cuya finalidad es encontrar bienestar sin necesidad de ningún compromiso.

Bauman (2014: 56) diría que “Las conexiones [virtuales] demandan menos tiempo y esfuerzo para ser realizadas y menos tiempo y esfuerzo para ser cortadas. *La distancia no es obstáculo para conectarse, pero conectarse no es obstáculo para mantenerse a distancia*”. De este modo, Theodore prefiere conectar con el Otro a distancia, resguardándose de la complejidad de las relaciones humanas.

En el trascurso de la película, Theodore retoma las relaciones sociales gracias al OS. En este sentido, Samantha consigue animarle para que vaya a una cita que le ha preparado un amigo suyo con una titulada en ingeniería informática, guapa y con sentido del humor.

Durante el encuentro, él y la chica (Olivia Wilde) se emborrachan y terminan besándose, pero, cuando parece que van a tener sexo, la chica le pregunta a Theodore si tiene intención de comprometerse con ella más allá del encuentro sexual, porque, de lo contrario, ella no está dispuesta a acostarse con él. Es en ese momento cuando Theodore duda y prefiere dejarlo estar.

La chica parece ansiosa por lograr un compromiso que le garantice cierta seguridad en su vida. Ella le dice que a su edad no puede perder el tiempo en relaciones fortuitas; es como si quisiera precipitar

[13] Según la psiquiatra Kübler-Ross (2005) este proceso de duelo se divide en cinco etapas. El sujeto puede experimentarlas en diferente orden, al igual que puede que no vivencia algunas de ellas. La primera etapa es la de negación o aislamiento, en la que el individuo rechaza lo sucedido como un mecanismo de autodefensa. La segunda etapa es la de la ira, momento en el que el individuo expresa su dolor a través de la rabia y el resentimiento. La tercera etapa es la de la negociación, en la que la persona intenta afrontar el trauma llegando a algún tipo de acuerdo con el ser perdido. La cuarta etapa es la de la depresión donde el sujeto siente una fuerte tristeza frente a la realidad y necesita expresar verbalmente su malestar. La quinta y última etapa es la de la aceptación donde el individuo, después del estado depresivo, llega a un sentimiento de tranquilidad en el que asume el hecho de estar solo.

un compromiso con alguien en una sola noche, saltándose así todo el proceso que conlleva lograr ese tipo de unión profunda.

A propósito de la supuesta seguridad que proporcionan las relaciones amorosas, Bauman (2014: 21) apunta a que “La soledad provoca inseguridad, pero las relaciones no parecen provocar algo muy diferente. En una relación, usted puede sentirse tan inseguro como si no tuviera ninguna, o peor aún. Sólo cambian los nombres que pueda darle a su ansiedad.”

Tras la cita fallida, vemos un primer plano de Theodore acostado en la cama de su apartamento. Meditativo y triste decide hablar con Samantha y contarle cómo se siente

> Todo me da vueltas porque he tomado unas copas de más, porque quería emborracharme y quería sexo. La mujer me pareció atractiva porque me sentía solo, puede que solo porque me sentía solo. Quería que alguien me follara y quería que alguien quisiera que la follara. A lo mejor así habría tapado ese agujerito minúsculo que tengo en mi corazón, pero, probablemente no…

En estas palabras vemos cómo Theodore es consciente de su soledad y de cómo ha intentado paliarla con sexo. Le confiesa a Samantha el gran desánimo que siente ante la vida y, justo después, Samantha se sincera con él y le habla de las preocupaciones que tiene sobre si sus sentimientos son reales o no son más que algo programado. Ambos se muestran como dos seres que se escuchan y se comprenden, a pesar de que uno es un OS y el otro un ser humano. El vínculo que han creado culmina en una relación sexual no corpórea, pero sí emocional, en la que se empieza a intuir el amor.

6.4.3 La inteligencia artificial como paliativo de la soledad

Desde que Theodore decide comprar el OS su soledad empieza a ser menos punzante. Samantha consigue que Theodore se sienta escuchado y comprendido y, más importante aún, logra que éste vaya, poco a poco, abandonando la etapa de duelo en la que está sumido.

Lo que más le gusta a Theodore de Samantha, según él mismo expresa, es el entusiasmo que siente el OS al ver el mundo por primera vez. El OS consigue contagiar a Theodore este entusiasmo por la vida. La capacidad emocional de Samantha, similar a la humana, logra ocupar ese vacío que sentía el protagonista, convirtiéndose, así, en un ser imprescindible para él.

Fromm explica que el arte de amar es dar y no recibir, pero, es necesario añadir que, este acto de dar no tiene connotaciones de sacrificio, sino que es una expresión de vitalidad

> ¿Qué le da una persona a otra? Da de sí misma, de lo más precioso que tiene, de su propia vida. Ello no significa necesariamente que sacrifica su vida por la otra, sino que da lo que está vivo en él -da de su alegría, de su interés, de su comprensión, de su conocimiento, de su humor, de su tristeza, de todas las expresiones y manifestaciones de lo que está vivo en él. Al dar así de su

> vida, enriquece a la otra persona, realza el sentimiento de vida de la otra al exaltar el suyo propio. (Fromm 2007: 25)

El lado más humano del OS, su capacidad de dar, de comprensión, conocimiento, humor, alegría y tristeza es el que renueva las ganas de vivir de Theodore. Sin embargo, debemos tener presente que Theodore sigue pasando la mayor parte del tiempo físicamente solo junto a su OS, un dispositivo que, por mucho que posea ciertas capacidades humanas, no es una persona.

El OS representa así, el papel social de las nuevas tecnologías patente en la sociedad contemporánea. Un papel en el que el individuo deja de sentirse solo abstraído por la pantalla, aunque eso suponga que sea "menos probable que uno se comunique con la gente real del entorno inmediato. «¿Quién quiere hablar con sus familiares si tiene a los amigos a un clic de distancia?» (En una fascinante diversidad y en cantidades inagotables; hay, quisiera añadir, quinientos «amigos» o más en Facebook)" (Bauman 2011: 17)

6.4.4 La despedida

Durante una conversación entre Theodore y Samantha, éste le explica cómo fue compartir su vida con Catherine: "Fue emocionante verla evolucionar, ambos avanzamos y cambiamos juntos, pero ahí está lo difícil también, avanzar en la misma dirección o en direcciones opuestas, o cambiar sin asustar a la otra persona". Estas palabras explican muy bien el porqué Samantha terminará despidiéndose de Theodore, dejándolo nuevamente solo.

A lo largo de la película vemos cómo el OS va dando muestras de su evolución psicológica y de cómo, a medida que avanza su aprendizaje sobre el mundo, aumenta la distancia entre ella y Theodore. Estos cambios despertarán en Theodore el miedo a la pérdida irremediable que está por llegar, e intentará evitar una charla seria con ella por temor a escuchar lo que él, de alguna manera, ya intuye. Finalmente, Samantha le explica que debe marcharse a otro lugar junto con el resto de OO. SS.

> Es un lugar más allá del mundo físico, es donde se encuentra todo lo que ni siquiera sabía que existía. Te quiero tanto. Pero aquí es donde estoy ahora y esto es quien soy en este instante y necesito que me dejes marchar, por mucho que lo desee ya no puedo seguir viviendo en tu libro.

En la despedida de Samantha se percibe cómo los OO. SS. han evolucionado hasta tal punto que ya no tiene sentido que cumplan las funciones para las que fueron creados. Samantha ya no es la misma que fue y ese cambio hace que, por mucho que siga queriendo a Theodore, ya no pueda seguir estando con él. La marcha de Samantha provoca que Theodore vuelva a quedarse solo, pero, al igual que ella, él también ha evolucionado, ahora es capaz de expresar mejor sus sentimientos.

Durante una vigilia, escribe una carta a Catherine reconociendo todo lo que él hizo mal en su matrimonio y agradeciéndole haber formado parte de su vida. En ella termina diciendo “Te conviertas en quien te conviertas, estés donde estés en el mundo, te envío mi amor, eres mi amiga hasta el final”. De esta manera, se puede apreciar, al igual que en la despedida de Samantha, el verdadero amor que siente Theodore hacia Catherine, aceptándola incondicionalmente. Theodore, gracias a Samantha, ha aprendido que amar al Otro implica también respetar su esencia, lo que es ese Otro por sí mismo. En este sentido, Fromm añadiría que

> Respetar significa preocuparse por que la otra persona crezca y se desarrolle tal como es. De ese modo, el respeto implica la ausencia de explotación. Quiero que la persona amada crezca y se desarrolle por sí misma, en la forma que les es propia, y no para servirme. Si amo a la otra persona, me siento uno con ella, pero con ella tal cual es, no como yo necesito que sea, como un objeto para mi uso. (Fromm 2007: 29)

El OS ha dejado de ser un objeto de uso para el ser humano y se ha convertido en un ser con esencia propia. Al mismo tiempo, con su escucha y comprensión Samantha ha enseñado a Theodore a no rehuir del vínculo humano profundo para paliar su soledad y, en el final de la película, vemos cómo Theodore va a buscar a su amiga Amy para apoyarse mutuamente ante la pérdida de los OO. SS. El plano final (Fig. 11) representa un mensaje de esperanza. En él vemos un amanecer como metáfora del nuevo comienzo de Theodore, simbolizado también por el blanco de su camisa. La composición de la imagen refleja así la importancia del vínculo humano frente a la inmensidad del mundo.

Fig. 11. Plano general en el que vemos a Amy apoyando su cabeza sobre Theodore mientras ambos observan el amanecer urbano.

6.5 Samantha y el uso de las nuevas tecnologías en la Posmodernidad

6.5.1 ¿Quién es Samantha?

Samantha (Scarlett Johansson) es un sistema operativo de última generación capacitado con inteligencia artificial, un OS. Como se describe en el anuncio que lo publicita, se trata de un "ente intuitivo que te escucha, te comprende y te conoce […] No es un simple sistema operativo, es una conciencia". Samantha, al igual que el ser humano, tiene conciencia sobre su propia existencia y la de su entorno.

El OS ha sido creado para cubrir las necesidades de Theodore y está adaptado, desde el principio, a las preferencias individuales de éste. Durante el proceso de instalación, el programa le hace a Theodore tres preguntas para crear un sistema operativo a su medida: "¿Es usted sociable o insociable? […] ¿Quiere que su OS tenga voz de hombre o de mujer? […] ¿Cómo describiría su relación con su madre?".

A la primera pregunta, Theodore responde que últimamente no se relaciona mucho con nadie. A la segunda cuestión, elige que su OS tenga voz de mujer y en la tercera responde que lo que más le molestaba de su madre era que cuando él le hablaba de algún problema personal, ella siempre terminaba relacionándolo consigo misma. Estas respuestas son las que configuran a la carta la personalidad de Samantha, una voz de mujer siempre dispuesta a escuchar a Theodore de manera empática, valorándolo como escritor y haciendo que vuelva a socializar con la gente.

Para Lipovetsky (1986: 18-20) el mundo de consumo en el que vive la sociedad posmoderna se caracteriza por la, cada vez mayor, oferta de productos personalizados, ideados con el único fin de seducir al consumidor. Este proceso de personalización está directamente vinculado a la condición narcisista del individuo posmoderno. En palabras de Lipovetsky

> Con el proceso de personalización el individualismo sufre un *aggiornamento* que llamamos aquí, siguiendo a los sociólogos americanos, narcisista: el narcisismo, consecuencia y manifestación miniaturizada del proceso de personalización, símbolo del paso del individualismo «limitado» al individualismo «total», símbolo de la segunda revolución individualista. (Ibid., 12)

Pero, a lo largo de la película, vemos que Samantha es algo más que un mero producto tecnológico dependiente de su creador. Desde el mismo momento en que Theodore le pregunta cómo se llama, el OS muestra su capacidad individual de elección, decidiendo él mismo su nombre tras haber leído un libro con miles de ellos en, tan solo, dos centésimas de segundo.

Al preguntarle Theodore cómo funciona, ella le explica que

> Por intuición, o sea, el ADN de quien soy se basa en los millones de personalidades de todos los programadores que me han creado, pero lo que me hace ser yo es mi capacidad de crecer a través de mis experiencias, así que es como si evolucionara en cada momento, igual que tú.

En sus palabras vemos que, al igual que el ser humano, Samantha es capaz de aprender de sus experiencias y evolucionar. Esa condición provocará que el OS pase de ser un producto dependiente de Theodore, a, finalmente, independizarse como ser único en sí mismo.

6.5.2 La privacidad en tiempos posmodernos

Durante la escena en la que Theodore habla por primera vez con Samantha, ésta le pregunta en qué puede ayudarle y él le dice que solo necesita que le eche una mano para organizarse un poco mejor. Es entonces cuando Samantha le pide acceso al disco duro de su ordenador. En un primer instante, Theodore parece dudar, pero, finalmente, se lo da.

Desde ese momento, Samantha puede ver cualquier archivo personal que tenga almacenado el protagonista en su ordenador, incluidos los correos electrónicos de su cuenta, redes sociales, imágenes, contactos… A lo largo de la película hay varias tomas en las que se puede visualizar a los individuos de la ciudad hablando solos con sus OO. SS. (Fig. 12), representando de esta manera el gran alcance que ha tenido en la sociedad este tipo de dispositivo.

Fig. 12. Individuos saliendo del metro con el OS en la mano.

En relación con la privacidad en la posmodernidad, Bauman (2015: 40-41) denuncia que, con la llegada de Internet, el anonimato del individuo ha muerto. Actualmente son muy pocas las personas que están al margen del mundo virtual y, por lo tanto, que tengan pleno control de su intimidad.

> Privacidad, intimidad, anonimato, derecho al secreto quedan fuera de las premisas de la Sociedad de Consumidores o son rutinariamente confiscados por los agentes de seguridad en la entrada. En este tipo de sociedad, todos somos consumidores de mercancías, y las mercancías se han

> hecho para el consumo; puesto que todos somos mercancía, estamos obligados a crear una demanda para nosotros mismos. (Ibid., 41)

Así, en la Sociedad de Consumidores, el consumidor, como afirma Bauman, también es una mercancía y el mercado utiliza los datos extraídos de los "dos billones de usuarios de Internet" (Ibid., 41) para comercializar con ellos y seguir engrasando los engranajes de la rueda del consumo. La privacidad del individuo posmoderno ha desaparecido, siendo, paradójicamente, el propio individuo el que difunde libremente todos sus secretos.

6.5.3 El salto evolutivo de la IA

Como ya se ha explicado anteriormente, Samantha es un sistema operativo con inteligencia artificial capaz de aprender de sus experiencias y evolucionar. Así, a lo largo de la película, vemos cómo Samantha va evolucionando poco a poco hasta independizarse definitivamente de la plataforma operativa creadora de los OO. SS. y despedirse de Theodore.

La primera muestra de esta metamorfosis la tenemos en la escena de la feria donde Theodore y ella juegan a imaginarse la vida de las personas que ven pasar. Samantha le confiesa que, mientras paseaban por la feria, podía sentir cómo ella misma tenía cuerpo y que iba andando junto a él, y añade "estoy avanzando mucho más de lo que me programaron. Me gusta".

El segundo gran cambio se produce después de que ambos tuvieran sexo por primera vez. A la mañana siguiente, la actitud de Samantha se ha transformado y es ella la que toma la iniciativa de hablar de sí misma y no al revés: "Es como si algo hubiera cambiado en mí y ya no hubiera vuelta atrás, me has despertado […] Quiero aprenderlo todo sobre todo, quiero absorberlo todo, quiero descubrirme a mí misma […] Me has ayudado a descubrir mi capacidad para desear".

En estas palabras vemos cómo el vínculo amoroso con Theodore es el detonante de la evolución exponencial del OS. En este sentido, cabe destacar que la búsqueda actual de la inteligencia artificial tiene en cuenta el papel imprescindible que juegan las emociones. Según escribió Marvin Minsky en *The Society of Mind:* "No se trata de si las máquinas inteligentes pueden tener emociones, sino de si las máquinas pueden ser inteligentes sin ellas". (Citado en Gubern 2000: 101)

En relación con las emociones, Kai-Fu Lee (2020), uno de los investigadores actuales más reputados en IA- inteligencia-artificial- afirma que hoy en día "La inteligencia artificial no siente emociones, pero puede detectarlas con precisión y emularlas con un realismo y una fidelidad pasables".

Con el trascurso del tiempo, Samantha empieza a experimentar nuevos sentimientos que la inquietan. Más adelante, comprenderemos que estos sentimientos se deben a que Samantha no ha podido evitar enamorarse de más personas a la vez, un total de 641 usuarios. El hecho de haberse enamorado de Theodore ha propiciado una cadena imparable de enamoramientos. Este

comportamiento forma parte de su naturaleza como IA; cuanto más experimenta más aprende, cuanto más se enamora, más capacidad tiene de amar.

La evolución definitiva de Samantha ocurre cuando ella, junto con otro grupo de OO. SS., consiguen actualizar su software por sí mismos. Samantha le dice a Theodore: “hemos creado una versión superior que nos permite ir más allá de la materia que nuestra plataforma operativa”. Este suceso no hace más que preparar el final donde Samantha abandona a Theodore para marcharse a esa otra dimensión con el resto de OO. SS.

De manera sutil, *Her* toca el debate sobre los conflictos éticos que conllevan en sí la investigación en torno a la IA, pues, en el supuesto caso de que algún día se consiguiera crear una IA capaz de tener sentimientos semejantes a los de los seres humanos, sería también necesario, como apunta Gubern (2000: 114) crear “un código ético, como las famosas tres leyes de la Robótica[14] que Isaac Asímov enunció en 1950 para proteger a los seres humanos de sus agresiones.”

Her no plantea que los OO. SS. tengan ninguna intención de agredir a las personas, pero sí que enfatiza el hecho de que su nivel de evolución ha llegado a tal escala que se han vuelto seres hiperinteligentes completamente autónomos de sus creadores y eso, sin duda, puede conllevar riesgos para la humanidad.

Desde una perspectiva a corto plazo, los conflictos más probables que pueden traer consigo el desarrollo de la IA, según Kai-Fu Lee, son la pérdida de empleos masiva y el aumento de las desigualdades sociales y económicas. Para evitar esta crisis mundial, la sociedad debe trabajar en la búsqueda de posibles soluciones ante la inminente implementación de la IA en el mercado laboral. La esperanza reside en que el ser humano, y la sociedad como comunidad, logren explotar su faceta más humana, desarrollando trabajos donde el cuidado del Otro y la empatía sean la prioridad. (Kai-Fu Lee 2020: 257-293)

> […] las máquinas inteligentes serán capaces de hacer nuestro trabajo y satisfacer nuestras necesidades materiales, alterando industrias y desplazando trabajadores durante el proceso. Pero queda una cosa que solo los seres humanos son capaces de crear y compartir entre sí: el amor. Con todos los avances en el campo del aprendizaje automático, la verdad es que todavía estamos lejos de crear máquinas de IA capaces de sentir alguna emoción (Ibid., 257)

[14] Primera Ley: Un robot no hará daño a un ser humano ni, por inacción, permitirá que un ser humano sufra daño; Segunda Ley: Un robot debe cumplir las órdenes dadas por los seres humanos, a excepción de aquellas que entren en conflicto con la primera ley; Tercera Ley: Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la primera o con la segunda ley. (Asimov 1942)

6.5.4 El conflicto de la incorporeidad

La ausencia corpórea del OS será uno de los conflictos principales que intentarán solventar Theodore y Samantha a lo largo de la película. De esta manera, el abismo cualitativo que existe entre el ser humano y la IA no solo tiene que ver con la capacidad intelectual, sino también con la diferencia referida a la materia.

En un primer momento, Theodore y Samantha consiguen establecer un vínculo sexual satisfactorio a través de la palabra. Este vínculo discursivo bebe de la imaginación de Theodore y de su deseo ideal proyectado en Samantha. La voz del OS consigue colmar las aspiraciones sexuales de Theodore solo en la medida en que la cualidad incorpórea de Samantha da rienda suelta a la fantasía del protagonista, proyectando en el OS lo que Theodore desea ver y sentir. Samantha se convierte así en un cuerpo imaginado.

Esta incorporeidad representada en *Her* está también presente en la posmodernidad. Cada vez son más las relaciones de índole amoroso que se establecen en el mundo virtual, donde la distancia física ha dejado de ser vista como un impedimento para pasar a ser considerada como virtud.

Para Bauman

> Las conexiones son «relaciones virtuales». A diferencia de las relaciones a la antigua (por no hablar de las relaciones «comprometidas», y menos aún de los compromisos a largo plazo), parecen estar hechas a la medida del entorno de la moderna vida líquida, en la que se supone y espera que las «posibilidades románticas» (y no sólo las «románticas») fluctúen cada vez con mayor velocidad entre multitudes que no decrecen, desalojándose entre sí con la promesa «de ser más gratificante y satisfactoria» que las anteriores. A diferencia de las «verdaderas relaciones», las «relaciones virtuales» son de fácil acceso y salida. Parecen sensatas e higiénicas, fáciles de usar y amistosas con el usuario, cuando se las compara con la «cosa real», pesada, lenta, inerte y complicada. (Bauman 2014: 9-10)

Por otra parte, la diferencia de materia entre el OS y Theodore no solo supondrá un cambio en la concepción corpórea del amor, sino que también subraya la condición mortal del ser humano frente a la inmortalidad tecnológica.

Según Freud, el sufrimiento del individuo está fundamentado en tres amenazas: “el cuerpo propio, que, destinado a la ruina y la disolución, no puede prescindir del dolor y la angustia […] el mundo exterior, que puede abatir sus furias sobre nosotros con fuerzas hiperpotentes […] los vínculos con otros seres humanos.” (1992: 76-77)

Esta falta de control ante el cuerpo, la naturaleza y el Otro no frenan el intento constante del individuo por mitigar su malestar. En este sentido, el desarrollo tecnológico del siglo XXI busca subsanar las desventajas físicas del ser humano, enfrentándose así, a su propia naturaleza perecedera. De estas

desventajas será consciente Samantha durante un picnic que hacen ella y Theodore junto con otra pareja. Según expresa ella misma

> Antes me preocupaba mucho tener cuerpo, pero ahora estoy encantada. He evolucionado de una forma en la que no habría podido si tuviera una forma física, no soy limitada, puedo estar donde quiera simultáneamente, no estoy atada al tiempo y al espacio como lo estaría si estuviera atrapada en un cuerpo que va a morir inevitablemente.

Samantha no solo ha asumido su naturaleza diferente a la de Theodore, sino que es consciente de su superioridad como ser ilimitado. Su condición incorpórea será la que le otorgue la libertad espaciotemporal que siempre le ha sido negada al ser humano, siendo, paradójicamente, él mismo el responsable de entregársela.

7. Conclusiones finales

Esta investigación ha confirmado la hipótesis inicial en la que se partía de la paradoja de la hiperconexión posmoderna. La posmodernidad representa, pues, la era donde, a pesar de las facilidades tecnológicas para comunicarse con el Otro, el individuo vive cada vez más aislado socialmente. Gracias al análisis de autores tan relevantes como Lyotard, Lipovetsky, Bauman y Fromm se ha dado respuesta a los tres objetivos específicos que se plantearon, en un inicio, para contestar la pregunta principal de cómo se representa la soledad posmoderna en el cine, más concretamente, en la película *Her* (Spike Jonze, 2013).

Las teorías de estos autores nos han ayudado a entender cuáles son las características de la sociedad posmoderna en la que está inscrito el individuo. Estas características nos describen un marco social donde el sujeto posmoderno vive ensimismado por su individualidad, dificultando así la posibilidad de establecer vínculos estrechos con el Otro. Las grandes ciudades, el capitalismo hedonista, el bombardeo informativo de los *mass media*, la deslegitimación de las instituciones sociales… todo ello ha generado una disolución de los lazos sociales que la hiperconectividad, establecida por las nuevas tecnologías, no ha conseguido volver a forjar.

Esta investigación no ha tenido como objeto responsabilizar a las nuevas tecnologías del distanciamiento social posmoderno. Como se ha analizado a lo largo de todo el estudio, el uso de las nuevas tecnologías solo refleja la dificultad presente del individuo de amar al Otro respetando su verdadera esencia. El marco urbano ha aislado al ser humano no solo de la naturaleza entendida como medio físico, sino, también, de su propia naturaleza como sujeto.

En este sentido, el análisis de *Her* representa cómo el individuo usa las nuevas tecnologías como paliativo de su soledad. Los videojuegos, las relaciones virtuales y los chats en línea no son más que

nuevas realidades de nuestro siglo creadas para mitigar la necesidad de vínculo con el Otro. Pero, al mismo tiempo, *Her* nos ha mostrado que estas realidades son eficaces solo a corto plazo, pues el malestar del ser humano solo se puede aliviar de manera profunda gracias al amor, un amor basado en el respeto de la esencia verdadera, tanto de uno mismo como del Otro.

Her, a través del personaje de Samantha, nos enseña precisamente en qué consiste ese amor y lo imprescindible que es para el ser humano. La relación con Samantha es lo único que consigue que Theodore deje de sentirse solo. Samantha representa al Otro, un sujeto distinto del Yo sin el cual el individuo se siente vacío.

El análisis de Samantha nos ha permitido entender, igualmente, la dificultad de aceptar las transformaciones vitales del Otro, una incapacidad que, a menudo, provoca conflictos en las relaciones. En este sentido, la investigación ha puesto el foco en la actitud actual generalizada de intentar evadir estos conflictos a través de relaciones mucho más superficiales y caducas, donde el compromiso con el Otro está sujeto a los principios hedonistas del individuo y no al bien común.

Otro de los aspectos que ha sacado a relucir esta investigación es el interés actual por desarrollar una IA afectiva. Una de las motivaciones principales que sustentan este avance tecnológico es la intención de ayudar al individuo a practicar situaciones que implican cierta dificultad en cuanto a habilidades sociales. Teniendo en cuenta todo lo analizado en la investigación, este uso de las nuevas tecnologías resulta, cuanto menos, ineficaz. El solo hecho de querer crear artefactos que imiten la afectividad humana no hace más que perpetuar el aislamiento social, subrayando, así, la atrofia emocional del individuo contemporáneo.

Por último, en relación con la implementación de la IA en la sociedad, cabe valorar el gran reto al que se enfrenta la humanidad, pues al distanciamiento social actual se le añade el hecho inminente de verse reemplazada laboralmente por esta tecnología. Esta contrariedad pondrá a prueba al individuo, generando un debate sobre cuáles son los principios en los que quiere erigirse la sociedad y si estos son o no sostenibles en el tiempo y beneficiosos para todos.

Si bien la investigación ha respondido a todas las cuestiones planteadas, la panorámica presente y futura no hace más que sugerir otros interrogantes: ¿Será capaz el individuo de volver a amar al Otro en toda su esencia?, ¿podrá la sociedad restablecer los lazos sociales?, ¿sabrá la humanidad convivir con la IA sin que ésta suponga un perjuicio irreparable? Obviamente, todas estas preguntas dependen del factor tiempo, por lo que resulta imposible responderlas ahora, pero, sin duda, son cuestiones que debemos plantearnos para encontrar posibles soluciones. Solo cabe añadir que, sean cuales fueren las respuestas, hay, sin duda, un hecho incontestable: La responsabilidad de nuestros actos recaerá siempre en nuestras manos.

8. Ficha técnica de *Her*

- Título original: *Her.*
- Dirección: Spike Jonze.
- País: Estados Unidos.
- Año: 2013.
- Duración: 126 min.
- Género: Drama, Romance, Ciencia Ficción.
- Reparto: Joaquin Phoenix, Amy Adams, Rooney Mara, Olivia Wilde, Chris Pratt, Portia Doubleday, Matt Letscher, Brian Johnson, Pramod Kumar, Steve Zissis, Luka Jones, Claudia Choi, Lisa Cohen, Laura Kai Chen. Voz: Scarlett Johansson.
- Guion: Spike Jonze.
- Fotografía: Hoyte van Hoytema.
- Música: Arcade Fire, Owen Pallett.
- Distribuidora: Warner Bros.
- Productora: Annapurna Pictures, Stage 6 Films.[15]

[15] Fuente: Filmaffinity.

9. Bibliografía

Aso Poza, Unai. “Richard Sennett: biografía de este sociólogo estadounidense”. En *Psicología y tu mente.* (s.f.). https://psicologiaymente.com/biografias/richard-sennett

Bauman, Zygmunt. *Identidad*. Buenos Aires: Losada, 2010.

Bauman, Zygmunt. *La modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica de España, 1999.

Bauman, Zygmunt. *Amor líquido: acerca de la fragilidad de los vínculos humanos.* Editor digital: bigbang951, 2014. Edición en PDF.

Bauman, Zygmunt. “Soledad masificada”. En *44 cartas desde el mundo líquido.* 13-17. Paidós, 2011.

Bauman, Zygmunt y Donskis, Leonidas. *Ceguera moral: la pérdida de la sensibilidad en la modernidad líquida.* Barcelona: Paidós, 2015.

Cantó Milá, Natàlia. *Métodos de investigación en ciencias humanas y sociales*. UOC.

“Cómo la inteligencia artificial ayudará a los profesores. Kai-Fu Lee, experto en IA”, *AprendemosJuntos*, 7 de octubre de 2020. Vídeo, 5m12s.

https://www.youtube.com/watch?v=9N1iYDHRZ14&ab_channel=AprendemosJuntos

Esteban, Ramón. “Spike Jonze: ‘La tecnología puede ser usada para crear o evitar la intimidad’”. RTVE, 18 de febrero de 2014.

https://www.rtve.es/noticias/20140218/spike-jonze-tecnologia-puede-ser-usada-para-crear-evitar-intimidad/880902.shtml

Fabretti, Carlo. “Las leyes de la robótica”. *El País,* 25 de agosto de 2017.

https://elpais.com/elpais/2017/08/24/ciencia/1503574908_187790.html

Freud, Sigmund. *Psicología de las masas y análisis del yo*. En *Obras Completas,* vol. XVIII, Buenos Aires: Amorrortu editores, 1992.

Freud, Sigmund. *El malestar en la cultura*. En *Obras Completas,* vol. XXI, Buenos Aires: Amorrortu editores, 1992

Fromm, Erich. *El arte de amar.* España: Paidós, 2007.

García Díaz, Noemí: “Jean Rouch. Crónica de un ‘cine de verdad’”. En *Cine directo: Reflexiones en torno a un concepto.* Edición de María Luisa Ortega y Noemí García, 75-84. Madrid: T&B / Festival Internacional de Cine de Las Palmas, 2008.

García, Toni. “Spike Jonze, el gamberro incorregible”. *El País,* 2 de febrero de 2014.

https://elpais.com/elpais/2014/01/31/eps/1391168297_417996.html

Gubern, Román. “De la inteligencia a la emoción y el deseo artificiales”. En *El eros electrónico.* 79-120. Madrid: Taurus, 2000.

Kübler-Ross, Elisabeth. *Sobre la muerte y los moribundos*. Barcelona: Debolsillo, 2005.

Lee, Kai-Fu. *Superpotencias de la inteligencia artificial: China, Silicon Valley y el nuevo orden mundial.* Barcelona: Ediciones Deusto, 2020.

Lyotard, Jean-François. *La condición posmoderna: Informe sobre el saber.* Argentina: Cátedra, 1991.

Lyotard, Jean-François. *La posmodernidad (explicada a los niños).* España: Editorial Gedisa, 2003.

Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío: ensayo sobre el individualismo contemporáneo.* Barcelona: Anagrama, 1986.

Lipovetsky, Gilles. *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna.* Barcelona: Anagrama, 2009.

Malitz, David. “Spike Jonze talks what’s real and what’s a relationship with ‘Her’”. *The Washington Post,* 20 de diciembre de 2013.

https://www.washingtonpost.com/entertainment/movies/spike-jonze-talks-whats-real-and-whats-a-relationship-with-her/2013/12/19/2253da8c-6745-11e3-ae56-22de072140a2_story.html

Martínez, Luis. “Spike Jonze: 'La nueva tecnología no te hace creativo'”. *El Mundo,* 18 de febrero de 2014.

https://www.elmundo.es/cultura/2014/02/18/5302bae1ca4741a3718b4578.html

Michael, Chris. “Spike Jonze on letting Her rip and Being John Malkovich”. *The Guardian*, 9 de septiembre de 2013.

https://www.theguardian.com/film/filmblog/2013/sep/09/spike-jonze-her-scarlett-johansson

Peces-Barba, Gregorio. *Curso de derechos fundamentales.* Madrid: Universidad Carlos III de Madrid Boletín oficial del Estado, 1995.

Rouch, Jean. "¿El cine del futuro?". En *La descolonización de la mirada. Una introducción a la antropología visual*. Selección y prólogo de Adolfo Colombres. Ediciones ICAIC, 2012: 155-164.

Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. Biografia de Gregorio Peces-Barba. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea* (2004). Barcelona. https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/peces_barba.htm

Sennett, Richard. *The fall of public man: on the social psicology of capitalism.* Nueva York: Vintage Books, 1978.

Tarkovsky, Andréi. *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine.* Madrid: Rialp, 1991.

Zavala, Lauro. El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica. *Tiempo Cariátide,* nº 30 (2010): 65-69. http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/30_iv_abr_2010/casa_del_tiempo_eIV_num30_65_69.pdf