

# Amores mecánicos, coitos digitales y emociones de poliuretano. El cine, ¿augur evolutivo de la sexualidad humana durante el siglo XXI?

Miguel Abad Vila

Centro de Saúde "Novoa Santos". Rúa Juan XXIII nº 6. 32003 - Ourense (España).

Autor para correspondencia: Miguel Abad Vila. Correo electrónico: [mabadvila@gmail.com](mailto:mabadvila@gmail.com)

Recibido el 3 de abril de 2016; aceptado el 3 de mayo de 2016.

**Como citar este artículo:** Abad Vila M. Amores mecánicos, coitos digitales y emociones de poliuretano. El cine, ¿augur evolutivo de la sexualidad humana durante el siglo XXI?. Rev Med Cine [Internet] 2016;12(4): 217-235.

## Resumen

Las relaciones afectivas y sexuales entre humanos y androides han rebasado el mero marco teórico para aproximarse progresivamente a la realidad. Desde *Tamaño natural/ Grandeur nature* (1974) de Luis García Berlanga hasta *Ex Machina* (2015) de Alex Garland, pasando por *Lars y una chica de verdad/ Lars and the Real Girl* (2007) de Craig Gillespie, *Air Doll/ Kûki ningyô* (2009) de Hirokazu Koreeda y *Her* (2013) de Spike Jonze, el cine ha explorado el complejo mundo de los sentimientos y las pasiones entre el hombre y sus creaciones artificiales.

**Palabras clave:** androide, sexualidad, parafilias, fetichismo.

## Mechanics loves, digital coitus and polyurethane emotions. Did the movies predict human sexuality during the XXI's century?

### Summary

Affective and sexual relations between humans and androids have gone beyond the mere theoretical framework for progressively closer to reality. From *Grandeur nature* (1974) – Luis García Berlanga to *Ex Machina* (2015) – Alex Garland through *Lars and the Real Girl* (2007) – Craig Gillespie, *Air Doll/ Kûki ningyô* (2009) – Hirokazu Koreeda and *Her* (2013) – Spike Jonze, the cinema has explored the complex world of feelings and passions between man and artificial creations.

**Keywords:** Android, Sexuality, Paraphilia, Fetishism.

El autor declara que el artículo es original y que no ha sido publicado previamente.

*“Yo creo que los robots sexuales serán una bendición para la sociedad. Hay millones de personas ahí fuera que, por una u otra razón, no pueden establecer una buena relación.”*

David Levy. “Amor y sexo con robots”

En la inusual *Cherry 2000* (1987) de Steve De Jarnatt, el acaudalado hombre de negocios Sam Treadwell (David Andrews) se desplaza hasta los confines de un mundo inhóspito buscando repuestos para recomponer a su amada pareja (Pamela Gidley), una robot averiada de la serie *Cherry 2000*. Contará con la ayuda de una pelirroja de armas tomar, E. Johnson (Melanie Griffith), mujer que terminará convirtiéndose en su nuevo amor. Esta exigua comedia fantástica nos plantea una cuestión que el séptimo arte ha abordado en infinidad de ocasiones: la confluencia de las emociones (a través del amor) y la aproximación de los cuerpos (a través del sexo). Pero en esta oportunidad, ante la confusión de sentimientos del protagonista, la balanza va a inclinarse definitivamente a favor de la carne y los huesos.

El cine nos ofrece abundante material para forjar nuestra identidad, nuestra idea de lo que realmente somos como mujeres y hombres, nuestra percepción de lo que significa el amor o la sexualidad. No obstante, habitualmente las películas evidencian de forma específica el afecto y la sexualidad desde el enfoque subjetivo de la mirada masculina<sup>1</sup>. Para Teresa López-Pellisa, el orden hegemónico estructura nuestra manera de ver y el modo en que obtenemos el placer a través de la mirada. En el mundo del cine dicha preeminencia ha sido predominantemente patriarcal. Y cuando nos referimos a mujeres facticias, artificiales, ginoides (robots femeninas programadas como esclavas sexuales) y muñecas estamos siendo redundantes, porque si consideramos a la mujer como un artefacto cultural construido bajo el discurso hegemónico masculino, todas sus derivaciones artificiales están doblemente afectadas por dicha subordinación patriarcal<sup>2</sup>.

*La muñeca / Die puppe* (1919) de Ernst Lubitsch es la adaptación libre que el afamado cineasta alemán realizó del relato fantástico *El hombre de arena* (1818) de E.T.A. Hoffmann; se trata de una película muda donde se aborda el amor de un hombre por una robot femenina. Cuando accidentalmente la muñeca se rompe, una bella joven será la encargada de reemplazarla para casarse con el protagonista.

En *Metrópolis/ Metropolis* (1927) de Fritz Lang, uno de los hitos del expresionismo cinematográfico alemán, el cineasta nos presenta a un robot de características femeninas. Basada en la novela homónima de su

esposa Thea von Harbou, cuando le asignó a su *fembot* María un sexo concreto (como en el caso de las muñecas de Lubitsch), Fritz Lang incorporó a su obra asuntos directamente relacionados con la sexualidad humana, una de nuestras preocupaciones intrínsecas. Porque para entender nuestra dimensión emocional necesitamos asociarla indefectiblemente con nuestra sexualidad.

En *La Eva Futura* (Auguste Villiers de L'Isle Adams 1838 - 1889), el anticipo de María la “mujer eléctrica” de *Metrópolis*, nos encontramos con una novela que anticipa la superación del cuerpo por ondas corporales y entidades de emisión-recepción, y por lo tanto una creación que vaticina la cibersexualidad y la cibercultura en general.

Quién sabe si el dramaturgo, periodista, crítico y poeta checo Karel Čapek (1890 - 1938) llegó a contemplar en alguna sala de proyección de la época la célebre producción de Fritz Lang. El caso es que en 1920, influenciado por su hermano Josef, en su obra *R.U.R. (Robots Universales Rossum)* acuñó por primera vez el término “*robotnik*”. El cometido de estos androides fabricados a partir de una especie de protoplasma era servir obedientemente a la humanidad en cualquier tarea física (incluyendo su finalidad militar). Esta historia no tiene un final feliz, pues la humanidad se vuelve estéril y los robots se sublevan sembrando la destrucción total. Tras el éxito inicial de la obra sobre los escenarios de Praga, Londres, París, Nueva York y Tokio, desde entonces la palabra “*robot*” ha servido para designar cualquier entidad artificial, virtual o mecánica que por su aspecto o movimientos demuestre la intención de tener un propósito particular. Popularmente es sinónimo de autómatas y androide.

A pesar de los vertiginosos avances científicos y tecnológicos de nuestra época consumista postmoderna, el amor y las relaciones afectivas todavía conservan un anhelo de perpetuidad. Aunque las uniones de las parejas se nos antojen cada vez más frágiles, el deseo de mantener relaciones amorosas estables continúa siendo una constante. Debido al elevado valor concedido a su perennidad, en el mundo contemporáneo el ideal del amor perdura como una aspiración colectiva. Porque tratamos de imponer dicha durabilidad en el reino de lo efímero<sup>3</sup>, justo al contrario de lo acontecido durante el período decadente de la cultura clásica, cuando la satisfacción amorosa no tropezaba con tantas dificultades. Entonces el amor perdió su valor y la vida se volvió vacía<sup>4</sup>.

David Levy, uno de los principales valedores de las relaciones íntimas entre humanos y androides, entiende que en un futuro no muy lejano este tipo de vínculos terminarán por instaurarse dentro de la normalidad social

precisamente porque existen (y existirán) demasiadas personas incapaces de establecer relaciones emocionales aceptables.

Para reflexionar sobre todas estas cuestiones vamos a apoyarnos principalmente en cinco películas que pivotan sobre el nexo existente entre los protagonistas (masculinos) y sus ginoideas. Este filón argumental fue descubierto hace décadas, si bien no se han prologado demasiado aquellos autores capaces de llevar a la gran pantalla las aventuras eróticas homosexuales de humanos con robots, ni tampoco los guiones en los que los amantes sean una mujer y un androide masculino. Estas excepciones son contadas: el Ulysses (John Malkovic) de la indolente *Fabricando al hombre perfecto/ Making Mr. Right* (1987) de Susan Seidelman, el inclasificable Gigolo Joe (Jude Law) de *A.I. Inteligencia artificial/ Artificial Intelligence: AI* (2011) de Steven Spielberg, complaciente robot dispuesto en todo momento a la satisfacción de los deseos femeninos, o los *hubots* de compañía Rick (Johannes Kuhnke) y Bo (Rennie Mirro) de la serie televisiva *Real Humans/ Åkta människor* (2012). Tal vez el afecto maternal demostrado por la pandillera Yolandi (Yolandi Visser) hacia el desconcertado androide policía de *Chappie* (2015) de Neill Blomkamp, pudiera albergar una determinada sutil relación afectiva entre la humana y el robot.

La proliferación en el cine de sosias femeninas como meros objetos sexuales durante la segunda mitad del siglo XX podría corresponder a la única opción que le quedaba al universo masculino para controlar y manipular a las mujeres, inmersas en el vigor reivindicativo de los movimientos feministas, luchando contra su propia concepción como meros objetos de consumo. Ni siquiera el mismísimo Federico Fellini pudo evitar que su libertino *Casanova/ Il Casanova de Federico Fellini* (1976) vertiera parte de su fogosidad en una amante mecánica.

Nuestro periplo comienza por *Tamaño natural* (1973), dirigida por Luis García Berlanga, película que nos plantea las consecuencias de los amoríos entre un desencantado hombre maduro y una muñeca muy especial, una maniquí sexual. Nuestra siguiente elección es *Lars y una chica de verdad* (2007) de Craig Gillespie, las peripecias de un joven introvertido y tímido hasta la exasperación en la procura de una genuina relación con una muñeca sexual de sofisticado diseño. Continuaremos con *Air Doll* (2009) de Hirokazu Koreeda, puro lirismo cinematográfico japonés el de esta historia trastocada, la de una muñeca hinchable que cobra vida para enamorarse de un humano. La cuarta película es *Her* (2013) de Spike Jonze, donde el amor y el desengaño no necesitan materializarse en un

robot, al desatarse la pasión entre el protagonista y un sistema operativo de inteligencia artificial engalanado con una sugerente voz femenina. A modo de epílogo, las sofisticadas maquiéminas de la galardonada *Ex Machina* (2015) de Alex Garland, reúnen todas las condiciones de las heroínas artificiales de las anteriores películas, especialmente la astuta bella y enigmática Ava (Alicia Vikander) y la solícita Kyoko (Sonoya Mizuno), diseñadas para convertirse en las eternas y perfectas compañeras. Para su ginoide oriental tal vez se inspirara Alex Garland en *Kyoko Date*, la primera cantante virtual de la historia. Para darle "vida", la compañía de entretenimiento HoriPro contrató en 1996 a *Visual Science Laboratory (VSL)*, una de las principales empresas japonesas de *software* especializada en gráficos de computación, que empleaba en sus trabajos imágenes generadas por ordenador y complejos sistemas de captura de movimientos (*Full Motion Capture*) tan habituales en los videojuegos.

Hemos dejado fuera de esta selección cintas de inferior calidad, como por ejemplo *La mujer explosiva/ Weird Science* (1985) de John Hughes, *pastiche* ochentero en el que dos salidos adolescentes (Anthony Michael Hall e Ilan Mitchell-Smith) engendran por ordenador a la mujer de sus sueños (la exuberante *Mujer de Rojo* - Kelly LeBrock), o *Repo Men* (2010) de Miguel Sapochnik, la tormentosa relación entre dos *cyborgs* (criaturas compuestas por elementos orgánicos mejorados con dispositivos cibernéticos) recargados con múltiples prótesis y trasplantes biomecánicos, pero al fin y al cabo hombre (una vez más Jude Law) y mujer (Alice Braga). Recordemos que el término *cyborg* fue acuñado en 1960 por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline para el programa de exploración espacial de la NASA.

### ¿Sueñan los hombres con muñecas sexuales?

*"Crear un ser artificial ha sido el sueño del hombre desde que apareció la ciencia... Yo propongo un robot que pueda amar"...*

### Profesor Hobby (William Hurt) en "A.I. Inteligencia Artificial" (Steven Spielberg 2001)

En *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*, la popular novela distópica de ciencia ficción firmada por Philip K. Dick (1968), para mantener su estatus social los supervivientes de una devastadora guerra nuclear deben poseer animales artificiales. Son éstos seres de composición biológica creados, reparados y atendidos por florecientes compañías comerciales. Para sustituir a su valiosa oveja original desaparecida a causa del tétanos, como mascota doméstica el protagonista ha de adquirir un ejemplar eléctrico<sup>5</sup>.

La libre adaptación de esta obra sirvió para cimentar la mítica *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, film de culto donde resulta fácil intuir la fascinación que siente el detective Rick Deckard (Harrison Ford) por las replicantes Rachael (Sean Young), Zhora (Joanna Cassidy) y Pris (Daryl Hannah)<sup>6</sup>.

Fue precisamente Sherry Turkle, psicóloga clínica, socióloga y profesora del MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), la que denominó “efecto *Bladerunner*” a un particular fenómeno interactivo generado entre humanos y máquinas, donde la preocupación por la inteligencia de estos artilugios pasa a ocupar un plano secundario. Esta investigadora sugirió que si “*un ordenador te ha salvado la vida, una vez que te has enamorado de un ordenador, una vez que has tenido una relación con él, que la máquina pueda realmente pensar nos importa poco*”<sup>7</sup>.

Esta teoría data de finales del pasado siglo XX, cuando la antigua psicoanalista formada en París con Jacques Lacan, Michel Foucault y Roland Barthes se interesaba por las relaciones emocionales entre los niños y sus mascotas virtuales (*Tamagotchi*) o sus muñecos digitales animados (*Furby*). En ambos casos, en lugar de pretender entender cómo funcionaban dichos *interfazes*, los pequeños solamente se concentraban en la felicidad de sus amiguitos artificiales. Por primera vez en la historia, a pesar de lo ocurrido anteriormente con las muñecas andadoras, habladoras, lloronas y meonas, los seres humanos se situaron enfrente de aparatos informáticos capaces de desencadenar respuestas emocionales que evocaban sentimientos afines y amistosos.

Por cierto, la atracción por las muñecas todavía continúa vigente. Es el caso de las *Look thep* o “ángeles infantiles”, de moda en Tailandia donde se comercializan como talismanes llegando su precio a alcanzar los 250 euros, o de las muñecas hiperrealistas de arcilla polímera creadas por el artista ruso Michael Zajkov, que causan auténtico furor entre los coleccionistas.

Transcurridos apenas 15 años, la misma autora de *Life on the screen*<sup>8</sup> ya no se mostraba tan optimista. A su juicio, el uso compulsivo de sofisticados teléfonos, tabletas y ordenadores responde a la incapacidad de nosotros los humanos para soportar la soledad. Según la profesora Turkle la gente espera más amor de las máquinas que de las personas. Y todo ello porque resulta mucho más sencillo controlar con la punta de un dedo el amor, la amistad y el trabajo. Así, la complejidad de las relaciones cara a cara desaparece, de la misma manera que un animal artificial o virtual tampoco mancha con sus excrementos las esquinas de nuestros hogares.

Entre el autómatas de *El Golem/ Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920) de Carl Boese y Paul Wegener, hasta David (Haley Joel Osment) el atribulado hijo robot de A.I. Inteligencia Artificial, transcurre prácticamente toda la historia del cine, una demostración de las emociones desencadenadas al interactuar los humanos con diferentes seres artificiales, desde el tosco gigante de barro guardián del gueto de Praga hasta el pequeño androide que deseaba ganarse el amor de su madre (Frances O’Connor). En su *remake ciberpunk* de *Las aventuras de Pinocho* (1882) de Carlo Collodi, Steven Spielberg no se limitó únicamente a un determinado tipo de relación afectiva. En *A.I. Inteligencia Artificial* concibió un mundo futuro habitado por humanos y androides. El problema no radicaría tanto en construir un robot capaz de amar, sino más bien en descubrir cómo un ser humano podría amar a un robot. Años más tarde, en *Dummy* (2008) de Matthew Thompson, el joven Jack (Thomas Grant) confiará todo su amor a una maniquí con la que pretende sustituir a la madre muerta, figura inerte sobre la que intentará proyectar sus afectos y sus emociones: ¿una velada influencia de *Psicosis/ Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock?

## TAMAÑO NATURAL

### Ficha técnica

**Título:** *Tamaño natural*.

**Título Original:** *Grandeur nature*.

**Otros títulos:** *De tamaño natural* (Chile), *Tamanho Natural* (Portugal).

**País:** Francia, Italia, España.

**Año:** 1973.

**Director:** Luis García Berlanga.

**Música:** Maurice Jarre.

**Fotografía:** Alain Derobe.

**Edición:** Françoise Bonnot.

**Guión:** Luis García Berlanga, Rafael Azcona, Jean-Claude Carrière.

**Intérpretes:** Michel Piccoli (Michel), Valentine Tessier (La mere), Rada Rassimov (Isabelle); Lucienne Hamon (Juliette), Michel Aumont (Henry), Queta Claver (María Luisa), Manuel Alexandre (José Luis), Amparo Soler Leal (Directrice), Claudia Bianchi (Jeune fille), Jenny Astruc (Janine), Jean-Claude Bercq (Jacques), Marie-France Mignal (Mère enfant), Julieta Serrano (Nicole).

**Color:** color (Eastman color).

**Duración:** 101 minutos (88 en la edición DVD).

**Género:** comedia, drama, fantástico.



**Sinopsis:** Michel es un hombre maduro, exitoso dentista, inmerso en una crisis matrimonial permanente. Solitario, infiel y esquivo, terminará cayendo en los brazos de su inesperado turbulento amor "perfecto": una hermosa maniquí.

**Productoras:** Uranus Productions France, Les Productions Fox Europa, Films 66, Verona Produzione, Jet Films.

**Enlaces:**

<http://www.imdb.com/title/tt0070131>

<http://www.filmaffinity.com/es/film209053.html>

### [Trailer en español](#)



*Tamaño natural* comparte dos elementos concurrentes con *El discreto encanto de la burguesía/ Le charme discret de la bourgeoisie* (1972) de Luis Buñuel: el concurso del laureado Jean-Claude Carrière como coguionista y la presencia de Michel Piccoli, que si bien no desempeña un papel principal en la película de Buñuel, en esta ocasión se erige como actor protagonista.

Para algunos críticos cinematográficos el guión escrito por Berlanga en cooperación con Rafael Azcona y el propio Carrière es indudablemente buñueliano. Probablemente estemos ante una de las interpretaciones más cabales de la dilatada carrera profesional de Piccoli, encarnando esta vez al *alter ego* de aquel otro cínico también llamado Michel, aquel libertino realizador televisivo de *La gran comilona/ La grande bouffe* (1973) de Marco Ferreri.

El oscuro objeto del deseo de Michel se esconde en un enorme embalaje procedente de Japón. El acomodado dentista parisino se enamora perdidamente de una muñeca hinchable. Además de atesorar una lozana belleza inmune al paso del tiempo, su fetiche no habla, ni enferma, ni solicita continuamente la satisfacción de sus caprichos, en clara contraposición con Isabelle (Rada Rassimov), la desesperada esposa. Pero a medida que el film avanza, la locura hace mella en un protagonista que incluso llega a escenificar su esperpéntica boda, grabando en video los momentos más relevantes de tan estrambótica relación. Una vez más, la fábula de Pígalión y Galatea, con la unión y el casamiento bajo el rito de la diosa Venus, incluye el formato de la prostitución ritual: toda mujer antes de casarse debía consumir el rito de ofrenda sexual a la diosa yaciendo con un extranjero en su templo, bajo la estrecha vigilancia de las Propétides, atentas guardianas del ceremonial. Teniendo en consideración toda esta trama, *Tamaño natural* bien podría haberse titulado *Sexo, mentiras y cintas de video*, nombre elegido 15 años más tarde por Steven Soderbergh para una de sus películas más características: *Sex, Lies, and Videotape* (1989).

Las infidelidades surrealistas de la muñeca de poliuretano desencadenan un cuadro delirante que culmina con la simbólica inmolación del dentista y su tan desdichado fetiche, un final que nos recuerda al de *La Eva Futura* (Auguste Villiers de L'Isle Adams 1886), cuando Lord Ewald y su ginoide ideal perecen ahogados en el mar, o la dramática historia del pintor Oscar Kokoschka. De 1922 data su *Autorretrato con muñeca*, el resumen de su convivencia durante un año con un engendro encargado a Hermine Moos, la mejor artesana de Berlín, con el que pretendía enjugar la pérdida de su amante, Alma Mahler; la enfermiza visión del artista y su muñeca paseando por las avenidas, asistiendo a la ópera, comiendo y durmiendo juntos, mientras una criada solícita le cambiaba diariamente la ropa confeccionada por los mejores modistos (el mismo proceder que seguía Ramón Gómez de la Serna con su costosa muñeca parisina de cera).

Pero, ¿es el Michel de *Tamaño natural* un fetichista? En los Manuales de Psiquiatría, el fetichismo ha sido

encuadrado dentro de las parafilias, término que a su vez vino a reemplazar a expresiones más anticuadas y peyorativas: las desviaciones o perversiones sexuales. Tales connotaciones asaz han dificultado la investigación y el tratamiento (si fuera necesario) de estos comportamientos. Una vez aclarada la terminología, entenderemos por fetichismo cualquier conducta que procure la excitación erótica, así como la facilitación o el orgasmo, mediante un objeto inanimado. Algunos especialistas en psiquiatría como el Doctor Martin P. Kafka, profesor asociado de la Universidad de Harvard, y uno de los revisores del *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM) de la Asociación Psiquiátrica de los Estados Unidos (APA)* en el capítulo titulado *Trastornos sexuales e identidad de género*, defiende que muchas personas no cumplen los criterios necesarios para un diagnóstico de Fetichismo asociado con estrés personal significativo o una incapacidad psicosexual. Para el Doctor Kafka, los fetichismos como trastornos diagnosticables resultan una rareza clínica. Si dentro de una sexualidad normal, cada hombre y mujer son dueños de sus peculiaridades eróticas, ¿tendría algún sentido la consideración de sus preferencias sexuales como cuadros anormales y de dichos usuarios como trastornados mentales?<sup>9</sup>.

Los expertos sí parecen estar de acuerdo al delimitar la delgada línea roja que separa lo normal de lo patológico. El fetichismo sexual pierde su consideración inofensiva si la excitación o la fantasía provocadas por el fetiche resultan intensas, recurrentes y duran al menos 6 meses. Con frecuencia, la actividad sexual consiste en la masturbación con el fetiche, pero también en la incorporación del objeto al sexo en pareja. En este sentido, las escenas sexuales entre el humano y la muñeca hinchable son profusas en *Tamaño natural* y Michel resulta un fetichista de manual clínico: además de excitarse y alcanzar el orgasmo con la maniquí inanimada, en sus relaciones incluye objetos inanimados como bragas, medias de seda, ligas, zapatos, pelucas y variedad de prendas de vestir, con las que contribuye a enriquecer sus fantasías sexuales. En este aspecto, las referencias cinéfilas de Berlanga pasan por breves alusiones a Marilyn Monroe (icono sexual por antonomasia), a la Lisa Minnelli de *Cabaret* (1972) de Bob Fosse o a la mismísima Marlene Dietrich cantando *Lili Marlene*. Existe incluso una secuencia en la que un Michel Piccoli travestido se coloca delante de la cámara de video en una pose andrógina que oculta entre las piernas sus genitales masculinos, acción repetida años más tarde por el despiadado asesino Buffalo Bill (Ted Levine) en *El silencio de los corderos/ The Silence of the Lambs* (1991) de Jonathan Demme.

La lista de películas sobre fetiches es amplia: *La rodilla de Claire/ Claire's Knee* (1971) de Eric Rohmer, *Equus* (1977) de Sidney Lumet, *Pillow Book* (1996) de Peter Greenaway, la anteriormente mencionada *Sexo, mentiras y cintas de video* (1989) de Steven Soderbergh o la más reciente *Crash* (1996) de David Cronenberg<sup>10</sup>.

Esta nómina podría ampliarse también con algunas películas más o menos bizarras, que indagan otras dimensiones del sexo *underground* con muñecas hinchables, como la inclasificable *The Sex Doll She-Bitch* (2009) de Jaison H. Costley o la pornográfica *Sex Mannequin* (2008) de Maria Beatty, donde una maniquí cobra vida para complacer apasionadamente a la protagonista en un despliegue de gemidos, juegos lésbicos, *bondage* y tacones imposibles.

La directora y guionista Valérie Guignabodet es la responsable de *Monique* (2002), una cinta que propone una crónica comparable a la de Tamaño natural, un matrimonio embarrancado en una vida tediosa en cuyo seno impera la incomunicación. Alex (Albert Dupontel) es un afamado ex-fotógrafo abandonado por su esposa Claire (Marianne Denicourt). De la misma manera que aquel veterano dentista, Alex se enamora de Monique, una costosa impecable muñeca sexual. A partir de entonces, todas sus fantasías se harán realidad, pero tal decisión no solo tendrá repercusiones en su vida afectiva, sino también en su entorno más cercano.

Existen otros films que si bien no hacen una referencia explícita al probable vínculo sexual entre el hombre y su muñeca, dejan claro y manifiesto que bien podrían encubrir determinadas emociones patológicas. Es el caso del Señor de Andrada (Fernando Hilbecq) y su misteriosa dama en *Parranda* (1977) de Gonzalo Suárez, el mismo personaje encarnado por Patxi Bisquert en la más reciente *A Esmorga* (2014) de Ignacio Vilar.

La mayoría de los parafilicos suelen tener pocas habilidades sociales y padecen problemas de insatisfacción o trastornos psicológicos. La mayor parte de las parafilias patológicas descritas en la literatura científica son masculinas. Quizás por ello, tal vez el machismo que le hemos estado recriminando al séptimo arte no lo sea tanto, y se encuentre determinado por lo que verdaderamente ocurre en la realidad.

En 1989, un estudio dirigido por John DeLamater<sup>11</sup> reveló que el cariño era el principal argumento esgrimido por las mujeres al interrogarlas sobre los motivos que tenían en consideración a la hora de mantener relaciones sexuales. Los hombres, por su

parte, se decantaron mayormente por la simple búsqueda del placer físico, aunque no existiera relación emocional alguna. Quizás por esta circunstancia serán más propicios los varones a la hora de interesarse por el sexo con muñecas y robots.

Aunque fueron rodadas en la misma época, *Tamaño natural* poco tiene que ver con *No es bueno que el hombre esté solo* (1973) de Pedro Olea, con guión de José Luis Garci, película insuficientemente valorada en la que José Luis López Vázquez encarna a Martín, un hombre solitario e introvertido que convive con una muñeca a la que trata con el mismo esmero que a su desaparecida esposa. Una vez libre esta relación de toda concupiscencia, la potencia de la carga sexual de esta película recae en Lina (Carmen Sevilla) y Mauro (Máximo Valverde), los turbulentos amantes que acosan al pacífico Martín en un entorno hostil ambientado en los astilleros y las encrespadas olas de la ría de Bilbao.

## LARS Y UNA CHICA DE VERDAD

### Ficha técnica

**Título:** *Lars y una chica de verdad.*

**Título Original:** *Lars and the Real Girl.*

**Otros títulos:** *Lars y la chica real* (Argentina, Uruguay), *Lars e o Verdadeiro Amor* (Portugal), *A Garota Ideal* (Brasil).

**País:** USA, Canadá.

**Año:** 2007.

**Director:** Craig Gillespie.

**Música:** David Torn.

**Fotografía:** Adam Kimmel.

**Edición:** Tatiana S. Riegel.

**Guión:** Nancy Oliver

**Intérpretes:** Ryan Gosling (Lars), Emily Mortimer (Karin), Paul Schneider (Gus); R. D. Reid (Reverendo Bock), Kelli Garner (Margo), Nancy Beatty (Señora Gruner), Patricia Clarkson (Doctora Dagmar), Doug Lennox (Señor Hofstedtler), Joe Bostik (Señor Shaw), Liz Gordon (Señora Schindler), Nocky Guadagni (Señora Petersen) Karen Robinson (Cindy).

**Color:** color.

**Duración:** 106 minutos.

**Género:** comedia, drama.

**Premios:** nominada al Oscar 2007 mejor guión original; nominada Globo de oro 2007 mejor actor de comedia o musical (Ryan Gosling); National Board of Review 2007 mejor guión original (Nancy Oliver), Top 10 – Mejores films

del año; 2 nominaciones Critics' Choice Awards 2007 mejor actor y guión; Asociación de Críticos de Chicago 2007 - 2 nominaciones.

**Productoras:** Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Sidney Kimmel Entertainment, Lars Productions.

**Sinopsis:** Lars es un joven dulce y tímido que vive con su hermano mayor Gus y su cuñada Karin. Un día lleva a casa a Bianca, la mujer de sus sueños, una muñeca de látex adquirida por Internet, a la que trata como si realmente fuera su novia. Aconsejados por la médica del pueblo, familia, vecinos y amigos deciden seguirle la corriente, con la intención de prestarle ayuda.

**Enlaces:**

<http://www.imdb.com/title/tt0805564/>

<http://www.filmaffinity.com/es/film764156.html>

### Trailer en español

En junio de 2011, el periodista Josep Tomás se hacía eco de la noticia protagonizada por el ciudadano canadiense Dave Hockey, de vacaciones por Inglaterra en compañía de Bianca, la favorita de su colección de 14 muñecas hinchables. Aunque entre todas ellas alcanzaban





un valor aproximado de 25000 dólares, el señor Hockey sólo viajaba acompañado por su preferida, trasladándola en una silla de ruedas. Una vez más nos preguntamos si la realidad se habrá inspirado en la ficción.

*Lars y una chica de verdad* (2007) de Craig Gillespie, con guión de Nancy Oliver, nos propone una historia tierna, fantástica, inverosímil y divertida, exenta de toda concupiscencia (Lars es la antítesis de Michel, el libidinoso dentista parisino) En su día obtuvo críticas tan dispares calificándola como “una comedia casta, suave y melancólica” (Antonio Weinrichter – diario ABC) o “una comedia negrísima” (Jordi Costa- diario El País)<sup>12</sup>.

Por lo que hemos visto hasta ahora, ¿podríamos categorizar a Lars Lindstrom (genial Ryan Gosling) como un auténtico fetichista? Desde el punto de vista médico, nos encontraríamos ante un trastorno delirante protagonizado por un muchacho introvertido y solitario, con serios problemas para relacionarse con los demás. Lars elude todo contacto físico, lo que quizás pudiera albergar algún tipo de trastorno leve disociativo – autista, incluso un trastorno bipolar. Tras haber perdido a su madre durante el parto, Lars y su hermano mayor Gus (Paul Schneider) crecieron bajo la tutela de un padre puritano y autoritario. Lars mantiene latente el vínculo con su madre gracias a una toquilla que luce a modo de bufanda, tejido urdido a la par que el feto se iba desarrollando en el útero materno. Los expertos denominan este fenómeno como “apego a una posesión material”<sup>13</sup>. Y la historia de apego de una persona se encuentra directamente relacionada con su capacidad para experimentar un amor romántico.

La presencia de la Doctora Dagmar (Patricia Clarkson) enriquece el film, una médica de familia con suficiente formación en psicología; se muestra contraria a considerar a Lars como un enfermo. Tampoco cree que su comportamiento tenga un origen genético u orgánico cerebral; más bien al contrario, entiende que su relación con Bianca, la muñeca hinchable, ayuda al joven a proyectar en ella sus deseos, inquietudes y anhelos. La mujer de látex se convierte sutilmente en la voz silenciosa de la atormentada mente de su novio humano.

Quizás no fuera tan descaminada la Doctora Dagmar proponiendo semejante terapia. Situaciones al menos tan disparatadas como la de Lars se han vivido en la realidad. Sin ir más lejos, en Lituania en 2011, un programa radiofónico celebró el Día Nacional del Hombre Lituano con una singular competición de natación: cada contendiente debería participar acompañado de una muñeca hinchable. Y aunque la afluencia de concursantes

fue más bien escasa, el vencedor consiguió embolsarse la cantidad de 283 euros<sup>14</sup>.

Para la estructuración de una idea delirante los expertos exigen una serie de requisitos que puedan diferenciarla de otro tipo de convicciones más heterodoxas. De esta manera, un delirio se define como una idea imperturbable basada en una lógica inadecuada. Lars constituye el suyo propio sobre la muñeca de látex, a la que dota de nombre (Bianca, ¡como la favorita del señor Hockey!), nacionalidad (brasileña, aunque de origen danés), aspecto físico (morena y hermosa, nada parecida a las mujeres de su gélido entorno), con un pasado y una personalidad propia. Como la muñeca no puede comer, Lars ingiere sus alimentos. Como no puede caminar, la desplaza en una silla de ruedas. El delirio de Lars se afianza gracias a la protección de su comunidad: familia, vecinos, médico, amigos, iglesia... Con la esperanza puesta en la sanación del protagonista, la frágil e inmadura Margo (Kelli Garner) aguarda pacientemente por su amor. Porque el restablecimiento de Lars conllevará a la irremediable desaparición de Bianca.

De *Lars y una chica de verdad* destacamos diversas escenas, una de ellas centrada en el anhelo de inmortalidad. A la salida de un oficio religioso, la compasiva señora Gruner (Nancy Beatty) le regala a Bianca una cesta repleta con flores mientras Lars le susurra al oído: “*son bonitas ¿eh?; no son de verdad, durarán para siempre*”. En otra secuencia memorable Lars lee a su novia un pasaje de *Don Quijote de la Mancha* (Miguel de Cervantes), aquel caballero delirante enamorado de una ilusión llamada Dulcinea. Por último, como apunte cinéfilo, recordar que durante el rodaje de esta película Bianca fue tratada como una actriz más del elenco, disponiendo de un tráiler-camerino propio donde era vestida, peinada y maquillada antes de cada actuación.

Las aventuras de Lars nada tienen que ver con las de *Love object* (2003) de Robert Parigi, película ambientada en Los Ángeles, la retorcida historia de Kenneth (Desmond Harrington), un escritor de libros técnicos que experimenta una relación obsesiva por Nikki, una muñeca sexual de alta gama que adquiere por Internet. Sus experiencias con el juguete sexual se interpondrán en su relación con su compañera de trabajo, Lisa (Melissa Sagemiller). Progresivamente, la personalidad celosa de la muñeca irá invadiendo la conciencia de Kenneth, atrapado en un perverso triangulo amoroso entre la maniquí de silicona y la humana de carne y hueso.

Durante la era Genroku, a finales del siglo XVII, una antología pornográfica titulada *Koshoku Tabimakura*



("La almohada lasciva") menciona por primera vez la existencia de ciertos dispositivos artificiales destinados al placer sexual masculino. Se trataba de vulvas artificiales ("azumagata" o "sustituto de la mujer"), fabricadas en carey refinado y recubiertas de terciopelo, intentando imitar los labios mayores de la mujer. Las *azumagatas* de seda y cuero evolucionaron a cuerpos femeninos completos ("doningyo" o "cuerpos de muñeca"). Paul Tabori (1908 - 1974), escritor e investigador húngaro, describió las muñecas fornicarias japonesas presentes en la obra erótica "Jiirô haya Shinan" ("El arte de seducir con rapidez a una novicia"), dueñas de un apelativo muy descriptivo: *tahi-joro* o "putas de viaje"<sup>15</sup>.

En el año de su fallecimiento, Henry Nathaniel Cary (1858 - 1922) publicó a título privado un libro describiendo sucintamente un par de folletos publicitarios franceses: uno de ellos especializado en la venta de vaginas artificiales y el otro anunciando hombres y mujeres sintéticos, de cuerpo entero. Dicha exigua obra ostentaba el pomposo título de *Erotic Contrivances: Appliances Attached to, or Used in Place of, The Sexual Organs*.

Ajenos a estos dramas propios de las pantallas cinematográficas, durante décadas los marineros portaron en sus petates las llamadas "damas de viaje" o "esposas holandesas", muñecas femeninas confeccionadas con tela cosida. Aunque no se haya demostrado (y pudiera tratarse de un *fake* o falsa noticia), hay quien todavía defiende que en la década de los años 30 y 40 del pasado siglo XX estas muñecas sexuales fueron perfeccionadas por la Alemania nazi (el supuesto proyecto de Hitler *Model Borghild*) y en Japón (para solaz de las tripulaciones de los submarinos militares) Precisamente desde el país germano la comercialización de la muñeca *Bild Lilli* adquirió en los 50 una enorme popularidad, una pequeña muñequita decorativa de plástico vestida de manera provocativa y seductora. Parece ser que tan peculiar diseño significó la verdadera fuente de inspiración para que Ruth Handler creara su primera muñeca *Barbie*.

Desde aquellos primitivos modelos, hoy en día se puede disponer de muñecas para todos los gustos, pudiéndose escoger el color de sus ojos, cabello y las tonalidades de su piel, maquilladas y vestidas con sugestiva y lujuriantes lencerías. En este peculiar mercado también podemos encontrar modelos masculinos, transexuales e incluso alienígenas.

Por el momento, entre las muñecas más refinadas destaca la saga *Honey Dolls*, fabricadas por la compañía japonesa *Axis*; disponen de un esqueleto articulado que les permite adoptar un variado repertorio de posturas

sexuales. Son capaces de jadear cuando son estimuladas por su amante humano gracias a una serie de complejos y sofisticados sensores.

La fascinación por las muñecas de goma parece no tener fin. Algunos documentales televisivos han revelado la existencia de hombres a los que les encanta vivir bajo la apariencia de androides femeninas de látex y plástico. Aunque pudieran llevar a la confusión con *Drag Queens* al más puro estilo de *Las aventuras de Priscilla, reina del desierto/ The Adventures of Priscilla, Queen of the Desert* (1994) de Stephen Elliot, los *rubber dolls* constituyen un fenómeno totalmente exclusivo e independiente. Se trata de varones heterosexuales fetichistas que no siguen un único patrón. No tienen por qué ser necesariamente homosexuales ni transexuales. Sobre elevados tacones y plataformas suelen acudir a convenciones del mundo del látex, el *bondage*, el sadomasoquismo y otras formas de fetichismo relacionadas con el vinilo y la silicona. En sus transformaciones disfrutan con todo tipo de exageradas prótesis: senos apuntados como torpedos, exiguas cinturas de avispa, nalgas y caderas prominentes y maquillajes especiales donde priman espectaculares y coloridas pelucas, brillantes barras de labios, pestañas superlativas y uñas extra-largas. De esta guisa, convertidos en seres artificiales, destacan por su docilidad y sumisión, intentando parecerse lo más posible a juguetes sexuales<sup>16</sup>.

## AIR DOLL

### Ficha técnica

**Título:** *Air doll*.

**Título Original:** *Kûki ningyô*.

**Otros títulos:** *Boneca Insuflável* (Portugal), *Boneca inflável* (Brasil)

**País:** Japón.

**Año:** 2009.

**Director:** Hirokazu Koreeda.

**Música:** World's End Girlfriend.

**Fotografía:** Pin Bing Lee.

**Edición:** Hirokazu Koreeda.

**Guión:** Yoshiee Goda (manga), Hirokazu Koreeda.

**Intérpretes:** Doona Bae (Nozomi), Arata Iura (Junichi), Itsuji Itao (Hideo); Joe Odagiri (Fabricante de muñecas), Sumiko Fuji (viuda), Mari Hoshino (Mujer de las manzanas), Miu Narak (Moe), Tomomi Maruyama (Padre de Moe), Ryô Iwamatsu (Dueño del Videoclub), Masaya Takahashi (Viejo profesor),...

**Color:** color.

**Duración:** 125 minutos (116 en la edición DVD).

**Género:** drama, fantástico, romántico.

**Sinopsis:** Hideo es un hombre maduro que trabaja en un restaurante recogiendo las comandas. Al llegar a casa dispone de Nozomi, una muñeca hinchable, como única compañía. Hideo la trata como si verdaderamente fuera real. Un día la muñeca cobra vida para ir descubriendo poco a poco el mundo que la rodea. Pero, entre sus experiencias, surgirá el amor por Junichi, el dependiente de un videoclub.

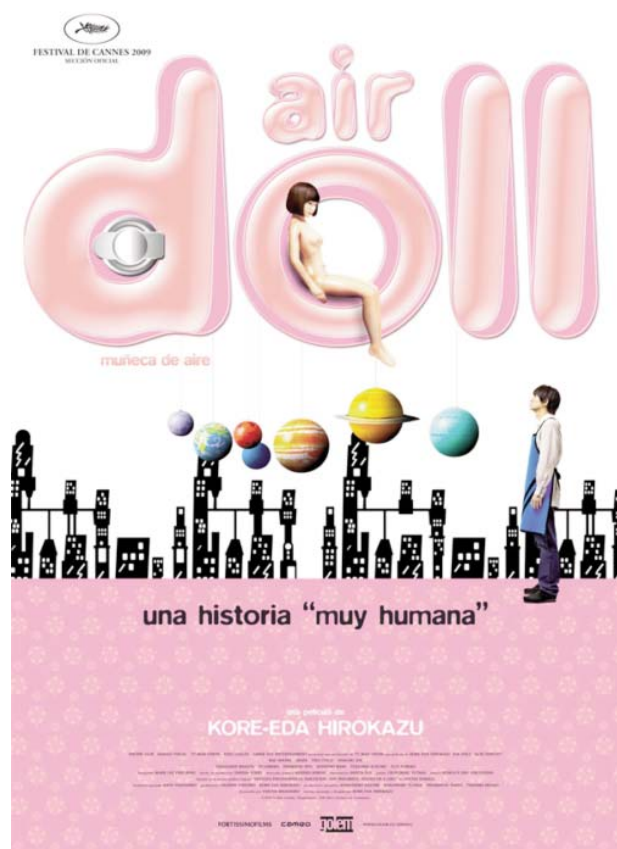
**Productoras:** Engine Film, Bandai Visual Company, TV Man Union, Eisei Gekijo, Asmik Ace Entertainment.

**Enlaces:**

<http://www.imdb.com/title/tt137163/>

<http://www.filmaffinity.com/es/film355644.html>

[Trailer en español](#)



En la gran pantalla, no es la primera vez que una espléndida escultura o un estilizado maniquí se convierten en un ser animado. Ava Gardner, en su máximo esplendor, protagonizó *Venus era mujer/ One Touch of Venus* (1948) de William A. Seiter. Cuarenta años más tarde, en *Maniquí/ Mannequin* (1987) de Michael Gottlieb, la muñeca Emmy (Kim Cattral) y el escaparartista Jonathan Switcher (Andrew McCarthy) vivirán una romántica historia de amor. De nuevo insistimos en el trasfondo machista de estas películas, probablemente involuntario, donde prima el simbolismo de la hembra ideal disfrazada bajo la apariencia de un objeto inanimado de hermosas proporciones (maniquí, muñeca, estatua – la cosificación femenina) que además, en su reencarnación como mujer resulta adornada con múltiples virtudes. Así se convierte en un reflejo del fetichismo y del narcisismo masculino, que arranca desde *La metamorfosis* de Ovidio (con Pigmalión y Galatea) y culmina con las creaciones femeninas más impactantes de Hollywood<sup>17</sup>.

El mito de Pigmalión, rey de Chipre, el escultor de Galatea, la estatua de marfil que encarnaría las virtudes de la mujer perfecta, ha inspirado infinidad de películas, desde *Pygmalion* (1938) de Anthony Asquith y su popular *remake My Fair Lady* (1964) de George Cukor, pasando por *Poderosa Afrodita/ Mighty Aphrodite* (1995) de Woody Allen hasta *Ruby Sparks* (2012) de Jonathan Dayton y Valerie Faris.

*Air Doll*, sin alcanzar la notoriedad de otras películas de Hirokazu Koreeda, resulta ciertamente especial. Nozomi (magnífica interpretación de Doona Bae) es la excusa perfecta para que el cineasta aporte la lírica necesaria para desvelar determinadas singularidades de nuestra sociedad actual: la soledad, la incomunicación, la desazón provocada por el inexorable paso del tiempo, la inconsistencia de la vida y finalmente, la muerte.

Esta protagonista femenina fue concebida para un *manga* (*La figura neumática de una chica* de Yoshiie Gorda); sin dejar de ser un mero objeto sexual, cede al espectador su límpida mirada para que contemple la insportable levedad del ser humano. Aunque a medida que avanza el metraje la película va perdiendo fuelle, la metáfora del aliento como elemento oferente de vida resume una de las secuencias más fascinantes de esta película<sup>18</sup>.

Al apasionante mundo del *manga* de ciencia ficción pertenece también la mayor Motoko Kusanagi, una *cyborg* especializada en crímenes tecnológicos, entre ellos una serie de asesinatos cometidos por unas muñecas-androides sexuales que se suicidan una vez son liberadas por sus amos. La mayor Kusanagi posee un cuerpo

y un cerebro artificiales que le permiten realizar increíbles hazañas sobrehumanas. Es la protagonista de la popular saga iniciada por *Ghost in the Shell* (1989) de Masamune Shirow, con dos secuelas en comic, tres películas animadas, una serie de televisión de dos temporadas y tres videojuegos, todas ellas con líneas argumentales diferentes<sup>19</sup>.

Y es que la cultura japonesa es un fiel reflejo de la cibersexualidad en sus *mangas* y *animés cyberpunks*, fusionando los conceptos de sexo, muerte y tecnología en clave de folclore industrial contemporáneo, pensamientos que suscribiría el mismísimo Marshall McLuhan<sup>20</sup>.

El 14 de enero de 2008, el diario español *El Mundo* publicó determinadas informaciones relacionadas con el mundo de los robots. La primera de ellas hacía referencia a Robin, un robot capaz de resolver las dudas de los jóvenes sobre la sexualidad empleando el sistema de mensajería instantánea Messenger. Fruto del trabajo y la colaboración del entonces Ministerio de Sanidad y Consumo con la división ibérica de Microsoft, dicha aplicación informática era capaz de responder alrededor de 300 preguntas relacionadas con relaciones sexuales, enfermedades de transmisión sexual o el consumo de alcohol. De esta sencilla manera, Robin se convirtió en un *interfaz* adicional en el aprendizaje sobre la sexualidad, labor que tradicionalmente venían desempeñando, con mayor o menor acierto, padres y educadores.

La segunda era una columna de opinión firmada por Julio Miravalls. Bajo el título *Los robots del fin del mundo* este periodista reflexionaba sobre el envejecimiento demográfico de Japón y la fascinación de sus ciudadanos por los androides. La empresa Sanyo había creado robots capaces de bañar a personas mayores. Se calcula que para el año 2025 las ventas de este tipo de ingenios domésticos supondrán unos 26000 millones de euros. No en vano Toyota, empresa líder mundial en automoción, anunció en 2008 su propósito de convertir la robótica en otro de sus negocios estratégicos<sup>21</sup>.

Finalmente, de la misma manera que Roy Batty, el replicante Nexus 6 que había visto "*atacar naves en llamas más allá de Orión y Rayos-C brillando en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser*", la cándida Nozomi quiso conocer también a su creador (Joe Odagiri) intentando darle trascendencia a su existencia como una sencilla muñeca de plástico y aire.

Las muñecas sexuales más económicas son las hinchables. Sus rasgos son poco esmerados y están fabricadas de vinilo soldado. Disponen de vaginas artificiales.

Su fragilidad puede provocar que se rasguen por las uniones; en determinadas circunstancias, podrían representar un riesgo para la salud pues contienen materiales peligrosos como cloruro de vinilo y ftalatos. En un nivel superior se sitúan las muñecas de látex pesado, sin costuras y con una cabeza plástica semejante a la de los maniqués, adornadas con pelucas estilizadas, ojos de plástico o cristal, con las manos y los pies moldeados. Además algunas partes pueden rellenarse con agua. El mercado actual de estos artículos está copado por empresas francesas y húngaras.

Pero las más costosas son las de silicona, de textura semejante a la piel humana. Poseen un esqueleto articulado de PVC. Las empresas fabricantes más destacadas son las californianas *Abyss Creations*, con sus modelos *RealDoll*, y *Sintethics*, con base en Los Ángeles, junto a la serie japonesa de las *Candy Girl*, de *Orient Industries*. Los modelos más modernos incorporan avances propios de la robótica avanzada. Algunas integran un innovador gel elástico dotado con un efecto térmico de memoria, superior a la silicona, dotando a sus creaciones con motores que imitan los movimientos pélvicos e incluso auriculares inalámbricos con efecto audio. La capacidad técnica ya está presente. Lo único que falta es la evolución de las costumbres sociales para que el empleo de los androides sexuales se considere un aspecto más enriquecedor de la sexualidad humana<sup>22</sup>.

Como colofón, una pequeña curiosidad. Este tipo de muñecas sexuales suelen adquirirse por Internet. Llegan al domicilio del consumidor discretamente empaquetadas en una caja con forma de ataúd, con un curioso servicio postventa adicional: en caso de fallecimiento del propietario, la empresa se compromete a recoger a la muñeca y a consagrar su "alma" en una especie de ritual que la hará desaparecer junto con su dueño<sup>23</sup>.

## HER

### Ficha técnica

**Título:** *Her*.

**Título Original:** *Her*.

**Otros títulos:** *Ella* (Argentina, Chile, Méjico, Paraguay, Perú y Venezuela), *Ela* (Brasil), *Uma História de Amor* (Portugal)

**País:** Estados Unidos.

**Año:** 2013.

**Director:** Spike Jonze.

**Música:** Arcade Fire.

**Fotografía:** Hoyte Van Hoytema.

**Edición:** Jeff Buchanan, Eric Zumbunnen.

**Guión:** Spike Jonze.

**Intérpretes:** Joaquin Phoenix (Theodore), Scarlett Johanson (Samantha - voz), Amy Adams (Amy), Chris Pratt (Paul); Rooney Mara (Catherine), Lynn Adrianna Freedman (Lectora de cartas nº1), Lisa Renee Pitts (Lectora de cartas nº2), Gabe Gómez (Lector de cartas), Evelyn Edwards (Isabelle), Kristen Wiig (Gatita Sexy - voz).

**Color:** color.

**Duración:** 126 minutos.

**Género:** drama, romántico, ciencia-ficción.

**Sinopsis:** Theodore es un hombre solitario a punto de culminar su divorcio. Trabaja en una empresa escribiendo cartas por encargo. Intrigado por la oferta decide adquirir el novedoso OS1, promocionado como el primer sistema operativo de inteligencia artificial del mundo. Pronto se encontrará cautivado por Samantha, la voz de su sistema. La relación entre el hombre y la conciencia artificial se irá profundizando hasta culminar en un apasionado amor entre ambos.

**Productora:** Annapurna Pictures.

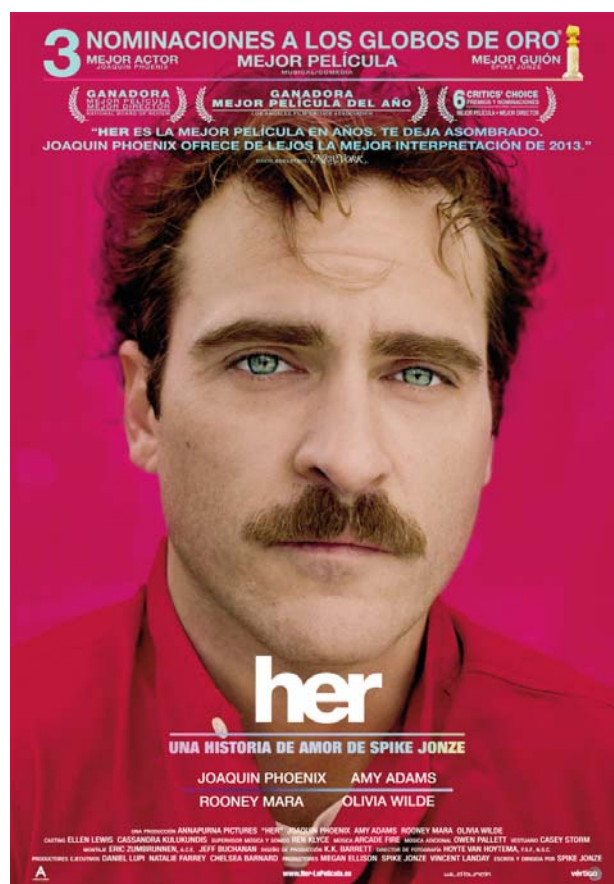
**Enlaces:**

<http://www.imdb.com/title/tt1798709>

<http://www.filmaffinity.com/es/film889720.html>

### [Trailer en español](#)

En un principio Theodore (Joaquin Phoenix), el protagonista de *Her*, no resulta un hombre demasiado interesante. Solitarios como él pueblan diversas cintas cinematográficas, desde el impagable Travis Henderson (Harry Dean Staton) de *París, Texas* (1984) de Win Wenders hasta el patológico Seymour Parrish (Robin Williams 2002) de *Retratos de una obsesión/ One Hour Photo* (2002) de Mark Romanek. Tampoco lo es Thomas Thomas (Benoît Verhaert) el protagonista del film belga *Tomás está enamorado/ Thomas est amoureux* (Pierre-Paul Renders 2000), un agorafóbico que evita el contacto con los demás, que sin haber salido de su apartamento en los últimos ocho años, se relaciona a través de su ordenador. Un buen día, siguiendo los consejos del analista encargado de su salud mental, decide conocer a una mujer empleando un servicio *on-line*. Entonces nada ni nadie le harían pensar que podría acabar enamorándose de una mujer virtual. Por que Tomás no se atreve a participar en la realidad, donde el hombre y la mujer se la juegan al reconocerse uno frente al otro<sup>24</sup>.



En 1985, el *McGill Report on Male Intimacy* destacaba lo siguiente: “a primera vista, decir que los hombres no tienen amigos íntimos suena demasiado fuerte y enseguida suscita comentarios por parte de la mayoría de los aludidos. Pero los datos indican que es así. Ni la más íntima de sus amistades (de las pocas que tienen) llega a acercarse a la profundidad con que una mujer suele abrirse a otras mujeres. Los hombres no valoran la amistad. Sus relaciones con otros hombres suelen ser superficiales, incluso banales”<sup>25</sup>.

En comparación con las féminas, los varones mostramos una mayor inclinación a evitar las amistades humanas, lo que nos otorgaría más tiempo para relacionarnos con los ordenadores. Estudios neurológicos han demostrado que nuestros sentimientos por *Iphones* y *Androids* constituyen una emoción que en nuestros cerebros se representa exactamente como el amor. Entonces no es de extrañar que lo que realmente convierte a Theodore en especial sea su capacidad para congeniar con un engendro incorpóreo instalado en su ordenador, hasta el punto de permitirle revivir la intensidad de un amor renovado.



Esta idea puede resultar fascinante, pero no lo es tanto si la comparamos con aquellos programas informáticos del último cuarto del siglo XX que dibujaban complejos planos, competían contra el campeón mundial de ajedrez Garri Kasparov, componían música como si de Mozart se tratase o regían el destino de una nave sideral en la ficción cinematográfica de *2001: Una odisea del espacio/ 2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick; como asesor para el superordenador HAL 9000 en esta cinta participó el recientemente desaparecido Marvin Minsky (1927-2016) considerado el padre de la Inteligencia Artificial.

Para Theodore, soportar la amargura del divorcio con su esposa (Rooney Mara) se mitiga cuando adquiere un sistema operativo de inteligencia artificial que integrará en su mundo real disimulado bajo la seductora voz de Scarlett Johansson; ella es Samantha. En esta ocasión, la hembra digital no está encorsetada dentro de un hermoso cuerpo de látex o silicona, sino que su sensualidad, comprensión y alegría intangibles constituyen el bálsamo ideal capaz de aliviar a un hombre “condenado a la resignación más trágica”, permitiéndole “acceder a la seducción mutua, el deseo, la compañía, la plenitud, los celos, las dudas, sentirse acompañado y amado..., a través de alguien que no existe, maravillosamente programado, intocable, profesional, perfecto”<sup>26</sup>.

En la manera que Theodore encandila a los destinatarios de las cartas redactadas desde su oficina, se convierte a su vez en la víctima propiciatoria de ese espejismo amoroso llamado Samantha. Retomando la teoría del apego, comentábamos que la capacidad de una persona para sentir un amor romántico estaba directamente relacionada con su historial de apego. Unos antecedentes de apego que incluyan ordenadores (un componente de *software* en el caso particular de Samantha) o mascotas electrónicas podría ofrecer la base necesaria para enamorarnos de un robot<sup>27</sup>.

No resulta novedoso entender que cuando las personas piensan en los computadores lo hacen como si fueran casi humanos<sup>28</sup>. Este tipo de antropomorfismo viene ocurriendo desde los tiempos del Programa ELIZA de Joseph Weizenbaum en el MIT (*Massachusetts Institute of Technology*, 1964-1966). Fantasear con la posibilidad de que un ordenador o un robot sean una persona (un humanoide), incluso una pareja sexual, no sucede sólo con las máquinas inteligentes.

Esto es la realidad; en 2004, la compañía *Artificial Life* (con sede en Hong Kong) puso en el mercado a Vivienne, una novia 3G que devengó en un absoluto fra-

caso comercial. Por una cuota mensual de 4 euros (reales, no virtuales) los usuarios podían bajar a sus teléfonos celulares la imagen parlante de esta mujer morena y esbelta. Si querían gastarse más dinero, sumado a las costosas llamadas telefónicas, podían cumplimentarla enviándole flores, cajas de bombones y otros regalos inmateriales (que por supuesto también vendía *Artificial Life*). A cambio Vivienne les daría a conocer diversos aspectos de su existencia cotidiana así como presentarles otras amigas virtuales. Pero si un cliente la desatendía, no volvía a hablar con él<sup>29</sup>. En 2006, *Artificial Life* puso en circulación un amigo virtual para mujeres. Entre los planes de la empresa se barajaba extender la oferta de dichos programas a posibles clientes homosexuales masculinos y femeninos.

Esto otro es cine; en *Her* descubrimos un conato de relación entre Theodore y una mujer anónima, “*Sexy Kitten – Gatita Caliente*” (Kristen Wiig), un episodio cualquiera de sexo telefónico o por Internet tan en boga en nuestros días. Incluso se verá envuelto en una trama todavía más real, donde el hombre y su sistema operativo tantean una posible relación sexual empleando una *interfaze* humana llamada Isabelle (Portia Doubleday).

En 1994, la revista especializada *PC-Magazine* incluía entre sus páginas (volumen 13, página 483) un anuncio de *Software Sexy*. De este modo, *Girlfriend* se convertía en la primera mujer virtual que podía ser observada e interrogada sobre cualquier cuestión relacionada con ella misma. Los usuarios de este programa de inteligencia artificial podían combinar diferentes modelos de ropa e incluso acompañarla en diversas actividades sexuales. Un vocabulario inicial de 3000 palabras permitía la comunicación con la chica virtual, facultad que por supuesto podría incrementarse durante su uso y disfrute. El *software* básico incluía a la *Girldfriend Lisa*, pero existía la posibilidad de añadir más chicas. Aquel programa tan requería tan solo entre 7 y 10 MB de espacio libre en la memoria del computador<sup>30</sup>.

En *S = EX<sup>2</sup>* (Pere Estupinyá 2013), sugestivo y moderno ensayo sobre la sexualidad, no existe (por el momento) un capítulo dedicado a las relaciones sexuales entre humanos y robots. Quizás lo añada este divulgador científico en ediciones futuras<sup>31</sup>.

*Pew Research Center* es un laboratorio de ideas que se define como apolítico e independiente; en 2014 publicó un interesante informe sobre la influencia que tendrán en el año 2025 la inteligencia artificial y la robótica en nuestras vidas. Dicho documento recoge las opiniones de un grupo amplio y variado de expertos. La

mayoría de los encuestados opinaron que los avances en ambos campos impregnarán todos los aspectos de nuestra vida cotidiana cuando en menos de una década estemos a punto de rebasar el primer cuarto del siglo XXI, desde los procesos de fabricación y producción, hasta las actividades hogareñas más simples<sup>32</sup>.

David Clark es un investigador científico que trabaja en el laboratorio de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial del MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). En su opinión, el término inteligencia artificial se encuentra sometido a procesos de redefinición constantes. A medida que se vayan convirtiendo en atractivas y prácticas ofertas comerciales, procedimientos de reconocimiento por la voz (como *Siri*), o de imágenes y similares, alcanzarán un desarrollo hoy en día apenas imaginado.

Respecto a *Siri*, una aplicación con funciones de asistente personal para iOS (sistema operativo móvil de la multinacional *Apple Inc.*), hoy en día es compartida por diferentes productos de la marca, desde teléfonos hasta tabletas. Sus fabricantes aseguran que con el paso del tiempo *Siri* será capaz de adaptarse a las preferencias individuales de cada usuario. Quizás el novedoso sistema OS1 que desata la pasión amorosa de Theodore pueda abandonar el mundo de la fantasía para materializarse en un futuro no tan lejano.

En esto seguramente estará implicada la *telepresencia*, que representa uno de los avances más recientes en robótica. Uno de sus usos en medicina permite que personas afectadas por cualquier parálisis o patología neurodegenerativa que les mantenga postrados puedan vivir las experiencias de otras personas a través de un robot que se encuentra conectado con su cerebro. De forma virtual, dicho usuario podrá realizar toda una serie de acciones como si estuviera realmente presente en el lugar donde se encuentra la máquina. Quién sabe si en el futuro cercano, tal y como ya ocurrió con los inhibidores selectivos de la fosfodiesterasa específica tipo 5 (PDE5), el uso lúdico-sexual de la *telepresencia* cobre una ventaja progresiva sobre sus fines terapéuticos.

*Simone/ S1mOne* (2020) de Andrew Niccol representa la antítesis de *Her*. Comparada con el empaque de la excepcional *Gattaca* (1997) del mismo director, esta película supuso una oportunidad completamente desaprovechada por el cienasta neozelandés, un film donde la informática acude con todo su potencial en auxilio de Viktor Taransky (Al Pacino), un decadente director de cine que alcanza de nuevo las cumbres más elevadas del éxito gracias a *Simulation One*, un programa capaz de diseñar a Simone (Rachel Roberts) la estrella de cine más famosa.

En la reseña de *Her* en *Jot Down 100. Ciencia Ficción. Cien películas imprescindibles* podemos leer: “¿Qué te enamoraste de una OS? Si no se trata de una persona real... ¡ni siquiera podáis tocaros! Cómo se lo podría explicar a alguien que no entiende la diferencia entre estar junto a ti y sentirse junto a ti?...” Todavía estamos buscando un mejor resumen de esta película<sup>33</sup>.

## EX MACHINA

### Ficha técnica

**Título:** *Ex Machina*.

**Título Original:** *Ex Machina*.

**Otros títulos:** *Ex\_Machina: Instinto Artificial* (Brasil).

**País:** Reino Unido.

**Año:** 2015.

**Director:** Alex Garland.

**Música:** Geoff Barrow, Ben Salisbury.

**Fotografía:** Rob Hardy.

**Edición:** Mark Day.

**Guión:** Alex Garland.

**Intérpretes:** Domhnall Gleeson (Caleb), Oscar Isaac (Nathan), Alicia Vikander (Ava), Sonoya Mizuno (Kyoko); Corey Johnson (Jay), Elina Almiras (Amber),...

**Color:** color, blanco y negro (algunas escenas).

**Duración:** 108 minutos.

**Género:** drama, misterio, ciencia-ficción.

**Sinopsis:** Nathan (Oscar Isaac) es un programador multimillonario que vive como un asceta en un lugar remoto aislado del mundo. Mediante un concurso simulado selecciona a Caleb (Domhnall Gleeson), un empleado de su empresa, para que le acompañe durante una semana en su lujoso hogar participando en unas investigaciones que tratan de evaluar a un robot femenino dotado con un avanzado programa de inteligencia artificial.

**Productoras:** DNA films, Film4.

**Enlaces:**

<http://www.imdb.com/title/tt0470752>

<http://www.filmaffinity.com/es/film132582.html>

### [Trailer en español](#)

Alcanzado este punto, podríamos considerar *Ex Machina* como la síntesis y culminación de todos los filmes anteriores. La sencilla muñeca hinchable de *Tamaño natural* ha ido evolucionando hacia los modelos perfeccionados de *Lars y una chica de verdad* y *Air Doll*,



incorporando a su estructura los modernos sistemas operativos de *Her*, para convertirse finalmente en las enigmáticas y bellísimas féminas biotecnológicas Ava y Kyoko, dotadas con una configuración corporal perfecta (indistinguibles de cualquier hembra humana) incorporando los avances más flamantes de la inteligencia artificial y la robótica.

Los cinéfilos tendrán en sus mentes *Las mujeres perfectas/ The Stepford Wives* (1974) de Bryan Forbes y su desafortunado *remake* de 2004 dirigido por Frank Oz, a pesar de contar con un amplio presupuesto y un elenco de estrellas como Nicole Kidman, Bette Midler y Glen Close. Ira Levin había escrito *The Stepford Wives* (1972), adaptada para la gran pantalla tal y como anteriormente había ocurrido con su novela *Rosemary's baby* (1967) y *La semilla del diablo/ Rosemary's baby* (1968) de Roman Polanski.

En *Patologías de la realidad virtual* Teresa López-Pellisa<sup>2</sup> nos recuerda el mito de Pandora, la hermosa doncella de tierra y agua creada por Hefesto cumpliendo los deseos de Zeus. Para castigar la osadía de Prometeo, el ladrón del fuego, los dioses del Olimpo derramaron sus

dones sobre esta *femme fatale* destinada a provocar el sufrimiento de los mortales: Afrodita la adornó con una belleza y una elegancia traicioneras; Hermes le aportó la astucia y el engaño; Atenea la instruyó en las labores femeninas; Poseidón le regaló un collar de perlas para evitar que se ahogara; Apolo le enseñó a cantar y a tocar la lira; Zeus le otorgó la insensatez, la picaresca y la vagancia, mientras Hera le concedió la curiosidad, facultad crucial a la hora de destapar el ánfora de todos los males. Receloso de tan espectacular regalo divino, el titán Prometeo la rechazó; pero no así su hermano Epimeteo, inconsciente y prendado de la belleza de tan seductora criatura.

El síndrome de Pandora resume aquellas ficciones que fabrican *tecnomujeres* para la compañía y el placer del varón demiurgo, capaces de amar (y no amar), matar y destruir el mundo en el que han sido engendradas, tal y como sucede en *Ex Machina*. Para el filósofo y escritor surrealista Georges Bataille (1897 - 1962), la mujer-muñeca-maniquí está asociada al sexo criminal, caníbal y castador. Se convierte en un ente transgresor, en una especie de heroína, sacerdotisa profana y lasciva, intermedia entre el hombre y lo sagrado por medio del sexo<sup>34</sup>.

Más tecnomujeres emergen en *Terminator Woman/ Eve of Destruction* (1991) de Duncan Gibbins, en la que una peligrosa androide militar creada a imagen y semejanza de su inventora se convierte en una máquina de matar, una particular *Eva de Destrucción*, y en la cinta surcoreana *"Natural City"/ Naechureol siti* (2003) de Byung-chun Min. Provistas de inteligencia artificial, capaces de sentir emociones y dotadas de una fuerza sobrehumana, de la misma manera que los replicantes de *Blade Runner* (clarísima la influencia de este film), las féminas artificiales poseen un corto período de existencia que caduca a los 4 años. Durante el fragor más violento del conflicto entre los humanos y los cyborgs renegados, florecerá con idéntica intensidad el amor entre el policía R (Ji-tae Yu) y la muñeca Ria (Rin Seo).

El amor o la atracción sexual (parafilia) que los hombres sienten por estatuas, maniqués o muñecas se conoce como agalmatofilia o eidolismo<sup>35</sup>. En el caso de Nathan, quizás podamos detectar un caso de pigmalionismo, pues tal es el amor que demuestra por sus propias creaciones. En la historia del arte, la producción de mujeres facticias ha generado infinidad de estatuas, muñecas, maniqués, ginoides, mujeres virtuales y mujeres biogénicas (biotecnológicas).

Si bien esta obra es independiente en sus planteamientos, *Real Humans/ Äkta människor* (2012) de

Harald Hamrell y Levan Akin propone un entramado de relaciones afectivas (y sexuales) entre humanos y androides de forma muy parecida a la mostrada por Alex Garland en *Ex Machina*. Esta serie televisiva sueca, dos temporadas de 10 episodios cada una, se gestó a partir de una idea original del guionista y productor Lars Lundström (cuyo nombre curiosamente recuerda al Lars Lindstrom de *Lars y una chica de verdad*). Como en el caso de *El hombre bicentenario/ Bicentennial Man* (1999) de Cris Columbus o *Yo, robot/ I, Robot* (2004) de Alex Proyas, *Real Humans* se inspira en las *Tres Leyes de la Robótica* del genial Isaac Asimov (1920 – 1992)

La acción está ambientada en un futuro cercano donde los robots humanoides se encuentran integrados normalmente en el ámbito laboral y doméstico. Ciencia ficción, dilemas morales y crítica social a partes iguales. Hay quienes consideran estos planteamientos como una vuelta de tuerca adicional en la rebelión de las máquinas que anticiparon films apocalípticos como *Terminator/ The Terminator* (1984) de James Cameron o en la sedición de los temibles *Cylons* de la coproducción televisiva *Battlestar Galactica* (2004 - 2009). En realidad hoy en día ya estamos debatiendo en los foros especializados sobre una Cuarta Revolución Industrial que a partir del año 2025 podría reemplazar por robots a millones de humanos en el ámbito laboral.

En *Real Humans* los conflictos surgen entre aquellos que consideran a los *Hubots* como una verdadera amenaza, capaz de remover los cimientos de la sociedad, y un grupo avanzado de robots dotados de una voluntad libre que les lleva a reclamar la emancipación de sus dueños. El argumento de esta serie plantea lo que los filósofos denominan *The Uncanny Valley*, una hipótesis planteada en 1970 por el profesor de robótica Masahiro Mori, si bien dicho término apareció por primera vez en 1978 en el libro *Robots: Fact, Fiction and Prediction* de Jasia Reichardt, enlazándolo directamente con los postulados del psiquiatra alemán Ernst Jentsch (1876-1919). En 1906 publicó su ensayo *On the Psychology of the Uncanny* cuya influencia fue reconocida por el mismísimo Sigmund Freud en su obra *Das Unheimliche* (1919), lo ominoso, fenómeno relacionado con la angustia, con lo que produce miedo.

La conjetura original de Mori es sencilla: a medida que la apariencia de los robots se vaya haciendo cada vez más humana, la respuesta de determinados observadores será progresivamente más empática y positiva, hasta alcanzar un punto en el que tal disposición se transformará rápidamente en una intensa repulsión. A pesar de todo, como la apariencia robótica es indistinguible de la

humana, la respuesta emocional virará de nuevo hacia el polo positivo, hacia la empatía inherente a las relaciones entre personas. El fenómeno de *The Uncanny Valley* se desencadena precisamente por el aspecto demasiado humano de un robot, causante de recelo y extrañeza, mermando la respuesta empática necesaria para una interacción productiva entre humanos y robots.

Un ejemplo de todo esto tiene lugar en *Los robots de la Muerte* (1977), uno de los capítulos de la popular serie televisiva británica *Doctor Who*, donde nos topamos con *el síndrome de Grimwade*, una especie de fobia a los robots provocada por su incapacidad para hablar, situación que lleva a los humanos a sentirse rodeados por hombres muertos.

A propósito de estas cuestiones, *Hanson Robotics* ha presentado recientemente su robot humanoide *Sofia*, por el momento el intento más avanzado de androide parecido a los humanos. David Hanson fundó esta compañía estadounidense en 2003; es el creador de un robot dotado con 62 arquitecturas diferentes de cara y cuello, recubiertos con una piel de silicona. *Sofia* posee cámaras de reconocimiento facial en sus ojos y un sofisticado *software* de reconocimiento de la voz que le permite dialogar sin ningún problema<sup>36</sup>.

Superar ciertas barreras técnicas ya no parece tan imposible. Piel artificial que se expanden, se retuercen y emiten luz como la de los cefalópodos ya son una realidad. Ingenieros robóticos de la Universidad de Cornell (Nueva York) han inventado un condensador emisor de luz superelástico (HLEC) que incorpora dos electrodos de hidrogel iónicos integrados en una matriz de silicona, resultando que la superficie de esta piel artificial puede expandirse casi un 500% sin que los cables externos pierdan el contacto con el hidrogel<sup>37</sup>.

Tras el éxito de *Real Humans* se puso en marcha *Humans* (2015) su *remake* anglo-americano escrito por el tándem Sam Vincent - Jonathan Brackley, producción conjunta de las cadenas de televisión AMC, Channel 4 y Kudos. Está ambientada en los suburbios londinenses, donde cualquier familia que se precie ha de adquirir un *Synth*, un sirviente robótico de alta gama tecnológica idéntico a cualquier humano. Sus protagonistas nos recuerdan mucho a las androides avanzadas de *Ex Machina*. En *Humans*, la actriz Gemma Chan es Anita, una bella *Synth* de rasgos orientales adquirida como asistente doméstica por la familia Hawkins, mientras la atractiva rubia Emily Berrington se convierte en Niska, una prostituta que vende sus favores en un prostíbulo legal de *Synths*, y que poco a poco irá desarrollando



sentimientos de odio e ira hacia aquellos que la diseñaron como mero objeto de placer.

Las primeras servidoras artificiales de aspecto humano aparecen en *La Ilíada* de Homero. Son las “*doncellas doradas*” (*kourai khryseai*) creadas por el Hefesto, dios del fuego, dos autómatas de oro con la apariencia de jóvenes mujeres destinadas al servicio de su amo, para auxiliarse en su trabajo y en sus necesidades, dotadas de inteligencia, fuerza y habla, que asisten a su señor cuando se desplaza por sus dominios<sup>38</sup>.

En las pantallas de cine y televisión, parece habitual que las autómatas dedicadas al servicio doméstico sean dotadas con rasgos asiáticos, como Kioko y Anita. En Japón, durante el Período Edo tardío (siglos XVIII y XIX) se diseñaron unos autómatas de madera denominados *karakuri*. Algunos poseían la forma de una muñeca que amablemente servía el té a los invitados. En la década de los 70 del pasado siglo XX, en la Universidad de Waseda, se desarrollaron los primeros robots laborales con forma de androides.

Sin que todavía se hayan materializado, y aún a riesgo de hacerlo realmente en un futuro quizás no tan lejano, las propuestas de *Ex Machina* y las series televisivas sobre *Hubots* y *Synths* plantean un enconado debate entre aquellos que como David Levy abogan por una liberación sexual pendiente del reconocimiento social que admita las relaciones íntimas entre los humanos y las máquinas, y aquellos otros encabezados por Kathleen Richardson, especialista en ética robótica, que por el contrario alza su voz alertando de sus múltiples riesgos. Desde la Universidad Monfort de Leicester (Reino Unido), Richardson entiende que el sexo con robots reforzaría nociones erróneas sobre las mujeres, al consolidar la creencia de que en una relación sexual sólo debería imperar el contacto físico. La prostitución convierte a las mujeres en objeto, las subyuga bajo una relación de poder, exactamente igual que lo que ocurriría con la generalización del uso de robots sexuales<sup>39</sup>.

El debut ante las cámaras de Alex Garland, tras su exitosa labor como guionista en *28 días después/ 28 Days Later* (2002) de Danny Boyle, *Sunshine* (2007) de Danny Boyle y *Dredd* (2012) de Pete Travis, incide en los fundamentos que generan una nueva inteligencia artificial, y de la misma manera en la sexualidad de sus androides. Si bien es cierto que una inteligencia artificial no necesita de una sexualidad, Nathan se pregunta por qué debería negarle a sus avanzados robots una cualidad tan específica de los seres humanos, que además facilita enormemente su interacción e integración.

Recientemente, el test de Turing se ha popularizado gracias a la dramatización cinematográfica de la vida y obra del excepcional y malogrado Alan Turing (1912-1954), matemático, científico de la computación y artífice de la descodificación de la máquina alemana Enigma, hito fundamental en la victoria aliada en la Segunda Guerra Mundial. Así podemos contemplarlo en la película *Descifrando Enigma/ The imitation game* (2014) de Morten Tyldun.

Todavía hoy en día el test de Turing se propone como método para determinar si una máquina debe considerarse o no inteligente. En otras palabras, si se comporta en todos los aspectos como inteligente, es que entonces debe ser inteligente. Para comprobarlo un evaluador es expuesto a un prójimo y a una máquina, sin que pueda ver a ninguno de los dos. Como juez deberá descubrir quién es cada uno de ellos. Humano y máquina podrán mentir o equivocarse en el cuestionario. Si el evaluador es incapaz de contestar, la máquina habrá pasado el test con éxito.

El test de Voight-Kampff empleado en *Blade Runner* para desenmascarar a los replicantes *Nexus 6* se inspira en el test de Turing. En respuesta a una serie de preguntas, este test de empatía requiere una máquina capaz de discernir si un individuo es un humano o un androide, midiendo respiración, rubor, ritmo cardíaco y movimientos oculares, incluyendo su tiempo de reacción. Durante la prueba, los humanos desarrollaban respuestas emocionales, ausentes en todo momento en los replicantes, como en el caso del feroz Leon Kowalski (Brion James).

En *Ex Machina* el test de Turing fue relevado por un planteamiento más osado: Caleb intentaría descubrir si la bella Ava actuaba por voluntad propia o gracias a su compleja programación, si imitaba los comportamientos humanos, incluyendo los sexuales, o si los generaba genuinamente<sup>40</sup>. Regresamos de nuevo a Ernst Jentsch cuando afirmaba que uno de los procedimientos más seguros para evocar lo siniestro consiste en dejar que el lector (en nuestro caso el espectador) dude de si determinada figura que le es presentada es una persona o un autómata.

*SoftBank Mobile*, el gigante japonés de las telecomunicaciones, en colaboración con la francesa *Aldebaran Robotics*, comercializó en 2015 su simpático robot *Pepper* (1600 dólares cada unidad), recomendándole por adelantado a sus propietarios evitar cualquier práctica obscena con estos pequeños androides blancos de 121 centímetros y 28 kilogramos, diseñados para

comunicarse con las personas e interpretar sus emociones, animándolas y mitigando sus penas. *Pepper* será capaz de ir desarrollando su propia personalidad a medida de que las personas interactúen con él, pudiendo recordar caras, alegrarse cuando se le preste atención o ponerse triste en el caso contrario.

Sin embargo, los partidarios del sexo con robots esgrimen sus peculiares razones: orgasmos garantizados, emociones sencillas, selección de pareja a la carta, relaciones sexuales sin riesgo de embarazo o enfermedades de transmisión sexual, así como la investigación y el desarrollo de mecanismos de placer avanzados. Además, como trasfondo de estas reivindicaciones suyas, subyace una sutil crítica social; los censores que se pronuncian vehementemente contra la utilización sexual de robots parecen menos taxativos a la hora de plantear objeciones contra el empleo bélico y violento de los drones, por poner un ejemplo.

El doctor Blay Whitby, de la Universidad de Sussex (Reino Unido), especialista en ética de las tecnologías y miembro del panel ético de estrategias de la *British Computer Society* (BCS), entiende que el grado de interacción alcanzado actualmente entre humanos y robots hará que en los próximos años el nivel de integración de estos últimos será tal que facilitará enormemente el enamoramiento entre ambos. Éste sería un paso más en las relaciones emocionales que el cine más reciente ha planteado en cintas como *Un amigo para Frank/ Robot & Frank* (2012) de Jake Schreider, en la que un robot mayordomo se hace cargo de un hombre mayor (Frank Langella) o *Big Hero 6/* (2014) de Don Hall y Chris Williams, película de animación de la factoría Disney en la que Baymax, un orondo mullido robot inflable entabla una entrañable relación con Hiro, el niño al que protege. La inteligencia y la voluntad humanas pueden llegar a conocerlo y a quererlo todo (incluso a un androide), o por lo menos tienen esa capacidad<sup>41</sup>.

Por el momento, no todos los expertos opinan igual que David Levy o Blay Whitby. El pragmático ingeniero Hiroshi Kobayashi, experto en robótica y catedrático en la Universidad de Ciencias de Tokio, mantiene prudentemente las distancias respecto a los androides imitadores de los humanos. No teme un futuro plagado de máquinas inteligentes conscientes, aunque si pronostica un mundo con robots que desarrollen múltiples y útiles funcionalidades para facilitar nuestra existencia<sup>42</sup>.

El científico mejicano Raúl Rojas, especialista en inteligencia artificial y profesor de Matemáticas e Informática de la Universidad Libre de Berlín, entiende

que con la tecnología actual, y dada la complejidad del cerebro humano, difícilmente conseguirán los ordenadores superar la inteligencia del ser humano. Su escepticismo está basado en la inviabilidad de la integración del componente emocional en los androides, parte esencial en la inteligencia humana<sup>43</sup>.

Finalmente Nick Bostrom, profesor de Filosofía de la Universidad de Oxford y director del *Future of Humanity Institute* entiende que una inteligencia artificial no tiene por qué parecerse a una mente humana. Según este experto deberíamos esperar que las arquitecturas cognitivas artificiales sean muy distintas de las inteligencias biológicas. Por si fuera poco sus objetivos sistémicos podrían diferir radicalmente de los humanos; en otras palabras, no hay por qué esperar que una inteligencia artificial genérica esté motivada por el amor, el odio o el orgullo, ni ningún otro sentimiento humano típico<sup>44</sup>.

## Referencias

1. Lameiras Fernández M, Carrera Fernández V, Rodríguez Castro Y. Pensar el cine: "Nueve semanas y media". *InterseXiones* [Internet]. 2012[consultado el 24 de diciembre de 2015]; 3: 153-187.
2. López-Pellisa T. Patologías de la realidad virtual. *Cibercultura y ciencia ficción*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2015. p. 194-195.
3. Lipovetsky G. Los tiempos hipermodernos. Barcelona: Anagrama, 2006. p.78.
4. Freud S. Ensayos sobre sexualidad. *Globus Comunicación*: Madrid 2011. p. 186.
5. Dick PH. ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? Barcelona: Planeta DeAgostini S.A., 2001.
6. *Blade Runner* (2011). *IMDB* [Internet]. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
7. Griffiths S. Predicciones. 31 grandes figuras pronostican el futuro. Madrid: Grupo Santillana de Ediciones S.A. 2000. p. 342.
8. Turkle S. La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1995.
9. Lejárraga J. El fetichismo y las parafilias en el DSM-V. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
10. Wedding D, Boyd MA, Niemiec RM. El cine y las enfermedades mentales. Barcelona: J&C Ediciones Médicas, 2005. p. 48 – 49.
11. DeLamater J. The social control of human sexuality. En MacKinney K, editores, Sprecher S, editores. *Human Sexuality: The societal and interpersonal context*. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation; 1989. p. 30-62.
12. *Lars y una chica de verdad* (2007). *Filmaffinity* [Internet]. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
13. Kleine S, Baker S. An Integrative Review of Material Possession Attachment. *Academy of Marketing Science Review* [Internet]. 2004 [consultado el 24 de diciembre de 2015];8(1):1-35.
14. Tomás J. Muñecas hinchables: para lo que han quedado. *El Mundo*. Blogs [Internet]. 12 de junio de 2011 [consultado el 24 de diciembre de 2015].
15. Shaw-Garlock G. *Erotic Machines: Automata and Love Dolls*. *Intimate Machines: A Socio-cultural Blog about Social Robots & Human-Robot Interaction* [Internet]. 8 de junio de 2008. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
16. García S. Los hombres que viven como muñecas de goma. *El país*. Smoda [Internet]. 9 de enero de 2014. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
17. Cano G. El indiscreto encanto del fetiche. La mujer como proyección imaginaria del resentimiento masculino. En Broncano F, Hernández de la Fuente D, editores. *De Galatea a Barbie*. Autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina. Madrid: Lengua de Trapo; 2010. p. 329-68.
18. Maldivia B. "Air Doll", de Hirokazu Kore-eda: muñequita linda. *Blog de Cine* [Internet]. 17 de junio de 2010 [consultado el 24 de diciembre de 2015].

19. Santamaría Blasco L. ¿Qué me pasa doctor Freud? Una aproximación a lo siniestro en el arte y la cybercultura, y un epílogo gótico contemporáneo. Herejía y belleza. *Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico* [Internet]. 2013 [consultado el 08 de febrero de 2016];(1):51-72.
20. McLuhan M. *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*. Nueva York: The Vanguard Press; 1951.
21. Miravalls J. Los robots del fin del mundo. (Apunte Lego). *El Mundo* [Internet]. 14 de enero de 2008 [consultado el 24 de diciembre de 2015].
22. Abundancia R. El increíble negocio de las muñecas sexuales hiperrealistas. *El País*. Smoda [Internet]. 15 de septiembre de 2015. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
23. Rojas A. "Sexual dolls", la perversión nipona. *El Mundo* [Internet]. 7 de agosto de 2007. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
24. Lancis MTS. Tomás está enamorado. *Cine para Leer* [Internet]. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
25. McGill M. *The McGill Report on Male Intimacy*. New York: Holt, Rinehart and Winston; 1985.
26. Boyero C. Ese amor virtual, esa soledad. *El país*. *Cultura* [Internet]. 21 de febrero de 2014. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
27. Levy D. Amor y Sexo con robots. La evolución de las relaciones entre los humanos y las máquinas. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.; 2008. p.44.
28. Forman G, Pufall PB. Constructivism in the computer age: A reconstructive epilogue. En Forman G, Pufall PB, editores. *Constructivism in the computer age* Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum; 1988. p. 235-50.
29. Bradsher K. Sad, Lonely? For a Good Time, Call Vivienne. *The New York Times* [Internet]. 4 de febrero de 2005. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
30. Holland NH. The Internet Regression. John Suler's *The Psychology of Cyberspace* [Internet]. Enero de 1996. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
31. Estupinayá P.  $S = EX^2$ . La ciencia del sexo. Barcelona: Random House Mondadori S.A.; 2013.
32. Smith A, Anderson J. AI, Robotics, and the Future of Jobs. *Pew Research Center* [Internet]. 6 de agosto de 2014. [consultado el 24 de diciembre de 2015].
33. Domosti O. A mi Samantha. En *Jot Down 100*. Ciencia Ficción. Cien películas imprescindibles. Barcelona: Jot Down Books; 2015. p. 224.
34. Bataille G. *El erotismo*. Tusquest: Barcelona; 1997.
35. Pedraza P. *Máquinas de amar*. Secretos del cuerpo artificial. Madrid: Valdemar; 1998. p. 35.
36. Starr M. Crazy-eyed robot wants a family — and to destroy all humans. *CNET* [Internet]. 20 de marzo de 2016. [consultado el 28 de abril de 2016].
37. Larson C, Peele B, Li S, Robinson S, Totaro M, Beccai L, et al. Highly stretchable electroluminescent skin for optical signaling and tactile sensing. *Science*. 2016;351(6277):1071-4.
38. Iglesias García R. Arte y robótica. La tecnología como experimentación estética. Madrid: Casimiro Libros; 2016. p. 18
39. Richardson K. The Asymmetrical 'Relationship': Parallels Between Prostitution and the Development of Sex Robots. *SIGCAS Computers & Society* [Internet]. 2015 [consultado el 24 de diciembre de 2015];45(3): 290-3.
40. Antolín AM. "Ex Machina" y la reformación del test de Turing. *Videodromo* [Internet]. [consultado el 1 de febrero de 2016].
41. Muñoz Gacía JJ. *Cine y misterio humano*. Madrid: Ediciones RIALP; 2003. p. 105.
42. Romero P. La emoción en los robots no es real, sólo se puede programar. *El Español* [Internet]. 31 de enero de 2016 [consultado el 1 de febrero de 2016].
43. Guerrero AL. Componente emocional, imposible de integrar a la inteligencia artificial (entrevista a Raúl Rojas González). *CONACYD* [Internet]. 28 de abril de 2015 [consultado el 1 de febrero de 2016].
44. Bostrom N. *Superinteligencia*. Caminos, peligros, estrategias. Zaragoza: Teell Editorial, S.L.; 2016. p. 29.



Licenciado en Medicina por la Universidad de Santiago de Compostela. Doctor en Medicina (Departamento de Obstetricia y Ginecología de la Facultad de Medicina – Universidad de Santiago de Compostela). Diplomado en Salud Pública. Máster en Gestión Sanitaria por la Universidad de Vigo. Máster en Derecho Sanitario por la Universidad de Castilla – La Mancha. Médico de Familia en el Centro de Saúde "Novoa Santos", Servizo Galego e Saúde, Ourense. Colaborador habitual de "La Región" (Ourense) y "Atlántico Diario" (Vigo). Autor de los blogs "Cartas de Aloysius" y "MEDYCINE".