

La distopía del amor en la película *Her*.

The dystopia of love in the movie *Her*.

DOI: 10.32870/sincronia.axxviii.n86.20.24b

Yesenia González Herrera

Maestría en Literaturas Interamericanas. Universidad de Guadalajara.
(MÉXICO)

CE: yesenia.gonzalez@udg.mx

iD <https://orcid.org/0000-0003-0821-5877>

Recepción: 25/10/2023 Revisión: 28/11/2023 Aprobación: 12/02/2024

Resumen.

Este artículo tiene como objetivo demostrar cómo el avance de la tecnología ha repercutido en las relaciones interpersonales de los individuos; mediante una película de 2013 en donde se presenta el escenario de un futuro no deseado y que tal parece que en la actualidad es la realidad de muchas personas, el presente superó la ficción.

Palabras clave: Ciencia ficción. Distopía. Futuro. Amor.

Abstract:

This article aims to demonstrate how the advancement of technology has had an impact on the interpersonal relationships of individuals; Through a 2013 film where the scenario of an unwanted future is presented and which seems to be the reality for many people today, the present surpassed fiction.

Keywords: Science fiction. Dystopia. Future. Love.

Cómo citar este artículo (APA):

En párrafo:
(González, 2024, p. _)

En lista de referencias:
González, Y. (2024). La distopía del amor en la película *Her*. *Revista Sincronía*. XXVIII(86). 372-383
DOI: 10.32870/sincronia.axxviii.n86.20.24b

Introducción

La película *Her* (2013), también conocida como *Ella* (por su traducción al español), fue escrita y dirigida por el cineasta, Spike Jonze. La cinta está considerada como una mezcla entre la ciencia ficción y el género romántico y se estrenó en cines en el año 2013. Está protagonizada por el actor Joaquín Phoenix, quien interpreta a un hombre solitario y deprimido que enfrenta su proceso de divorcio y que, en ese inter, se enamora de un sistema operativo.

Esta película explora, entre otros temas, la complejidad de las relaciones y la soledad, situándose en un futuro en el que las máquinas están humanizadas, es decir, tienen la capacidad de sentir y expresar emociones. Muestra una sociedad inmersa en una virtualidad constante, que, con la llegada de las nuevas tecnologías, traslada al mundo virtual las relaciones interpersonales al brindarle novedosas maneras de interacción a sus usuarios.

El hecho de que las relaciones afectivas sean mediadas por la tecnología, tiene importantes consecuencias que resulta interesante abordar. Esta reconfiguración del amor podría contribuir a la erosión de las relaciones sociales.

En este contexto, el presente artículo busca explicar las principales características e implicaciones de un escenario en el que las relaciones socioafectivas estarían se encuentran intervenidas por las tecnologías de la comunicación. Un mundo futurista en el que las relaciones humanas están rotas.

Sinopsis del largometraje

La película nos narra la historia de Theodore (Joaquín Phoenix), un hombre de mediana edad (40 años aprox.) que se dedica a escribir cartas para personas desconocidas que desean tener un detalle con sus seres queridos. Theodore se encuentra en un estado de aislamiento y de profunda soledad, mientras afronta su proceso de divorcio.

Un día, al salir del trabajo, compra un nuevo sistema operativo que promete ser lo mejor y más avanzado en cuanto a tecnología e inteligencia artificial se refiere. Al llegar a casa, Theodore configura su sistema operativo con voz femenina y durante esta primera interacción, este se aut nombra "Samantha".

Poco a poco el protagonista y Samantha van estableciendo una relación de amistad que termina convirtiéndose en una relación de pareja. Este hecho ayuda a que Theodore se decida y cite a Catherine (su exesposa) para firmar los papeles de divorcio.

Cuando Catherine y Theodore se reúnen, durante una incómoda conversación, este le confiesa que ha iniciado una relación con su sistema operativo. Ella no puede dar crédito

a lo que acaba de escuchar y lo acusa de no saber manejar sentimientos y emociones reales con otro ser humano; tal y como sucedió con ella y que por eso se separaron.

A partir de este momento, Theodore se cuestiona su relación con Samantha, pero Amy, una amiga suya, le confiesa que ella también mantiene una relación con un sistema operativo y lo invita a que sea feliz de la manera que él elija.

Theodore decide dedicarse y disfrutar plenamente su relación con Samantha y se van de vacaciones. Durante su estancia, Samantha revela haber conocido a otro sistema operativo y al regreso de su viaje; no sólo la relación de Samantha con ese sistema operativo ha evolucionado, sino que, está enamorada de otras personas con las que conversa al mismo tiempo que con Theodore.

Finalmente, Samantha y todos los sistemas operativos que son como ella, abandonan a sus parejas humanas y Theodore, aplicando todo lo aprendido con Samantha, le escribe una carta de agradecimiento a su exesposa Catherine.

El amor en la ciencia ficción

Desde el campo de la literatura, ha existido especial interés por definir ¿Qué es la ciencia ficción? y la necesidad de diferenciarla de lo que se conoce como *literatura fantástica*. Una posible conceptualización del género es la que proponen los autores Eduardo Gallego y Guillem Sánchez en su artículo “¿Qué es la ciencia ficción?” (2003):

La ciencia-ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como especulación racional (Gallego & Sánchez, 2003).

Además, según estos mismos autores, hay tres factores clave para identificar lo que es ciencia ficción:

1. Se trata de una narración imaginaria.

2. Contiene una idea que produce una transformación del escenario narrativo hasta tal punto que deja de pertenecer a nuestra realidad empírica.
3. Se pretende una racionalización de lo narrado, aunque esta racionalización sea meramente formal. Es decir, no es necesario que la ciencia actualmente conocida permita que ocurra lo planteado; basta con decir que una ciencia que hemos imaginado lo permitiría (Gallego & Sánchez, 2003).

Como es posible observar en la definición y características de la ciencia ficción, se deduce que; es un género en el que se pretende desarrollar nuevos mundos fascinantes y complejos, en los que se plantean ciertas inquietudes sobre la condición humana, en su presente y, sobre todo, en su futuro. En este ámbito, la industria cinematográfica busca representar las dudas y los miedos que tenemos todos como sociedad sobre el verdadero poder de las tecnologías y su alcance.

Por su parte, Isaac Asimov (1999) amplía el alcance de lo que abarca la ciencia ficción al señalar que:

En el caso de la ciencia ficción el fondo surreal de la historia podría derivarse de nuestro propio medio a través de los cambios correspondientes en el nivel de la ciencia y la tecnología. El cambio podría representar un avance, como el desarrollo de colonias en Marte, o la interpretación de señales provenientes de formas de vida extraterrestre. Podría representar un retroceso, como en una descripción de la destrucción de nuestra civilización tecnológica por una catástrofe nuclear o ecológica. Con una estimación generosa de los avances científicos que podemos lograr, sería posible incluir ciertos ítems menos verosímiles como el viaje en el tiempo, las velocidades superiores a la de la luz, etcétera (Asimov, 1999, p. 8).

Con base en lo anterior, ¿Cómo es la sociedad futurista que nos presenta la película de *Her*? En este filme, los aparatos tecnológicos cumplen un papel central en la cotidianidad de cada individuo al grado de que, las relaciones más íntimas que solían ser compartidas en pareja, son desplazadas por un amor entre el ser humano y la máquina. La máquina en esta película

es un sistema operativo de inteligencia artificial dotado de imaginación, habilidades creativas y emocionales; características propias del ser humano y que este sistema operativo es capaz de manejar y dominar.

Samantha tiene la capacidad para mejorarse (reprogramarse) a sí misma en conexión con otras máquinas y la posibilidad para hacer y pensar todo lo que el humano hace y de una manera mejor que él; con una velocidad y precisión inimaginable con lo que se abre la oportunidad de un desarrollo independiente fuera del alcance de lo que las personas podrían manejar y fuera de lo que podrían tolerar en sus relaciones y vidas cotidianas. En este sentido, es como lo que sucede entre Samantha y Theodore, quien al enterarse de que ella habla con otras 8,316 personas al mismo tiempo y que está enamorada de otras 641 personas; se da cuenta de que de que esta situación lo sobrepasa.

La realidad que se presenta en la película está focalizada en el uso y el vínculo que se genera entre el sujeto-objeto (aparato), debido a que el aparato viene a impulsar la nueva situación social. Esto se explica con la teoría del actor-red, en la que “los objetos juegan un rol significativo en las relaciones y las interacciones de las personas que se comunican por medio de toda tecnología” (Siles, 2004, p. 77), quedando aún más marcado en razón de una sociedad en donde cada vez es más frecuente la “idea (ilusoria) de que esas “cosas” [los aparatos] cobran vida y se relacionan entre sí por fuera de la intervención humana” (Moya & Vázquez, 2010, p. 86). Estas ideas ya se encontraban presentes en la novela de “Yo, robot” de Isaac Asimov (1950); donde los seres humanos conviven tranquilamente con los robots, ya que se rigen por las 3 leyes de la robótica, pero conforme avanza la narración, algunos de los robots sufren “ambigüedades” que los hace entrar en conflicto, es como si desarrollaran una conciencia propia y es por lo que se necesita la intervención de un psicólogo de robots.

Este hecho permite que el aparato tecnológico sea cargado de connotaciones que comúnmente se le suelen atribuir al ser humano, como son: las emociones. Es posible definir las emociones como un instrumento del cuerpo humano cuyo único fin es garantizar nuestra supervivencia y asegurar nuestro bienestar futuro, tal y como lo menciona Damasio

(2005): “Las emociones proporcionan un medio natural para que el cerebro y la mente evalúen el ambiente interior y el que rodea al organismo, y para que respondan en consecuencia y de manera adaptativa” (p. 56). En la actualidad, la tecnología permite que las computadoras o sistemas informáticos dispongan de diversos aditamentos, con la finalidad de facilitar su interacción con el ser humano.

De manera particular, en la película de *Her*, se expone la relación entre el hombre y una máquina; en el que se desarrolla un vínculo de tipo amoroso, pero, además, la máquina le brinda una especie de apoyo psicológico. Estos aspectos han sido abordados en otros filmes y a continuación, se presentan algunos ejemplos:

- *Blade Runner* (Scott, R., 1982): en un futuro próximo, un detective tiene la misión de rastrear a unos peligrosos androides (replicantes) que se hacen pasar por humanos para destrozarse a su creador. Se destaca la “humanización” de estos androides.
- *Blade Runner 2049* (Villeneuve, D., 2017): el protagonista es un “replicante” (no humano) pero que es sometido a constantes evaluaciones psicológicas con lo que se puede detectar que presenta cierta autoconsciencia, inteligencia, empatía y anhelo de libertad. El protagonista mantiene una relación sentimental con un “personaje femenino” que es básicamente la proyección (holograma) de una mujer mediante una computadora y que está programada para satisfacer todos los deseos de su “amo”.
- *Ad Astra: Hacia las estrellas* (Gray, J., 2019): el protagonista es el hijo de un famoso astronauta que lleva 16 años desaparecido en una misión que tenía como objetivo llegar a Neptuno. El protagonista se encuentra disociado emocionalmente tras el abandono de su pareja y ante la noticia de que su padre pudiese seguir con vida, emprende un viaje hacia lo desconocido y posiblemente sin retorno. Con la finalidad de mantener cuerdo al protagonista, un sistema operativo le realiza constantes evaluaciones psicológicas.

- *Cóndor Crux* (Buscarini J. P.; Glecer S. & Holcer P., 2000): Es el año 2068, hay un malvado tirano que gobierna el Cono Sur del continente americano y encomienda a Juan Crux matar a su padre, un viejo científico rebelde. En esta película la trama sentimental queda en segundo plano, pero es importante destacar que el protagonista (Juan Crux) tiene un dispositivo que lo acompaña a todos lados y cumple la función de ser su “amigo” y que siempre está buscando su bienestar. Esta película y la de *Ad Astra* muestran un futuro dominado por regímenes totalitarios y los hijos son quienes deben continuar con el legado de sus padres para develar la verdad a los demás.
- *Black Mirror: Hang the DJ* (4ta. Temporada/4to. Capítulo, Jones A. & Brooker C., 2011-2019): Frank y Amy se conocen gracias a un programa de citas que pone fecha de caducidad a las relaciones, esto los hace cuestionarse la lógica del sistema y los lleva a querer desafiarlo.

En *Her*, otro aspecto importante de esta película es el papel de los individuos, el cómo se comportan en esta sociedad futurista. Ferras (1972) citado por Hélène de Fays (2016) señala un punto muy importante que debe cumplir el protagonista en una historia de ciencia ficción:

Con esto quiere decir que el protagonista es un hombre o una mujer en conflicto con el mundo –aunque el héroe de ciencia ficción no se aleja de su mundo, sino que se siente rechazado por la sociedad por ser de algún modo diferente. Ferreras (1972) añade también que a pesar de tener que afrontar la adversidad, el héroe de ciencia ficción no se suicida, como un héroe romántico más tradicional, sino que lucha por sobrevivir. Y, para sobrevivir tiene que transformar el universo; tiene que asesinar el viejo universo (p. 166). Este intento utópico del héroe de ciencia ficción de resolver las oposiciones inherentes de la sociedad y mejorar un mundo hostil es característico de la ciencia ficción en general, aunque es particularmente visible en la ciencia ficción hispanoamericana (p.6).

¿Cómo es Theodore en el filme? Es un escritor de cartas de amor que se dedica a escribir para aquellos que no se atreven o no saben cómo expresar sus sentimientos hacia sus familiares, amigos o enamorados y necesitan que alguien lo haga por ellos. Pero a su vez, él también es un individuo que no es capaz de resolver sus dificultades o de manifestar sus sentimientos con los otros, por lo que, acude al sistema operativo (Samantha) y es ahí donde plasma un ideal inexistente que se asemeja al enamoramiento, un proceso de idealización del otro. Al final de la película, este sentimiento resulta frustrado porque Samantha aspira a evolucionar, como ocurre con las personas.

Dentro de la composición de esta película, los movimientos de cámara y la fotografía juegan un papel muy importante para introducir al espectador en un ambiente de soledad y melancolía en el que se desenvuelve Theodore y esto se refuerza con el recurso de la voz *en off*. Dichos aspectos, son fundamentales para conocer a un personaje que nunca aparece físicamente en pantalla, como lo es Samantha,

¿Cómo nos puede resultar creíble una relación amorosa, entre Samantha y Theodore, si lo único que vemos es a un hombre que se encuentra solo en cada escena? Esto se debe a la capacidad de Theodore al recrear imágenes en su cabeza que ayudan a que el público se traslade a ese "escenario emocional" y con ello, los monólogos que mantienen los protagonistas, cobran sentido.

Otro elemento importante en *Her*, es el uso de los colores. Las películas de ciencia ficción que fueron mencionadas anteriormente en este artículo, comparten la característica de seguir un patrón cromático de tonos fríos. Esta cinta, por el contrario, se aleja de esa tradición para presentar un mundo lleno de tonos cálidos, pasteles y rojos. Estos últimos predominan en cualquier escena y nos ingresan en una atmósfera que resulta ser más romántica que futurista. Los colores cálidos en la película están presentes especialmente en las escenas en las que Theodore recuerda el pasado con su esposa para evocar un tiempo en el que fue feliz.

Los colores opacos en el vestuario del protagonista aparecen antes de que adquiera el sistema operativo, ahí es cuando Theodore se siente más solo, pero desde el momento

en que aparece Samantha, el protagonista viste de rojo, lo que significa que Theodore ha encontrado a alguien en medio de su crisis personal y recupera las ganas de relacionarse para dar y recibir amor.

Distopía en las relaciones humanas

La relación que se desarrolla entre Theodore y Samantha corresponde a una distopía de las relaciones humanas, para entender este punto, es necesario empezar por definir ¿Qué es distopía? Para Erreguerena (2008), distopía es: “lo ‘no deseable’, en la ciencia ficción narra las aventuras de un héroe (desde la perspectiva del autor), que intenta crear conciencia sobre cierto problema o limitación de las instituciones presentes proyectadas en un futuro no deseado” (p. 560). En *Her*, Theodore se enamora de una máquina, es decir, muestra una idea de cómo sería el amor en un futuro cercano.

Uno de los objetivos de la distopía es anunciar los peligros de la ciencia y la tecnología. En esta película, la distopía aparece al presentar el aislamiento de los individuos en el que cada uno se encierra en una burbuja de cristal para ponerse a salvo de la interacción humana y así mantener intactos sus sentimientos y emociones. Es una sociedad deshumanizada que decide apostar por la animación de las máquinas y con ellas, crear vínculos afectivos.

Rafael Castro Lluriá (1990) en su artículo “Prospectiva y escenarios” citado en Erreguerena (2011) plantea categorías de análisis para descifrar las preocupaciones de una sociedad que dibuja un escenario distópico:

1. *Tendencias pesadas* (tp). Fenómeno o elemento que siendo percibido como importante en la actualidad con respecto al problema planteado tiende a mantener o incrementar esa importancia en el horizonte de estudio.
2. *Hecho portador de futuro* (hpf). Factores de cambio, apenas perceptibles en la actualidad, pero que serán las tendencias pesadas del mañana.
3. *Actores*. Sujetos que desempeñan un rol de importancia en el sistema a partir
 1. de proyectos que controlan en mayor o menor medida.

4. *Estrategia*. Conjunto de tácticas, decisiones o condiciones que determinan para cada actor las acciones a realizar en cada eventualidad posible en relación
2. con el proyecto.
5. *Escenario*. Conjunto formado por la descripción de una situación futura y del trayecto de eventos que permiten pasar de la situación de origen a la situación futura (p. 23).

Con base en lo anterior, es posible afirmar que las distopías son escenarios indeseables y son consecuencia de las Tendencias pesadas (tp) y de los Hechos portadores de futuro (hpf). Los actores son los héroes, en este caso sería Theodore, quien, a pesar de todo, termina por salvarse a sí mismo y a las personas que están a su alrededor, logra superar sus problemas. Estos héroes que viven las distopías, proponen estereotipos y valores que nos recuerdan la importancia de no perder la esperanza.

La ciencia ficción parte de las Tendencias pesadas (tp) en un momento histórico específico, ahí se hacen presentes los miedos sociales en Hechos portadores de futuro (hpf) como una proyección deformada. En la ciencia ficción es donde se da la construcción de las distopías.

La distopía es un futuro hacia el que la sociedad actual muestra algún tipo de tendencia, en *Her*, está en auge el desarrollo de las tecnologías de comunicación con inteligencia artificial. Las obras de ciencia ficción que tratan distopías cumplen, por tanto, la función de advertirnos sobre los peligros de estas tendencias sociales, tal y como vemos en el filme, los sistemas operativos pueden llegar a sustituir a las personas en las relaciones de pareja, se genera cierta “afectividad” hacia las cosas y con ello, el aislamiento de los individuos.

¿La película *Her* anticipó el futuro de las relaciones humanas? En la sociedad actual, en pleno 2023, podría decirse que la realidad superó la ficción que nos presentó la película, nadie imaginó los alcances que llegaría a tener la inteligencia artificial y tal ha sido su impacto que se está buscando regular su uso mediante leyes y normas.

Conclusión

La comodidad que nos brinda la tecnología, ha favorecido que las relaciones humanas se den en otros planos y más sujetas a un intermediario tecnológico; pero no por ello significa que sean menos humanas o reales. Las personas encontraron, en los diversos dispositivos que existen, una ventana de diálogo y de intercambio de pensamientos; el universo futurista creado en *Her*, nos rebasó.

Al igual que Theodore, en nuestra realidad, nos encontramos en una cotidianidad que es impactada por el rápido cambio tecnológico, estamos inmersos en una atmósfera de información computarizada ubicua.

¿Es posible enamorarse de un sistema operativo dotado de inteligencia artificial? En esta ficción, el director apuesta por un “sí” y pone los elementos suficientes para darle credibilidad a su relato. Durante la película, vemos una sociedad que se adapta con facilidad a este comportamiento de sus individuos; es decir, los sujetos que deciden relacionarse con sus sistemas operativos, no sufren ningún tipo de discriminación y es tal la aceptación que reciben, que hasta un grupo de seres humanos pone su cuerpo a disposición de los sistemas operativos para que estos puedan brindar una mejor experiencia a sus amos.

La película de *Her* nos ofrece la oportunidad de reflexionar sobre la capacidad que tiene la tecnología para aislarnos, de mostrar una “evolución” de las relaciones humanas en un futuro distópico que en el 2013 se veía muy lejano. Muchas de nuestras actividades laborales y escolares se vieron trasladadas al mundo virtual y por lo visto, también parte de nuestras emociones y sentimientos.

Referencias

- Asimov, I. (1950). Yo, Robot. (Versión electrónica). Tomada de: Isaac Asimov por RedRaven. https://redescol.ilce.edu.mx/20aniversario/componentes/proyec_colab/2005/solaris/redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/proyectos/solaris/scifi/yo_robot.pdf
- Asimov, I. (1999). Sobre La Ciencia Ficción (Benedita, S, Trad.). PRIMERA EDICION POCKET. <https://molicarbajal.files.wordpress.com/2015/06/asimov-isaac-sobre-la-cf.pdf>
- Buscarini, J. P.; Glezer, S. & Holcer, P. (Directores). (2000). *Cóndor Crux* [Película]. Patagonik Film Group; Tornasol Films; Naya Films; Film Suez S.A.

- Damasio, A. (2005). En busca de Spinoza (Ros, J., Trad.). Barcelona: Crítica.
<https://gredos.org/Varios/Damasio%20Antonio%20-%20En%20Busca%20De%20Spinoza.pdf>
- De Fays, H. (2016). Utopian/dystopian Thought in Spanish American Science Fiction. En P. Guerra (Ed.), *Utopía: 500 años* (pp. 221-248). Bogotá: Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia.
<https://ediciones.ucc.edu.co/index.php/ucc/catalog/view/37/41/249-1>
- Erreguerena, M. J. (2011). CAPÍTULO II. Prospectiva y distopías. En *Resistencia al Porvenir: Las distopías en el cine Hollywoodense*. https://publicaciones.xoc.uam.mx/TablaContenidoLibro.php?id_libro=358
- Gallego, E. & Sánchez, G. (2003). ¿Qué es la ciencia ficción? <https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm>
- Gray, J. (Director). (2019). *Ad Astra: Hacia las estrellas* [Película]. 20th Century Fox; Plan B Entertainment; New Regency Productions; RT Features; Keep Your Head; MadRiver Pictures.
- Jones, A. & Brooker, C. (Productores ejecutivo). (2011-2019). *Black Mirror* [Serie de televisión]. Zeppotron; House of Tomorrow.
- Jonze, S. (Director). (2013). *Her* [Película]. Annapurna Pictures.
- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Película]. The Ladd Company; Shaw Brothers; Blade Runner Partnership.
- Siles, I. (2004). Sobre el uso de las tecnologías en la sociedad. Tres perspectivas teóricas para el estudio de las tecnologías de la comunicación. En *Revista Reflexiones* 83 (2). Pp. 73-82. ISSN: 1021-1209 / 2004.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/reflexiones/article/view/11404/10753>
- Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049* [Película]. Alcon Entertainment; Columbia Pictures; Bud Yorkin Productions; Torridon Films; 16:14 Entertainment; Thunderbird Entertainment; Scott Free Productions.