

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

Escuela de Posgrado



Fabrícame una pareja: el nuevo sujeto y el cambio en la
estructuración del lazo social

Tesis para obtener el grado académico de Magistra en
Estudios Culturales que presenta:

Angélica María Ríos Hamann

Asesor:

Victor Miguel Vich Florez

Lima, 2021

A mi familia, que me enseñó la importancia del amor y de los vínculos



Agradecimientos

La realización de esta tesis ha sido posible gracias a la colaboración de varias personas con quienes he mantenido largas conversaciones e intercambios que me han nutrido inmensamente.

Comienzo, entonces, por agradecer la manera en que el arte de conversar sigue resistiéndose en un mundo que pretende convertirlo en algo obsoleto.

Quiero agradecer a mi asesor Víctor Vich por creer en este proyecto y por su constante dedicación y apoyo no solo en la realización de esta tesis, sino a lo largo de todo mi proceso de estudio en la Maestría en Estudios Culturales. Su manera de propiciar una actitud crítica y reflexiva ha significado mucho para mí.

Gracias a mi hermana Ximena Rios Hamann, por su apoyo incondicional y por su impecable trabajo de edición y corrección.

Gracias a mi hermana Caridad Rios Hamann, por su gran ayuda y su excelente trabajo de traducción.

A mis compañeros y amigos de la maestría Erika Vásquez y Alejandro Hernández, por sus valiosos aportes y comentarios.

A Kazuko Almeida, por su entrega y dedicación constantes y por sus sugerencias como miembro del jurado, que resultaron muy útiles e interesantes para enriquecer ciertos temas.

A Mijail Mitrovic, por sus útiles sugerencias como miembro del jurado de esta tesis.

A Alberto Patiño y Lucía Hamann, egresados de la Maestría en Estudios Culturales, quienes me hablaron por primera vez del programa y me alentaron a emprenderlo.

A mi sobrina Camila, por sus aportes en el idioma inglés y sus comentarios.

Finalmente, a mi familia: a mi hija Thais, a mis padres Caridad y Bartolomé, a Ricardo mi compañero de vida, a mis hermanos y a mis amigos, por su paciencia y apoyo, pero sobre todo por demostrarme día a día la importancia que tienen el amor y los lazos sociales.

Resumen

Esta tesis pretende demostrar que el nuevo sujeto generado por la sociedad virtual se está convirtiendo en un objeto cada vez menos capaz de establecer vínculos sociales o de pareja, ya que está controlado por la tecnología, el mercado y los medios de comunicación. Esta condición de objeto lo inserta en un mundo de simulacro que lo induce a creer que los afectos también pueden fabricarse y comprarse, y que el otro es totalmente reemplazable. El mandato al goce permanente, propio del capitalismo, ha ido construyendo una sociedad cínica, hedonista y narcisista, donde el modo de inserción social ya no se logra por identificación con el otro, sino prescindiendo de este.

Para argumentar estas afirmaciones se tomará como materia de estudio un fenómeno social que se está produciendo en algunas partes del mundo, mediante el cual ciertas personas establecen complejas relaciones, no solo sexuales sino afectivas y hasta matrimoniales, con diferentes objetos tales como las *Real Dolls*, unas muñecas de silicona de aspecto real; las *Real Botix* y su prototipo *Harmony*, un robot con inteligencia artificial que cumple la función de pareja sexual y de compañía; y un conocido simulador de citas virtuales, creado en Japón, llamado *Love Plus* mediante el cual muchos jóvenes están estableciendo relaciones emocionales (a través de la pantalla) con un dibujo anime. Mediante el análisis de los objetos previamente mencionados y de las distintas categorías de pensadores tales como Baudrillard, Jameson, Lacan, Han, Zizek, Badiou, entre otros, se irá evidenciando cómo se ha producido progresivamente este cambio en la estructuración del lazo social y cómo el hombre se ha ido alejando cada vez más del otro y de sí mismo como sujeto. Asimismo, se irá demostrando que el ser humano puede llegar a confundir de tal modo la realidad con lo virtual que es capaz de proyectar rasgos humanos en estas muñecas, robots y animes, y de sentir afecto por ellos.

Veremos cómo, en la actualidad, la tecnología nos obliga a pensar en estas hibridaciones innegables: lo humano que se une con la máquina, lo real que se une con lo virtual. Finalmente, se demostrará que el desmesurado uso de la tecnología deviene en un aislamiento y soledad progresivos, menguando las relaciones interpersonales y asociando al amor como algo que tiene un precio en el mercado.

Palabras claves: lazo social, tecnología, consumismo, simulacro, vínculos sociales, goce, realidad virtual, muñecas sexuales, inteligencia artificial, soledad, individualismo

Abstract

The purpose of this thesis is to prove that the new subject that the virtual society has given rise to is turning into an object that is increasingly unable to build social ties (with groups or individuals) due to its control by technology, the markets, and the media. This “object” status places this subject in a world of simulacrum (simulation), leading it to believe that feelings can also be manufactured and bought, and that the Other is fully replaceable. The decree for perpetual enjoyment (*jouissance*) that characterizes capitalism has bred a cynic, hedonist and narcissistic society where social integration is no longer achieved through identifying oneself with others, but by dispensing with them.

To substantiate these statements, a social phenomenon that is taking place in some parts of the world will be explored as a subject of study. This phenomenon has allowed some individuals to build complex relationships, not only sexual but also emotional and even marital, with different objects such as the “Real Dolls”, silicone dolls with a realistic appearance; the “Real Botix” and its prototype “Harmony”, a robot with artificial intelligence that serves as a sexual partner and companion; and a known virtual dating simulator, created in Japan, known as “Love Plus”, through which many young people are building emotional on-screen relationships with an *anime* drawing. Through analyzing these objects and the different categories of thinkers, such as Baudrillard, Jameson, Lacan, Han, Žižek and Badiou among others, the evidence drawn will enable the understanding of this restructuring of social bonds and how human beings have gradually grown apart from themselves as subjects and from each other. This thesis will also show the extent to which some human beings may muddle the real with the virtual, to the point that they are capable of projecting human traits onto these dolls, robots and *animés*, and feel affection for them.

We will see how, at present, technology compels us to ponder on these irrefutable hybridisations, i.e., human bonding with machines, real bonding with virtual. Finally, evidence will show that the disproportionate use of technology results in gradual isolation and loneliness, diminishing interpersonal relationships and relating love to a market price.

Keywords: social ties; technology; consumption; simulacrum; social bond; perpetual enjoyment; virtual reality; sexual dolls; artificial intelligence; loneliness; individualism.

Índice

	Pág.
Resumen	i
Índice	iii
Índice de figuras	v
Introducción	1
Capítulo 1: Somos objetos	13
1.1 El mandato al goce permanente	14
1.2 Fabrícame una pareja	15
1.3 Las <i>Real Dolls</i> : cuando el amor se vuelve de silicona	15
1.4 El objeto anula al sujeto	22
1.5 La pérdida del sentido de la historia	25
1.6 La soledad: el nuevo síntoma cultural	27
1.7 El nuevo sujeto: la ruptura de la cadena de significantes	30
1.8 Cuando lo íntimo se vuelve un fenómeno público	35
1.9 No hay relación sexual	38
1.10 ¿Un tema de género?	40
Capítulo 2: Simulacros	44
2.1 ¡Parla Cane!: las <i>Real Botix</i> y nuestro futuro social con robots	46
2.2 Simulacros	53
2.3 El sujeto se subordina al objeto	57
2.4 La tecnología: ¿conexión o desconexión?	62
2.5 Controversia y regulación	64
2.6 La muerte: ese efecto terminal que también queremos suprimir	69
Capítulo 3: El poder de lo virtual	78
3.1 Realidad Integral: ni verdad ni apariencia ni metáfora	79
3.2 La pérdida de referencia y la desaparición progresiva de lo social	81
3.3 <i>Love Plus</i> : cuando el amor se vuelve líquido	85

3.4 El consumismo y la negación de lo <i>real</i> .	92
3.5 ¿Cae lo femenino tan fácilmente en las redes de lo virtual?	99
3.6 Vidas virtuales que van tomando todo	102
3.7 La progresiva desaparición del hombre	106
3.8 La progresiva desaparición del amor	111
3.9 El amor como posible resistencia contra el sistema	112
Conclusiones	117
Referencias bibliográficas	126
Recursos web y artículos en línea	130



Índice de figuras

Figura 1: *La República, Aweita*. (2021, 20 de marzo). Culturista que se “casó” con muñeca íntima anuncia “divorcio”, tras infidelidad con otra muñeca 16

<https://aweita.larepublica.pe/virales/2021/03/20/fisicoculturista-se-caso-muneca-anuncia-divorcio-yuri-tolochko-4681>

Figura 2: *Diario Contraste Noticias (DCN)*. (2015, 26 de junio). Hombre tiene de esposa una muñeca de silicona. 16

<https://www.diariocontraste.com/2015/06/hombre-tiene-de-esposa-una-muneca-de-silicona-fotos/>

Figura 3: *La Prensa (LP)*. (2016, 29 de junio). Japonés dice haber encontrado el amor con una muñeca sexual. 16

<https://www.laprensa.hn/mundo/noticiasinsolitas/975070-410/japon%C3%A9s-dice-haber-encontrado-el-amor-con-una-mu%C3%B1eca-sexual>

Figura 4: Risco, C. (2020, 24 de abril). ‘Digisexuales’, cuando tu pareja es un robot. *El País*. 17

https://elpais.com/retina/2020/04/23/innovacion/1587667832_517268.html

Figura 5: Kleeman, J. (2020, 4 de julio). The future of sex: Thousands of highly advanced robots that can learn and talk will soon go on sale for £12,000 as a new book reveals it's just one glimpse into a shattering near era. *Daily Mail*. 18

<https://www.dailymail.co.uk/news/article-8488583/The-future-sex-Highly-advanced-robots-learn-talk-soon-sale-12-000.html>

Figura 6: Knafo, D. (2019, 6 de marzo). *Men who Love Sex Dolls: An Interview with Dr. Danielle Knafo*. 18

https://www.youtube.com/watch?v=NkhUEbbT4_8 2019 (captura de pantalla).

Figura 7: *Los Tiempos*. (2017, 11 de agosto). Robots eróticos. 18

<https://www.lostiempos.com/tendencias/sexualidad/20170811/robots-eroticos>

Figura 8: Knafo, D. (2019, 6 de marzo). *Men who Love Sex Dolls: An Interview with Dr. Danielle Knafo*. 19

https://www.youtube.com/watch?v=NkhUEbbT4_8 2019 (captura de pantalla).

Figura 9: Knafo, D. (2019, 6 de marzo). *Men who Love Sex Dolls: An Interview with Dr. Danielle Knafo*. 19

https://www.youtube.com/watch?v=NkhUEbbT4_8 2019 (captura de pantalla).

Figura 10: *Clarín*. (2017, 30 de junio). La increíble historia de los japoneses enamorados de sus muñecas de silicona. 20

https://www.clarin.com/sociedad/increible-historia-japoneses-enamorados-munecas-silicona_0_Hysg4fEVW.amp.html

Figura 11: Hernández, V. (artículo) y Kitanovic, M. (video). (2017, 13 de mayo). Sex doll brothel in Barcelona moves to UK after hookers' protest. *Blasting News*. 36

<https://us.blastingnews.com/lifestyle/2017/05/sex-doll-brothel-in-barcelona-moves-to-uk-after-hookers-protest-001696603.html>

Figura 12: Bernal, M. (2017, 8 de marzo). El burdel de las muñecas. *El Periódico*. 36

<https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20170307/visita-nuevo-burdel-munecas-barcelona-lumidolls-katy-5882857>

Figura 13: *Cadena SER*. (2018, 4 de setiembre). Un local secreto de Italia ofrece sexo con muñecas y agota sus plazas en 24 horas. 37

https://cadenaser.com/ser/2018/09/04/internacional/1536078395_518830.html

Figura 14: *Diario Jornada*. (2017, 27 de mayo). “Gabriel”, el primer muñeco sexual para todas las mujeres. 40

https://www.diariojornada.com.ar/188543/sociedad/gabriel_el_primer_muneco_sexual_para_mujeres/

Figura 15: Hix, L. (2018, 30 de julio). Ancient Androids: Even Before Electricity, Robots Freaked People Out. *Collectors Weekly (CW)* 44

<https://www.collectorsweekly.com/articles/ancient-androids/>

Figura 16: Delgado, M.A. (2016, 15 de mayo). Las muñecas diabólicas de Edison. *El Español*. 45

https://www.elespanol.com/cultura/20160513/124487607_0.html

Figura 17: Crist, R. (2017, 10 de agosto). Behind the scenes at a Sex Robot Factory. *C/NET*. 46

<https://www.cnet.com/pictures/sex-robots-sexbots-abyss-creations-factory-realdoll-harmony/34/>

Figura 18: *C/NET*. (2017, 10 de agosto). Sculpting your future robot lover (reportaje). 47

<https://www.youtube.com/watch?v=B2jMDOmexGA&t=15s> (captura de pantalla)

Figura 19: Sánchez, J.M. (2017, 23 de octubre). Sexo con robots, la metamorfosis del placer para el siglo XXI no exenta de riesgos. *ABC Soluciones*. 47

https://www.abc.es/tecnologia/informatica/soluciones/abci-sexo-robots-metamorfosis-placer-para-siglo-no-exenta-riesgos-201710231254_noticia.html

Figura 20: Keach, S. (2019, 2 de agosto). World's first 'sex robot UNBOXING video' reveals wireless-charging 'smart privates' and creepy X-Mode sex app. *The Sun*. 47

<https://www.thesun.co.uk/tech/9212253/sex-robot-harmony-unboxing-video-realdoll-realbotix/>

Figura 21: Ford, C. (2018, 2 de marzo). Companion robots are now in the world are they're creepy AF. *Contiki*. 48

<https://www.contiki.com/six-two/companion-robots-here-creepy/>

Figura 22: *C/NET*. (2017, 10 de agosto). Sculpting your future robot lover (reportaje). 49

<https://www.youtube.com/watch?v=B2jMDOmexGA> (captura de pantalla)

Figura 23: *C/NET*. (2017, 10 de agosto). Sculpting your future robot lover (reportaje). 49

<https://www.youtube.com/watch?v=B2jMDOmexGA> (captura de pantalla)

Figura 24: DH Gate (sitio web). 51

<https://es.dhgate.com/product/supermodel-sex-doll-162cm-with-muscle-big/411382482.html>

Figura 25: Rodella, F. (2019, 24 de junio). Robots sexuales masculinos: hay un prototipo (que sepamos), algunas ideas pero nadie parece estar listo para lanzar uno. *Xataka*. 52

<https://www.xataka.com/robotica-e-ia/robots-sexuales-masculinos-hay-prototipo-que-sepamos-algunas-ideas-nadie-parece-estar-listo-para-lanzar-uno>

Figura 26: Pereira, D. (2011, 15 de setiembre). 50 *Vending Machines* muy locas. *Blog Luz*. 58

<https://blog.luz.vc/es/Tendencias/50-expendedoras-m%C3%A1quinas-demasiado-loco/>

Figura 27: *Forbes*. (2019, 15 de marzo). Seguridad de cajeros automáticos es mero *show*, revela estudio. 58

<https://www.forbes.com.mx/seguridad-de-cajeros-automaticos-es-mero-show-revela-estudio/>

Figura 28: *Puntodis*. (2020, 10 de febrero). La necesidad de eliminar dificultades en el pago obliga a convertir en accesibles las máquinas expendedoras. 58

<https://puntodis.com/accesibles-maquinas-expendedoras/>

Figura 29: Segura, A. (2017, 7 de setiembre). El sistema de autopago, no tan rápido como se esperaba. *La Vanguardia*. 58

<https://www.lavanguardia.com/comer/al-dia/20170907/431085859445/el-sistema-de-autopago-no-tan-rapido-como-se-esperaba.html>

Figura 30: Del Llano, J. (2019, 10 de junio). Robots y salud. *Fundación Gaspar Casal*. 59

<https://fundaciongasparcasal.blog/2019/06/10/robots-y-salud/>

Figura 31: *Oncocir*. (2019, 25 de marzo). El sistema quirúrgico Da Vinci. 59
<http://www.oncocir.com/el-sistema-quirurgico-da-vinci/>

Figura 32: *Xinhua español*. (2016, 18 de mayo). Robots atienden a ancianos en asilo chino. 59
http://spanish.xinhuanet.com/2016-05/18/c_135369679.htm

Figura 33: Tannhausser (2015, 10 de julio). BUDDY: un robot open source para toda la familia. *La mirada del replicante*. 59
<https://lamiradadelreplicante.com/2015/07/10/buddy-un-robot-open-source-para-toda-la-familia/>

Figura 34: *Responsible Robotics*. (2017, 5 de julio). FRR Report: Our Sexual Future with Robots. 60
<https://responsiblerobotics.org/2017/07/05/frr-report-our-sexual-future-with-robots/>

Figura 35: *La Z*. (2020, 2 de diciembre). Con una ceremonia tradicional, hombre se casa con ¡su muñeca sexual! 61
<https://laz.mx/noticias/con-una-ceremonia-tradicional-hombre-se-casa-con-su-muneca-sexual.html>

Figura 36: Branco, A. (2019, 18 de mayo). ¿Y si te enamoras de un robot? ¿Es el amor simulado algo verdadero? *El Español*. 62
https://www.elespanol.com/omicrono/tecnologia/20190518/enamoras-robot-amor-simulado-verdadero/399460793_0.html

Figura 37: Hellard, B. (2018, 20 de noviembre). Cómo un episodio de 'black mirror' se ha convertido en una inquietante realidad. *i-D. VICE*. 72
<https://i-d.vice.com/es/article/nepbdg/black-mirror-episodio-realidad>

Figura 38: Crain, C. (2018, 5 de marzo). Black Mirror: “Be Right Back” — Therefore I Think I Am. *25 years later (25YL)*. 72
<https://25yearslatersite.com/2018/03/05/black-mirror-be-right-back/>

Figura 39: Stuardo, S. (2021, 17 de enero). Black Mirror lo predijo: un bot de Microsoft podría “traer a personas desde la muerte”. *ADN Radio*. 73

<https://www.adnradio.cl/tecnologia-y-videojuegos/2021/01/17/black-mirror-lo-predijo-un-bot-de-microsoft-podria-traer-a-personas-desde-la-muerte.html>

Figura 40: *Netflix*. (2013, 11 de febrero). Serie *Black Mirror*, “Be right back”. Temporada 2, episodio 1. 73

<https://www.netflix.com/watch/70279173?trackId=13752289> (captura de pantalla).

Figura 41: O’ Hare, R. y Gray. (2016, 17 de marzo). Would YOU turn a loved one into a robot clone? Rising numbers of people want to live on as machines by 'uploading' their brains. *Daily Mail*. 74

<https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3495552/Would-turn-loved-one-robot-clone-Rising-numbers-people-want-live-machines-uploading-brains.html>

Figura 42: *Klook*. (S/F). VR Park Tokyo Experience in Shibuya. 80

<https://www.klook.com/es/activity/32886-vr-park-tokyo-experience-shibuya/>

Figura 43: Raya, A. (2020, 10 de octubre). Andar y saltar en juegos de realidad virtual es posible con esta cinta de correr. *El Español*. 80

https://www.elespanol.com/omicrono/hardware/20201010/andar-saltar-juegos-realidad-virtual-posible-correr/526697639_0.html

Figura 44: *Atomix*. (2017, 9 de enero). Las cabinas de vr porno ya son una realidad en Japón. 84

<https://atomix.vg/las-cabinas-de-vr-porno-ya-son-una-realidad-en-japon/>

Figura 45: *El Tiempo*. (2017, 3 de octubre). Japón le apunta al porno en realidad virtual. 84

<https://www.eltiempo.com/mundo/asia/desarrollo-de-pornografia-en-realidad-virtual-en-japon-137290>

Figura 46: *El Tiempo*. (2017, 3 de octubre). Japón le apunta al porno en realidad virtual. 84

<https://www.eltiempo.com/mundo/asia/desarrollo-de-pornografia-en-realidad-virtual-en-japon-137290>

Figura 47: *Otaku Spaces*, Taschenbuch (2012, abril). Ilustración 17. 84

<https://www.amazon.de/Otaku-Spaces-Patrick-W-Galbraith/dp/0984457658>

Figura 48: *Love Plus*, Takane Manaka, Anegasaki Nene, Kobayakawa Rinko Zerochan Anime Images. 85

<https://www.zerochan.net/122206>

Figura 49: Serie *La red oscura*. (2017, 20 de octubre). Episodio 1. 87

<https://youtu.be/xLW1RBxZGtA> (captura de pantalla)

Figura 50: Serie *La red oscura*. (2017, 20 de octubre). Episodio 1. 87

<https://youtu.be/xLW1RBxZGtA> (captura de pantalla)

Figura 51: Serie *La red oscura*. (2017, 20 de octubre). Episodio 1. 87

<https://youtu.be/xLW1RBxZGtA> (captura de pantalla)

Figura 52: Purnama, M. (2012, 3 de julio). *Love Plus Japanese dating game (NDS): when love is just a game*. Wordpress. 88

<https://marcellapurnama.wordpress.com/tag/love-plus-japanese-nds-dating-game/>

Figura 53: Serie *La red oscura*. (2017, 20 de octubre). Episodio 1. 89

<https://youtu.be/xLW1RBxZGtA?t=935> (captura de pantalla)

Figura 54: Serie *La red oscura*. (2017, 20 de octubre). Episodio 1. 89

<https://youtu.be/xLW1RBxZGtA?t=935> (captura de pantalla)

Figura 55: *DW Español*. (2015, 2 de enero). Enamoramiento virtual (reportaje). 90

<https://youtu.be/8zi-quQMlvG?t=9> (captura de pantalla).

Figura 56: *DW Español*. (2015, 2 de enero). Enamoramiento virtual (reportaje). 90
<https://youtu.be/8zi-quQMlvG?t=9> (captura de pantalla).

Figura 57: *Woratek*. (2010, 9 de enero). Novias virtuales, Love Plus: la última moda de citas románticas en Japón. 94
<https://www.woratek.com/2010/09/01/novias-virtuales-love-plus-la-ultima-moda-de-citas-romanticas-en-japon/>

Figura 58: Spice. (2020, 27 de marzo). “Love Plus EVERY” ¡Dispara a tus novias en cualquier momento y en cualquier lugar! Apareció la nueva función "Disparo AR" y la imagen del evento de pareja se llevó a cabo el 6 de abril. 94
<https://spice.eplus.jp/articles/267036/images/829197>

Figura 59: Spice. (2020, 27 de marzo). “Love Plus EVERY” ¡Dispara a tus novias en cualquier momento y en cualquier lugar! Apareció la nueva función "Disparo AR" y la imagen del evento de pareja se llevó a cabo el 6 de abril. 94
<https://spice.eplus.jp/articles/267036/images/829197>

Figura 60: *Ultima Game. Revista de videojuegos*. (S/F). Imágenes de Project Love Plus - La secuela del simulador de citas contará con un bloqueador de novios 95
<https://www.ultimagame.es/juegos/project-love-plus/imagenes#273232>

Figura 61: Hernández, D. (2012, 23 de febrero). TOP Japón Software: New Love Plus enamora a los usuarios japoneses. *3D Juegos*. 96
<https://www.3djuegos.com/noticias-ver/123462/top-japon-software-new-love-plus-enamora-a-los-usuarios/>

Figura 62: Rodríguez, G. (2012, 17 de mayo). Konami lanzará dos parches para New Love Plus. *Nintenderos*. 96
<https://www.nintenderos.com/2012/05/konami-lanzara-dos-parches-para-new-love-plus/>

Figura 63: Serie *La red oscura*. (2017, 20 de octubre). Episodio 1. 96
<https://youtu.be/xLW1RBxZGtA?t=935> (captura de pantalla).

- Figura 64: Serie *La red oscura*. (2017, 20 de octubre). Episodio 1. 97
<https://youtu.be/xLW1RBxZGtA?t=935> (captura de pantalla)
- Figura 65: Serie *La red oscura*. (2017, 20 de octubre). Episodio 1. 97
<https://youtu.be/xLW1RBxZGtA?t=935> (captura de pantalla)
- Figura 66: RT en español. (2017, 1 de julio). Boda vista y no vista: los japoneses ya se casan con novias virtuales. 98
<https://actualidad.rt.com/viral/243115-boda-japoneses-casarse-novias-realidad-virtual>
- Figura 67: Farias, N. (S/F). Casarse con una novia virtual es posible y sucede en Japón. *Vix*. 98
<https://www.vix.com/es/pareja/191116/casarse-con-una-novia-virtual-es-posible-y-sucede-en-japon>
- Figura 68: Farias, N. (S/F). Casarse con una novia virtual es posible y sucede en Japón. *Vix*. 98
<https://www.vix.com/es/pareja/191116/casarse-con-una-novia-virtual-es-posible-y-sucede-en-japon>
- Figura 69: *Telemetro* (2017, 4 de mayo). El novio virtual, tan perfecto que hace derretir a las japonesas. 99
<https://www.telemetro.com/pareja/2017/05/04/novio-virtual-perfecto-derretir-japonesas/1322687.html>
- Figura 70: TMGS3 (2015, 31 de diciembre). Hasumi Tatsuya black new appearance. 100
<https://youtu.be/DJ892zB0vLk> (captura de pantalla)
- Figura 71: TMGS3 (2015, 31 de diciembre). Hasumi Tatsuya black new appearance. 100
<https://youtu.be/DJ892zB0vLk> (captura de pantalla)
- Figura 72: “Arlet”. (2010, 4 de marzo). Tokimeki Memorial Girls Side 3° Story. *Game*. 101

<https://arlet.wordpress.com/2010/03/04/tokimeki-memorial-girls-side-3%C2%B0-story/>

Figura 73: “Arlet”. (2010, 4 de marzo). Tokimeki Memorial Girls Side 3° Story. *Game*. 102

<https://arlet.wordpress.com/2010/03/04/tokimeki-memorial-girls-side-3%C2%B0-story/>

Figura 74: *360 Talent*. (2015, 22 de enero). Invisible Boyfriend, la aplicación que te crea un novio. 103

<https://360es.com/es/invisible-boyfriend-la-aplicacion-que-te-crea-un-novio/>

Figura 75: Lyons, D. (2015, 20 de enero). World's Saddest Service Offers Make-Believe Boyfriend or Girlfriend. *ValleyWag*. 104

<http://valleywag.gawker.com/worlds-saddest-service-offers-make-believe-boyfriend-or-1680678533>

Figura 76: Tempesta, E. (2015, 21 de enero). ¡A veces es más fácil fingirlo! La aplicación Invisible Boyfriend les da a las chicas solteras un hombre de ensueño que siempre les responderá un mensaje de texto, por lo que FEMAIL lo puso a prueba. *Daily Mail*. 104

<https://www.dailymail.co.uk/femail/article-2919155/Invisible-Boyfriend-app-gives-single-girls-dream-man-text-FEMAIL-test.html>

Figura 77: Hendrickson, J. (2015, 11 de febrero). Pagué por una novia invisible. Las cosas dieron un giro extraño. *Esquire*. 104

<https://www.esquire.com/lifestyle/sex/a32668/invisible-girlfriend-experiment/>

Figura 78: Morán, S. (2017, 26 de marzo). Epidemia narcisista. *La Nueva Crónica*.

<https://www.lanuevacronica.com/epidemia-narcisista> 109

Introducción

En esta tesis voy a demostrar cómo la tecnología, la virtualización global, el mercado y los medios de comunicación están generando un nuevo sujeto cuya capacidad para establecer vínculos sociales o de pareja se está perdiendo de manera progresiva. Asimismo, el sistema de producción y consumo actual está transformando a este sujeto en un objeto sumergido en un mundo de simulacro, donde los afectos y sentimientos pueden fabricarse o adquirirse, permitiéndole con esto sustituir a su semejante.

Para argumentar estas afirmaciones tomaré como materia de estudio un fenómeno social que se está produciendo en diversas partes del mundo, mediante el cual ciertas personas establecen complejas relaciones, no solo sexuales sino afectivas y hasta matrimoniales con diferentes objetos. Se trata de las *Real Dolls*, unas muñecas de silicona de aspecto real; las *Real Botix* y su prototipo *Harmony*, un robot con inteligencia artificial que cumple la función de pareja sexual y de compañía; y un conocido simulador de citas virtuales creado en Japón llamado *Love Plus*, mediante el cual muchos jóvenes están estableciendo relaciones emocionales (a través de la pantalla) con un dibujo anime.

La elección de estos objetos refuerza la hipótesis previamente establecida, pues representan puntos extremos de colonizaciones virtuales que van borrando las fronteras con la realidad y que poco a poco van tomando espacios insospechados como, por ejemplo, el ámbito del amor. Si bien estas prácticas culturales se dan principalmente en países del primer mundo (aunque ya está comenzando a darse en algunos países de Latinoamérica), son parte central de un sistema virtual y tecnológico que es global y que se ha radicalizado a raíz de la pandemia. Esto nos hace pensar que lo que se está produciendo en el centro de la cuestión (el Norte global) podría expandirse hacia la periferia, vale decir, hacia el tercer mundo.

El análisis demostrará cómo la tecnología está afectando nuestro modo de relacionarnos al ofrecer productos para sustituir o debilitar nuestros vínculos interpersonales. Es bien sabido, por ejemplo, cómo han cambiado las relaciones humanas debido al internet, los móviles y las redes sociales. En este momento de la historia parece ser que todo lo que no esté relacionado con los medios digitales pasa a un segundo plano. Todo lo que no sea rápido, de manera efectista, superficial y sin compromiso pierde importancia y es

desdeñado. La intención de esta investigación no radica en criticar la tecnología en sí misma, sino en resaltar cómo el sistema manipula, mediante ciertos mecanismos de poder, la manera en que la usamos para lograr una dependencia que nos aleje del otro y así llenar nuestra falta a través del consumo. Analizar dicho sistema y nuestra relación con la tecnología evidencia, por lo tanto, nuestras limitaciones para crear vínculos más estables y reales. ¿Qué significa esto para nuestra sociedad y para nuestra cultura?, ¿cómo intensifican estos productos virtuales nuestro narcisismo e individualismo?, ¿qué soluciones debemos plantearnos?, ¿cómo manejar tanta soledad y carencia afectiva?, ¿qué hacemos con tanta inercia y apatía?, ¿cómo recuperar nuestra capacidad crítica y de autorreflexión?, ¿cómo evitar desaparecer de nuestro mundo real mientras construimos uno virtual? y, sobre todo, ¿cuál ha sido la causa de que perdamos esa dimensión de la realidad al punto que prefiramos relacionarnos con un objeto e incluso que nos enamoremos de él? Estas preguntas han motivado mi investigación.

El mandato al goce permanente, propio del capitalismo, ha generado un nuevo sujeto, ha ido construyendo una sociedad cínica, hedonista y narcisista. Asimismo, el consumismo y la tecnología han engendrado indiferencia y apatía. Por lo tanto, la forma de insertarse en la sociedad ya no se da por identificación, sino por el modo de goce, lo que nos convierte en una sociedad cada vez más individualista donde se puede obtener, en soledad, un goce directo.

Esta investigación se divide en tres capítulos en los cuales se irá evidenciando —a través del análisis de los objetos previamente mencionados y de las categorías de pensadores posmodernos, tales como Jean Baudrillard (1978, 1980, 1985, 2008, 2009, 2012); Fredric Jameson (1992, 2012); Byung-Chul Han (2012, 2014); Slavoj Žižek (1999, 2020); Alain Badiou (S/F); Zygmunt Baumann (2003), entre otros— cómo se ha ido dando progresivamente este cambio en la estructuración del lazo social y cómo el hombre se ha ido alejando cada vez más de sí mismo como sujeto, convirtiéndose en un objeto más y, por lo tanto, viendo a su semejante de la misma manera, hasta ir transformando su propio mundo en un simulacro, primero de segundo orden, y luego de tercer orden con la liquidación casi total de la materia y lo real debido a la tecnología, al sistema de consumo y a los medios de comunicación.

Finalmente, desarrollaré el tema del amor, como algo que agoniza en un sistema tecnológico y consumista de poder que poco a poco va alienándonos del mundo y del otro.

En el primer capítulo demostraré cómo en la era contemporánea el sujeto se ha ido convirtiendo en objeto gracias al capitalismo y a la tecnología. Esto lo conduce a percibir al otro como objeto también y, por consiguiente, debilita cada vez más su capacidad para generar vínculos afectivos. Para ello, tomaré como materia de estudio a unas muñecas de silicona de aspecto real llamadas *Real Dolls* con las cuales ciertas personas en el mundo, principalmente en Japón y en los países del primer mundo, establecen relaciones no solo sexuales sino sentimentales.

Comenzaré por hacer un breve recorrido histórico explicando, por un lado, cómo las diferentes “muertes” que se fueron generando en los siglos XIX y XX, vale decir, la muerte de Dios, de lo social, del Nombre del Padre, han ido convirtiendo al hombre en un ser cada vez más individualista y narcisista y, por el otro, analizaré cómo con el sistema capitalista se fue cambiando la dinámica social vinculada al trabajo, en el que las personas son utilizadas como objetos o mercancías que encajan perfectamente en el engranaje de la producción. Para este punto me apoyaré en el pensamiento de Marx (recogido en sus *Manuscritos económicos-filosóficos* de 1844) en relación con la enajenación que tan claramente describe al referirse a la forma industrial del trabajo. En la posmodernidad se suma a esto, además, la inestabilidad laboral: los contratos pueden durar de tres a seis meses generando así, por una parte, un estado permanente de angustia, inseguridad y autoexigencia, y debilitando, por la otra, nuestra capacidad de compromiso e identificación con el otro, ya que se presenta como un rival.

Con los avances tecnológicos, cada vez es más frecuente nuestro contacto con máquinas que automatizan todo y nos alejan de cualquier contacto humano, logrando así un nivel de soledad y de desapego cada vez mayor. La familia, por lo tanto, está también menos cercana que antes; el estrés que causan la inestabilidad laboral y el mercado influye mucho en la disolución de la pareja y, por consecuencia, esta termina buscando alternativas de relaciones que no exigen ni demandan tanto, que son más superficiales y que se traducen en “contratos” cortos, como los laborales.

Hoy el capitalismo se sostiene en la rentabilidad, en ese goce que genera una demanda excesiva de ganar y acumular, logrando que el trabajo vaya colonizando toda la vida del sujeto y, por consiguiente, sacrificando su mente y espíritu. Consecuentemente, el hombre termina desplazando sus afectos en objetos consumibles. Las *Real Dolls*, también conocidas como *Love Dolls*, son una de las alternativas que ofrece el mercado para crear o reemplazar vínculos. Lo que antes se entendía como un fetiche se convierte cada vez más en toda una forma de vida, donde personas adultas, principalmente hombres, declaran haberse enamorado de estas muñecas y terminan conviviendo e inclusive casándose con ellas.

Como afirma Jameson, todo en lo económico se ha culturizado (Jameson, 2012). Por lo tanto, en torno a este fenómeno de las muñecas han surgido distintos negocios. Uno de los que analizaré son los burdeles de muñecas de silicona que han ocasionado múltiples marchas, opiniones, debates, a favor y en contra, y han suscitado interrogantes con relación a lo legal y social, en vista de que han pasado a ocupar el espacio público. Existen ya varios de estos burdeles, sobre todo en Europa y Norteamérica, y evidentemente en Japón, donde se creó el primero, con el nombre de *LumiDolls*. En lugar de pagar por mujeres, los clientes pagan por tener sexo con muñecas pasando a ser el único sujeto en esta transacción.

Para explicar este fenómeno de la convivencia con muñecas de silicona me apoyaré en dos de las categorías de Jameson: la pérdida del sentido de la historia y el nuevo sujeto y la “ruptura de la cadena de significantes” (Jameson, 1992, 2012). El análisis de estas categorías me servirá para ir explicando cómo “la globalización ha traído consigo una nueva dimensión que desplaza la temporalidad a favor de la experiencia espacial en el presente” (Rios, 2019, p.155), donde ya no se trabaja para construir un futuro mejor ni un hombre mejor en comunión con el otro, sino que triunfa lo instantáneo, eliminando el sentido de responsabilidad y compromiso. Es claro notar que hoy el sujeto cree cada vez menos “en una comunidad universal, es decir en un *otro* con metas colectivas que primen sobre los intereses particulares. La subjetividad entonces ya no estará protegida ni por la familia ni por la religión ni por el estado o la identidad nacional, solo resta un sujeto cada vez más vulnerable” (Rios, 2019, p. 157).

Debido a todo ello, nos enfrentamos a un nuevo síntoma cultural: la soledad. Si bien hay personas que descartan con facilidad las relaciones de pareja, hay otras que añoran tener una más duradera, añoran ser amados, reconocidos y quieren compañía. Sin embargo, no lo logran, ya sea porque tienen problemas para sociabilizar o por temor a ser rechazados en un mundo narcisista donde no hay tiempo para nadie. Al analizar este fenómeno veremos que esta es una de las razones principales, aunque no la única, por las que algunos optan por enamorarse y sostener relaciones de pareja con las *Real Dolls*.

Otro de los aspectos que también he encontrado pertinente analizar es el aspecto psicoanalítico. Para Lacan, la identidad solo es posible como una identidad fracasada; “No hay relación sexual” y “Hay el Uno” son frases que menciona en su seminario 19, donde afirma que hay una falta en el inconsciente pues solo hay un saber para el sexo masculino, es decir, solo lo masculino se inscribe en el lenguaje. El análisis de esta teoría servirá para establecer que al estar constituidos en la falta es posible explicar por qué el objeto *a* ya no es un fantasma sino un objeto real y concreto, vale decir, dentro de este sistema capitalista de consumo, se prescinde de las personas para entrar en una relación directa con el objeto. En suma, a lo largo de este capítulo, iré demostrando que, debido a esta confusión de mundos paralelos, al mandato de goce permanente y a la inexistencia del Nombre del Padre, nos resulta difícil mirarnos en un otro semejante y conectar con él.

En el segundo capítulo, demostraré que en la era contemporánea hay una transformación radical del concepto de realidad a partir del impacto de la tecnología, de la inteligencia artificial y de los medios de comunicación que conducen al ser humano a confundir lo real con lo virtual y convierten a la sociedad en una que se rige por la simulación. Demostraré cómo esta construcción de lo artificial nos despoja de toda ilusión (entiéndase ilusión como lo que separa lo real de su representación) amenazando lo real mismo. Estos cambios impregnan todas las áreas de la vida social y el sujeto termina subordinándose al consumo y al objeto prescindiendo del otro para satisfacer su goce y menguando su capacidad para crear vínculos. Todo este análisis girará en torno a dos objetos: las *Real Botix*, muñecas de silicona, pero esta vez dotadas de inteligencia artificial, y un episodio de la serie británica *Black Mirror* denominado “Be right back”, donde se demostrará que el simulacro solo funciona cuando no se parte de algo ya existente, es decir, de un referente.

Para introducir estos temas comenzaré por destacar cómo durante siglos el hombre ha sentido la necesidad de proyectar y dotar de características humanas a objetos inanimados creando autómatas, marionetas, androides y juguetes, buscando que estos adquirieran de alguna manera un alma o algún asomo de humanidad. A lo largo de la historia, ha existido una constante, aparentemente esencial en nuestro desarrollo, y es la de simular, reproducir y recrear la realidad. No obstante, hoy en día, el mercado y los avances tecnológicos, más que imitar, buscan sustituir al ser humano por robots supuestamente más perfectos. Estos robots no parten de un modelo, vale decir, son solo meros artefactos a los que se les pretende dar un cuerpo y un alma. Son fantasmas o simulacros que desbordan la realidad y pretenden borrar los límites entre la imagen y lo real.

Para desarrollar estos temas acerca de la realidad, de lo virtual, de lo tangible y lo sensible, de lo plano y cristalizado del mundo de la pantalla, de las nuevas formas de “mirar” y de relacionarnos con el otro me apoyaré en la categoría de “simulacro” de Baudrillard (1978, 1980, 1985, 2008, 2012).

El simulacro, según Baudrillard, acaba con toda imitación y aniquila cualquier referencia. Desde ahí sostiene que hay una transformación radical del concepto de realidad a partir del impacto de la tecnología, de la inteligencia artificial (que el autor va a entender como el mundo virtual) y de los medios de comunicación. Para este autor, el concepto de simulacro ya no tiene que ver con lo que tradicionalmente se relacionaba con la teoría de mimesis, es decir, una imagen a semejanza de una cosa, que buscaba encontrar el sentido en la imitación de la Naturaleza, sino que la imagen ahora es una existencia paralela. En otras palabras, es una construcción artificial que no parte de un modelo y que se manifiesta como una existencia propia, por ello amenaza lo real mismo. Sustituye lo real por una apariencia de lo real (Baudrillard, 1980, 2008).

Esta pérdida de referencia va de la mano con la desaparición progresiva de lo social. La excesiva conexión y el desmesurado uso de la tecnología devienen en un aislamiento progresivo, menguando las relaciones interpersonales. Desde hace tiempo disponemos de robots que realizan labores en diferentes campos, como la medicina, la producción, el cuidado de niños y ancianos; pero ahora también se suman a esto empresas que

compiten entre sí para dotar a las muñecas de silicona inanimadas de una inteligencia artificial y de cierto nivel de movimiento. Por consiguiente, si nos relacionamos cada vez más con productos automatizados y con la robótica, no resulta tan extraño que terminemos sintiendo algo por estos objetos.

Las *Real Botix* son la actualización de las *Real Dolls* a las que se les ha dotado de una cabeza robótica con inteligencia artificial y, además, se les ha implementado una parte sensorial con un motor capaz de mover el cuello, la mandíbula, la boca y los ojos. Según sus fabricantes, su robot simulará corresponder los afectos humanos y eso irá construyendo una relación con su dueño. Se creará, por lo tanto, una sensación verosímil de reciprocidad (*Adminengineering*, 2017).

A lo largo del análisis se irá evidenciando cómo el ser humano puede confundir la realidad con lo virtual al punto de proyectar rasgos humanos en los robots y sentir afecto por ellos. Veremos cómo, en la actualidad, la tecnología nos obliga a pensar en estas hibridaciones innegables: lo humano que se une con la máquina, lo real que se une con lo virtual.

Frente al crecimiento de la industria de estas muñecas sexuales y el progreso tecnológico que las dotará de inteligencia artificial, surgen una variedad de interrogantes, así como también se manifiesta, por medio de los expertos, la necesidad de investigar las implicancias y de generar temas de regulación y legislación. Nuestro mundo del simulacro irónicamente se ve obligado ahora a crear regulaciones para el simulacro. Esta realidad es tan inminente que ya ha suscitado grandes debates en diversos campos de estudio e, incluso, ha generado la necesidad de institucionalizar un organismo que nos proteja frente a este fenómeno: la “Fundación por una robótica responsable” (*Foundation for Responsible Robotics*) en La Haya (2017). Por lo tanto, los avances tecnológicos con respecto a la creación y desarrollo de robots no solo se están analizando en torno a temas científicos, sino también en torno a temas sociales.

En la era contemporánea, las relaciones humanas son consideradas exigentes y difíciles, y muchas veces nos causan dolor; por ello, el sistema propone a la tecnología para “limpiarlas”, “corregirlas”, “editarlas”. Lo que sucede es que también le tememos a la intimidad, al fracaso de las relaciones y, por esta razón, sentimos que el robot nos puede

dar esa compañía sin las exigencias de la amistad o de la relación amorosa. Al respecto, Baudrillard sostiene que, en este mundo del simulacro, no necesitamos que sean iguales a la realidad, sino que den la sensación de ser reales (Baudrillard, 2008, p. 20).

La tecnología de las redes sociales ha hecho que nos vayamos distanciando del resto y que nos vayamos escondiendo de los demás a pesar de estar constantemente “conectados” con ellos. Solo prestamos atención a aquello que nos interesa y en el menor tiempo posible. Vivimos detrás de nuestros escudos tecnológicos en un ciberespacio donde acontecen la mayoría de nuestras acciones e interacciones. Con ello, el arte de conversar está desapareciendo cada vez más. Sacrificamos la conversación — que es el medio para aprender del otro y de nosotros mismos y que a su vez nos permite desarrollar nuestra capacidad de autorreflexión— por la mera conexión.

Si ya no encajamos con el otro, porque de alguna manera ya no nos comunicamos ni nos vinculamos, terminamos aceptando esa maravillosa promesa del compañero perfecto que nos ofrece el mercado. Esta búsqueda de satisfacción en objetos tecnológicos intenta, por lo tanto, sustituir la incapacidad de satisfacción plena que constituye al ser humano.

Finalmente, y a través del análisis del episodio “Be right back” de la serie *Black Mirror*, abordaré temas como la muerte y el simulacro del tercer orden, contrastando el efecto que causa un objeto creado a partir de la realidad en relación con otro que es generado a partir de modelos como los robots. La muerte es un concepto con el cual ciertas culturas no han sido capaces de lidiar a lo largo de la historia, ya que es algo que no pueden aceptar y sobre lo cual no tienen control. Por esta razón, se han dedicado a buscar la inmortalidad a través de la ciencia y de los objetos. La condición de mortalidad que tenemos es una de las cosas que nos hace ser empáticos con el otro; sin embargo, esta sociedad de la inmediatez ya no es tolerante ni sabe lidiar con el sufrimiento ni el dolor. Una de las formas con las que se ha logrado manejar esta angustia es creando este mundo de simulacros de existencias a través de la tecnología y la ciencia, por medio de robots, autómatas y la inteligencia artificial, que vayan prometiendo acabar con las enfermedades, el envejecimiento e, incluso, con la muerte.

En “Be right back”, veremos cómo la tecnología puede llegar a tal punto que nos persuada a negar o a hacer desaparecer la muerte, negociando la pérdida de un ser querido al ofrecernos su clon robótico. Dicho de otra manera, la muerte, que es el límite máximo del cuerpo, comienza a ponerse en cuestión. Lo que sucede es que este simulacro que se construye no es aceptado ni asimilado como algo creíble que logre un verdadero enganche, ya que al existir un referente real no llega a haber concordancia con lo simulado y no genera afecto; el objeto en cuestión no existe en sí mismo, sino como la réplica de algo ya existente, generando así extrañeza y mayor frustración. Esto coincide con lo que Baudrillard postula cuando afirma que el simulacro solo funciona cuando no parte de un modelo (Baudrillard, 1980, 2008). El simulacro es la “no realidad”, es decir, una forma vacía, y se probará que solo de esta manera el objeto puede generar alguna emoción.

En el último capítulo demostraré cómo este mundo de lo virtual, de lo tecnológico y del consumo ha ido tomando todo, generando una transformación de lo que entendemos por lo humano y la realidad y, a su vez, mermando aún más nuestra capacidad para generar lazos sociales, produciendo un fenómeno del “no compromiso” y creando un sujeto individualista eximido de la responsabilidad de tomar partido por algo o por alguien. Debemos notar que, en este mundo de lo virtual, ya no se trata de crear seres a nuestra imagen y semejanza, sino que ahora es el objeto mismo el que nos transforma y nos diluye poco a poco, pues el sistema nos ha convertido en una sociedad que ya no reconoce al otro como parte importante; sucede que las relaciones más íntimas pueden desplazarse o sustituirse por y a través de dispositivos virtuales. Para argumentar esto, tomaré como objeto de análisis a un conocido simulador de citas virtuales creado en Japón llamado *Love Plus*, mediante el cual muchos jóvenes están estableciendo relaciones de pareja (a través de la pantalla) con un dibujo anime.

Poco a poco, lo real va apareciendo como un cuerpo inútil y lo virtual de la realidad está tomándolo todo. Todo se regula desde adentro: el trabajo, el consumo, la comunicación, el ocio, las relaciones sociales. Estamos en la era de la simulación, de la hiperrealidad pura. Este tipo de simulacro está eliminando progresivamente toda diferencia entre el original y la copia, entre imagen e imaginación, entre realidad concreta y realidad abstracta y, poco a poco, está anulando toda representación y referencia, tan esenciales para la materialización social (Oittana, 2013, p. 260). Vivimos en un mundo de

miniaturización de elementos insertos en un solo proceso virtual de funcionalización, sustituyendo el cuerpo a cuerpo con el sonido y con la imagen.

La excesiva conexión y el desmesurado uso de la tecnología devienen en un aislamiento progresivo, menguando las relaciones interpersonales. La sociedad japonesa es un ejemplo por antonomasia de este exceso de conexión ya que está expuesta desde muy temprano a la tecnología. Según se afirma en un artículo de la BBC “las relaciones a largo plazo y el contacto humano están siendo reemplazados por una gratificación instantánea -como el sexo casual o apareamiento corto-, la pornografía en internet, las "novias" virtuales y las caricaturas *anime*” (BBC Mundo, 2013). Esto conduce a un retraimiento social y a una disminución de la vida sexual en pareja con el que estas personas se sienten cada vez más cómodas.

Love Plus es un conocido simulador de citas virtuales creado por Konami para la Nintendo DS. En el 2009, año de su lanzamiento, el juego vendió más de 240,000 unidades y miles de japoneses se enamoraron de las tres adolescentes virtuales (dibujos anime) que protagonizan la historia.

En dicho juego, el usuario toma el papel de un colegial en una escuela preparatoria. El objetivo es interactuar y conocer a las chicas de la escuela (es decir, a las tres protagonistas) para luego conquistar a una de ellas. Una vez que el usuario ya tiene novia virtual, puede realizar distintas actividades con ella como sacarla a pasear, a comer o al cine, tocarla en varias partes de su cuerpo mediante la pantalla táctil, enviarle correos electrónicos o incluso tener conversaciones con ella, vía mensajes de texto o de voz (Flores, 2009). Muchos de estos hombres afirman estar enamorados del personaje de la aplicación e, incluso, sus padres y familiares han tenido que incorporarlas a sus vidas.

La pantalla negra, como se puede constatar, está borrando verdaderamente la línea entre lo real, lo simbólico y lo imaginario. Ya no hablamos de relaciones sino de conexiones. Además de vivir en la era de los simulacros de tercer orden, donde no hay referentes ni copias del original (Baudrillard, 1980, 2009), la relación con la tecnología y con los medios de comunicación está generando una forma de pasividad pues expone cotidianamente a los individuos a una navegación solitaria que los abstrae de la relación

con el otro. Esta omnipresencia de la tecnología ha llevado a una transformación social que Zizek define como “interpasividad”, es decir, la pasividad compartida (2009). Esta categoría servirá para explicar la forma de defensa del sujeto frente a lo *real*, ya que el sujeto está activo en lo simbólico pero pasivo en lo *real*. El mundo virtual y tecnológico nos permite estar fuera, eximidos de la responsabilidad de asumir o de tomar partido por algo o por alguien. Esta estructura de desplazamiento nos permite comprender que, bajo el fetichismo de la mercancía, las relaciones más personales puedan ser trasladadas o hasta reemplazadas por relaciones con objetos o cosas que supuestamente creen, piensan y actúan como nosotros. Esta pasividad compartida no solo erosiona la actividad social, sino también el debate político y el pensamiento crítico: “la masa absorbe toda la energía social, pero no la refracta. Absorbe todos los signos y todo el sentido, mas ya no devuelve ninguno” (Baudrillard, 1978, p. 135). Como ya no estamos en el mundo de la voluntad ni en el de la representación, la condición actual es la del permanente mundo del diagnóstico basado en la pregunta/respuesta que ya nos viene dada sobre la base de modelos, estadísticas y cifras. “Así, en el fondo el mensaje ya no existe; es el medio el que se impone en su pura circulación” (Baudrillard, 1985. P. 194).

El análisis de las masas que propone Baudrillard (1978) servirá para demostrar cómo estas se han vuelto tan inertes y silenciosas que no pueden representarse ni expresarse. Las masas, según el autor, no reflejan lo social ni reflexionan en ello, son solo la simulación de algo social. Por esta razón, podría explicarse por qué el ser humano puede relacionarse o enamorarse de un objeto o un anime virtual, pues ya no necesita ser real ni ser parte de lo social real.

Asimismo, la sociedad del siglo XXI ya no es una sociedad disciplinaria como la que planteaba Foucault, que se definía por la “negatividad de la prohibición” y cuyo “verbo modal” negativo que la caracterizaba era el “no poder”, sino que, por el contrario, la sociedad de la era posmoderna es una “sociedad del rendimiento, que se caracteriza por el verbo modal positivo “poder” (Han, p. 16). El sujeto de rendimiento vive en un conflicto constante consigo mismo, puesto que ahora es a sí mismo a quien debe rendir cuentas y esto lo hace caer en una profunda depresión (Han, 2012, p. 17).

El exceso de estimulación operativa, es decir, de positividad, nos lleva a una situación imposible donde ya no estamos en posición de acción, sino de simple respuesta

automática. Ya no tenemos derecho ni siquiera al deseo, ya que nos es arrebatado por su misma realización. Para poder explicar los efectos que causa esta excesiva exigencia de rendimiento me apoyaré en la categoría del filósofo Han, “la sociedad del cansancio”, que explica cómo el hombre ya no “puede poder más” (Han, 2012). Al no poder cumplir con tantas demandas, nos alejamos de la realidad y nos inventamos nuestros propios mundos y vidas paralelas, donde podamos ser los dueños del mando de control que mueve todo a nuestro antojo. No tenemos que satisfacer a nadie ni pasar por ningún examen. Por esta razón, el hombre ha ido desapareciendo de un mundo que ya no puede soportar. El mercado y la tecnología no solo han ido logrando nuestra desaparición, sino también la realidad del amor. El amor se está volviendo superficial y mediático, una transacción más con la que se busca algún tipo de beneficio.

En este capítulo, desarrollaré el tema del amor como algo que se va extinguiendo en un mundo que concibe todo en relación con su precio en el mercado. Haré énfasis en el amor verdadero como acontecimiento y como un sentimiento que permite la experiencia de la alteridad. Para profundizar en este tema me apoyaré en conceptos como el “amor líquido” de Baumann (2003), quien afirma que, en la sociedad actual, los vínculos humanos ya no son tan fijos y establecidos, ya que vivimos en una sociedad de conexiones sin relaciones; ahondaré en el pensamiento de Han en relación con un Eros agonizante (2014) y, finalmente, desarrollaré el concepto de acontecimiento de Badiou, quien sostiene que el amor construye una verdad ya que sobresale de la particularidad y, por ende, es capaz de crear nuevas realidades (Badiou, S/F). Con estas reflexiones se abrirá el camino para demostrar que en el amor sí existe un exterior y que a través de él habría la posibilidad de resistencia frente a este mundo fragmentado y simulado que nos aliena y nos separa cada vez más del otro.

Finalmente, y dentro de las conclusiones, abordaré el tema de la pandemia de la COVID-19 para demostrar cómo con ella se ha radicalizado la virtualización de prácticamente todas las dimensiones de nuestras vidas, fortaleciendo la idea de que este sistema global de virtualización incide en todas las realidades y no solo en las del primer mundo. Simultáneamente, este fenómeno (COVID-19) puede significar una toma de conciencia que abra la posibilidad de actuar de manera colectiva y así forjar un mundo mejor.

Lima, diciembre de 2021.

Capítulo 1: Somos objetos

Los siglos XIX y XX se caracterizaron, entre otras cosas, por la declaración de las muertes: primero la muerte de Dios proclamada por Nietzsche, seguida de la muerte del hombre por Foucault, luego la muerte de lo social gracias al capitalismo, postulada por Deleuze y Baudrillard y, finalmente, la teoría lacaniana, que sostiene que el Otro ha dejado de existir. Entiéndase por el Otro el “orden simbólico -las leyes e ideales sociales- que socializa el cuerpo y hace de él un sujeto” (Ubilluz, 2006, p. 17). Estas dos últimas “muertes” son las que pretendo desarrollar en este primer capítulo, apoyándome además en la teoría de Lacan “No hay relación sexual”. De esta manera, demostraré cómo el capitalismo, el consumismo y la tecnología convierten al sujeto en objeto consiguiendo que vea al otro de igual modo y debilitando cada vez más su capacidad para generar vínculos. Para conseguirlo tomaré como objeto de análisis un fenómeno social que se está produciendo en algunas partes del mundo, con el cual ciertas personas establecen complejas relaciones, no solo sexuales, sino afectivas: unas muñecas de silicona de aspecto real llamadas *Real Dolls*.

Para ubicarnos en esta época, lo primero que hay que comprender es que estamos en la caída del Nombre del Padre, es decir, en la caída de la ley, de la autoridad, de lo simbólico. Existe una crisis de modelos. Vivimos en una sociedad que ya no tiene guías. La autoridad ha caído porque ha sido la primera en transgredir su propio modelo. Ya ninguna autoridad es confiable y, además, se ha debilitado la voluntad trascendente que busca darle un sentido a la existencia social. El sujeto ha ido perdiendo sus ideales, los grandes proyectos y las grandes verdades han fracasado: “la pasión por la realidad, la pasión por la verdad, se han marchado” (Baudrillard, 2008, p. 13). Prima entonces una inercia individual. La ausencia del Otro es reemplazada por una estructura narcisista “en el que el yo se eleva al estatuto del objeto digno de amor y el otro (el semejante) decae al estatuto del rival” (Ubilluz, 2006, p. 18). Todas estas “muertes” nos han dejado indefensos frente a la realidad, nos queda solo un *deber* de realidad y la misión ideal de transformar este mundo real, de *realizarlo* (Baudrillard, 2008). Sin embargo, a medida que avanzamos con esta tarea, la realidad se vuelve cada vez más ambigua y frágil debido al nuevo concepto fragmentado del tiempo que ha instaurado el mundo del consumo, de la tecnología y de lo virtual, en donde “el exceso de realidad hace que no creamos más en ella” (Baudrillard, 2008, p. 13). El sujeto contemporáneo, por lo tanto,

“ha pasado de ser un ciudadano a un consumidor; su sueño ya no es el de la liberación de la represión, sino el de la satisfacción individual. Una satisfacción cínica, además, sin culpa, ya que la culpa se liga al ideal que no tiene, en el cual el hombre ya no responde a sus actos, sino que se limita a consumir y a esperar que la suerte le sea favorable” (Rios, 2019. P. 157). En suma, al no haber guías, el sujeto está descentrado, pero, sobre todo, está perdiendo la capacidad de crear vínculos.

1.1 El mandato al goce permanente

Hoy en día, la manera de integrarse en lo social ya no es a través de la identificación con el otro, sino por el modo de goce, lo que nos convierte en una sociedad cada vez más segregada, donde se puede obtener, en soledad, un goce directo. El mandato al goce permanente, propio del capitalismo, ha ido construyendo una sociedad hedonista y narcisista. El consumismo, la tecnología, la conexión permanente y los medios de comunicación han engendrado indiferencia, distancia y apatía, y han colaborado tremendamente con este mandato creando una nueva forma de ser en el mundo.

Cabe aclarar que no son las herramientas tecnológicas en sí las que inscriben las condiciones del actuar común, sino la presencia constante y multiforme de la información y de la oferta. Palabras como: velocidad, comprimir, innovación, descarga, disponible son las que generan la sensación y ansiedad por obtener la actualización inmediata o el nuevo producto que se lanzó al mercado. La tecnología, pese a que se presenta como un espacio personal y a la vez público, en realidad está básicamente al servicio del ser individual, quien es en el fondo el eje fundamental de la información en las redes, y todo gira en torno a sus propios intereses, a su imagen, sus gustos y a la construcción de su persona virtual. Las redes operan por acumulación, todo termina midiéndose en cifras y ya no importa la calidad de una amistad o la intimidad que se da en la vida de pareja, sino la cantidad de amigos que se acumulen en el mundo virtual: “el yo expuesto, comercializado, el “me gusta”, la “viralidad” son la nueva moneda de cambio” (De León, 2016, p. 60).

Los vínculos con el otro, como se puede observar, no han tardado en ser atrapados por esta lógica de consumo, ya que el mercado ofrece alternativas para reemplazar nuestra necesidad de afecto con objetos que compramos y usamos.

1.2 Fabricame una pareja: sí, los afectos también se compran

¿Qué suponen los afectos en el mundo contemporáneo?

En la actualidad, el hombre tiende a desplazar sus afectos en objetos, evitando vínculos reales, ya sea porque le generan mucho esfuerzo, trabajo, tiempo y sacrificio, que no está dispuesto o no puede asumir, o porque le es cada vez más difícil vincularse. Incluso, puede llegar a confundir al ser humano con un objeto más.

La tecnología, los medios de comunicación, la publicidad y el mercado, como se ha mencionado, están afectando nuestro modo de relacionarnos. Hoy somos testigos de cómo han cambiado las relaciones humanas debido al internet, los móviles y las redes sociales, por ejemplo. El mercado nos ofrece constantemente productos que nos van alejando de nuestros pares y que poco a poco están terminando por reemplazarlos.

Examinar nuestra relación con la tecnología y el mercado, y las formas en las que el ser humano los enfrenta para constituir y experimentar su subjetividad y el encuentro con el otro, evidencia, por lo tanto, nuestras limitaciones para crear lazos. Desde ahí se desprenden interrogantes como: ¿qué va a significar esto para nuestra cultura y sociedad? ¿Cómo podemos evitar tanta soledad y carencia afectiva? ¿Qué hacemos con tanta inercia, apatía e individualismo? ¿Qué soluciones debemos plantearnos para vivir en un mundo mejor?, entre otras. Pero, sobre todo, se ha desprendido de este análisis una interrogante que ha terminado siendo uno de los ejes principales de esta investigación y es la siguiente: ¿qué es lo que hace que perdamos esa dimensión de la realidad a tal punto que prefiramos vincularnos con un objeto e incluso enamorarnos de él? La búsqueda de una respuesta y el analizar las repercusiones que este fenómeno pueda acarrear no solo en el Norte global sino en el resto del mundo es lo que me ha motivado a analizar este fenómeno social que voy a desarrollar a continuación.

1.3 Las *Real Dolls*: cuando el amor se vuelve de silicona

Una de las alternativas que ofrece el mercado para crear o reemplazar vínculos son las muñecas de silicona. Las *Real Dolls* son unas muñecas de silicona de tamaño y aspecto muy realista, con las cuales algunas personas en el mundo establecen relaciones no solo sexuales, sino afectivas. Las primeras muñecas sexuales, también conocidas en la

actualidad como *love dolls*, aparecieron en los años ochenta. Las versiones en silicona, y después en vinilo y látex, aparecieron a comienzos del siglo XXI.

Lo que antes se entendía como un fetiche se está convirtiendo cada vez más en toda una forma de vida en la que personas adultas, principalmente hombres, declaran haberse enamorado de estas muñecas: viven con ellas, tienen relaciones sexuales, las sacan a pasear e, incluso, “se casan” con ellas. Estas personas parecen estar cada vez menos interesadas en las relaciones con personas reales y en su reemplazo, buscan el ‘afecto’ de las *Real Dolls*.



Figura 1: Culturista que se casó con muñeca
(Fuente: *La República*, 2021)



Figura 2: Pareja mixta
Fuente: *Diario Contraste Noticias*, 2015)



Figura 3: Japonés enamorado de su muñeca sexual (Fuente: *La Prensa*, 2016)

Las *Real Dolls* fueron creadas por el artista y escultor Mathew McMullen, quien realizó su primer maniquí en 1996 cuando trabajaba fabricando máscaras para Halloween. Cuando subió una imagen de dicho maniquí en internet, empezó a recibir preguntas y

pedidos y es así que descubrió que “había un mercado para maniqués realistas y usables” (Grinberg, 2016). Con el tiempo y el avance de la tecnología, los fue perfeccionando y fue experimentando con diferentes materiales hasta llegar a ese aspecto tan realista que tienen en la actualidad gracias a la silicona. Otro de sus logros es que, gracias a los avances tecnológicos, estas muñecas son ahora más livianas: inicialmente pesaban 52 kilos y ahora la más liviana pesa entre 27 y 32 kilos, aunque el precio es mucho mayor. Al estar hechas de silicona, se sienten suaves y frescas al tacto y su cuerpo tiene un esqueleto de aluminio totalmente articulable que permite gran libertad de movimiento y elasticidad, aunque hasta el momento ninguna es capaz de caminar, razón por la cual tienen que ser cargadas o paseadas en sillas de ruedas. Priman los cuerpos de mujer (debido a la demanda y posiblemente a un tema de género que desarrollaré más adelante), aunque también hay algunos cuerpos masculinos. Las *Real Dolls* pueden ser “personalizadas” al detalle. Vienen en dieciocho estilos de cuerpos femeninos, con cinco tonos de piel y más de treinta caras disponibles, y hay solo cinco estilos de cuerpos masculinos¹. "Los clientes pueden elegir todo, desde el tipo de cuerpo, más o menos voluptuoso, hasta el tamaño de los senos, el tipo de pezón, el pelo y la vestimenta" (Diez, 2016).



Figura 4: Fábrica de muñecas (Fuente: Risco, 2020)

¹ Para más detalles, véase el sitio web de Abyss Creations: <https://www.realdoll.com/product/build-your-realdoll/>.



Figura 5: Muchas caras y cuerpos disponibles (Fuente: Kleeman, 2020)

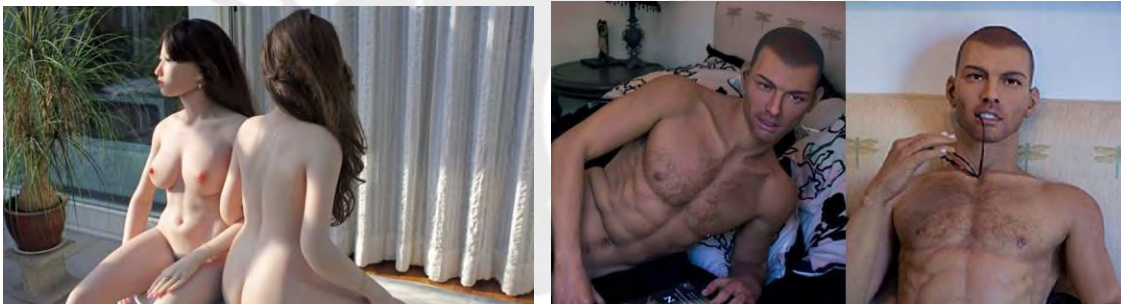


Figura 6: Captura de pantalla entrevista audiovisual a Dra. Knafo (Fuente: Knafo, 2019)

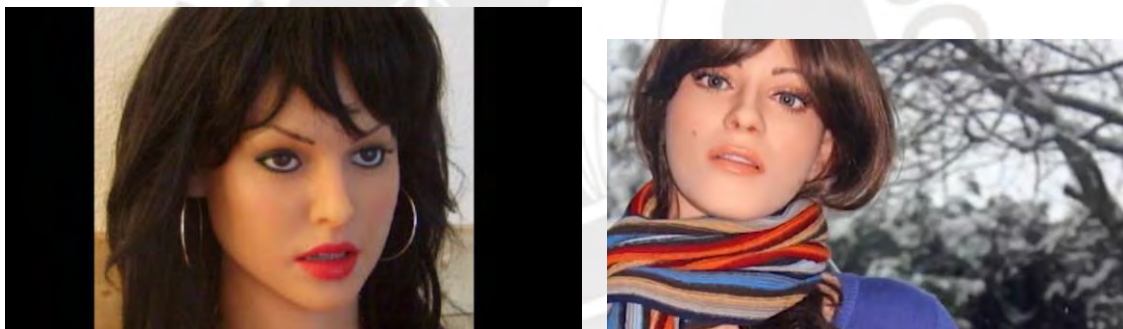
Figura 7: Fotografía de muñeco de silicona (Fuente: *Los Tiempos*, 2017)

Los cánones de belleza y la idea de la eterna juventud, impuestas por el mercado, se ven claramente reflejados en estos muñecos.

Cabe resaltar que la industria de las muñecas de silicona en la actualidad ya no se enfoca únicamente en satisfacer el deseo sexual. Según explican varias empresas que fabrican estas muñecas, entre ellas Abyss Creations, —una de las más importantes y cuyo propietario es el escultor Matt McMullen— se suele asumir que es fácil tener una pareja o “encontrar el amor de nuestra vida”, pero hay muchas personas que no lo logran y se sienten muy solas (Diez, 2016). La muñeca, entonces, estaría diseñada para dar felicidad; por ejemplo, en lugar de volver al vacío de nuestro hogar, se vuelve a casa

con la ilusión de pasar tiempo con este objeto “humanizado” (Diez, 2016). Vemos que el mercado ya no solo ofrece “objetos de calidad”, sino experiencias, compañía, sueños. Por esta razón, también se les llama *love dolls*, ya que, para atraer más al consumidor, los productos son dotados de nombres que contienen adjetivos humanizados de afecto para cubrir sus necesidades afectivas, tal como lo hacen las *Lovemarks* (“Apple: la computadora amigable”, “Coca Cola destapa la felicidad”, etc.), y así atraparlo o generar algún tipo de vínculo e identificación.

Al mismo tiempo, y como era de prever en relación con el mundo del *merchandising*, se ha creado toda una industria alrededor de las *Real Dolls* como ropa, maquillaje, pelucas y accesorios que sus “parejas” les compran y así se mantienen ocupados satisfaciendo sus pulsiones de consumo. También hay una serie de talleres, del tipo “autopartes”, que trabajan para reemplazar y arreglar las “piezas” de dichos muñecos. Tienen vaginas, dientes, lenguas y articulaciones reemplazables o intercambiables, por ejemplo.



Figuras 8 y 9: Capturas de pantalla de entrevista audiovisual a Dra. Knafo (Fuente: Knafo, 2019).

Muñecas de silicona con expresiones hiperreales

Estas muñecas cuestan entre 6,000 y 12,000 dólares y son consumidas principalmente en países del primer mundo como Estados Unidos, Canadá y, sobre todo, Japón, donde se estima que se venden unas 2,000 muñecas al año. En dicho país, son llamadas *rabu doru* (muñeca de amor), y su fabricación comenzó para un mercado sobre todo conformado por viudos y discapacitados. Los consumidores japoneses “no las ven como simples objetos sexuales, sino como seres con alma” (Clarín, 2017). Una de las razones por las que se consume cada vez más este objeto entre los japoneses es porque se sienten bajo una presión enorme. Si no ganan el dinero suficiente, que garantice

proporcionar estabilidad y una buena vida a su familia, las mujeres no quieren estar con ellos. Asimismo, el distanciamiento emocional suele aparecer entre los matrimonios afectando sus relaciones íntimas. Lo cierto es que en Japón y en algunos países del primer mundo (aunque ya se están comprando también en Colombia, Chile y Perú)², los usuarios declaran en su mayoría haberse enamorado de verdad y lo más curioso es que afirman que el sentimiento es mutuo.

Estos usuarios viven con ellas y reproducen todo lo que harían con mujeres reales y hasta mucho más, pues tienen que bañarlas, peinarlas, vestirlas, cargarlas para moverlas de un lado al otro. También las sacan a pasear (en silla de ruedas) a picnics o las llevan a restaurantes (donde se las recibe como si fueran clientes reales); incluso llegan a casarse con ellas. En otras palabras, reproducen imaginariamente las convenciones de las que se alejan en la realidad. En casos extremos, las incorporan a su núcleo familiar obligando a su esposa y a sus hijos a convivir con ellas.

Masayuki Ozaki, un hombre japonés que vive enamorado de su muñeca de silicona, declara: “Las mujeres japonesas tienen el corazón duro. Son muy egoístas. Sean cuales sean mis problemas, Mayu siempre está aquí. La quiero con locura y quiero estar siempre con ella, que me entierren con ella. Cuando mi hija entendió que no era una muñeca Barbie gigante, tuvo miedo y pensó que era asqueroso, pero ahora ya es suficientemente mayor para compartir la ropa con Mayu” explica (*Clarín*, 2017).



Figura 10: Paseo “en pareja” (Fuente: *Clarín*, 2017)

² Para mayor información visitar los siguientes sitios web sobre venta de muñecas de silicona en América Latina: <https://perubuy.org/sex-doll-peru/> (Perú); <https://sexdollchileoficial.cl/> (Chile) y <https://silicongirls.store/> (Colombia).

El deseo por satisfacer su propia fantasía narcisista puede llegar a tal punto que involucre, como se ha comentado, al núcleo familiar, sin pensar para nada en las consecuencias. A la hija de Masayuki Osaki no se le dio ninguna alternativa, por ejemplo, y tuvo que crecer en un hogar donde se ha naturalizado de tal manera la convivencia con una muñeca sintética que termina compartiendo su ropa con ella, como si fuera su hermana o su tía. Lo curioso también es que muchas mujeres terminan aceptando convivir con ellas, porque prefieren eso a que las dejen por una mujer de verdad o porque el nivel de vida es tan caro que mantener dos hogares es imposible y, de este modo, integran a este nuevo “ser” que terminará aceptándose como un miembro más de la familia.

Algunos hombres tienen más de una muñeca; otros tienen una muñeca por varios años y cuando tienen que reemplazarla por una nueva, a veces piden una idéntica a la que tenían ya que estaban muy apegados a ella; otros la usan solo para fines sexuales sin entablar ningún vínculo afectivo o, incluso, llevan una muñeca a su relación para darle un poco de aventura a la pareja; en fin, existen infinidad de alternativas en torno a este fenómeno.

En una entrevista que le hiciera Roc Morin de la revista *Vice* a Davecat (pseudónimo), un hombre casado con una muñeca de silicona, declararía lo siguiente: “Sí, creo en el amor. Creo genuinamente que hay alguien allá afuera para cada uno. Pero también creo que esa persona no necesariamente tiene que ser orgánica”. Davecat, de 41 años, vive desde hace trece años con su esposa de silicona Sidore. Las alianzas “matrimoniales” que comparten tienen la siguiente leyenda: “El amor sintético es eterno”. La razón, según él, por la que escogió casarse con una mujer sintética (como él mismo la denomina) sería: “Primero que nada, es liberador. Si quieres estar solo, puedes estarlo. Si quieres compañía, puedes tenerla. Lo que quieras y cuando quieras. Las relaciones humanas pueden ser grandiosas, pero a la vez muy complicadas³” (Morin, 2014).

El mandato a consumir, el venerar los productos que el mercado nos ofrece y el vivir para trabajar y así poder comprar lo que queremos o creemos que necesitamos, el bombardeo de publicidad, los cánones de belleza que se imponen, el sueño por la eterna juventud e inmortalidad, nos están distorsionando la realidad a tal punto que puede

³ La traducción es nuestra.

llegar a convencernos de que el amor eterno está en el amor por las cosas. Las necesidades e intereses propios priman por encima de los de cualquier otro y confirman la falta de conexión y empatía por otro ser humano.

Sin embargo, si se analiza a otro nivel, se puede evidenciar el temor al abandono y al sufrimiento, ya que las relaciones también se han convertido en algo que se desecha con facilidad. Por consiguiente, para algunos quizá sea mejor optar por el amor de silicona, que no los va a traicionar ni causar dolor ni va a terminar nunca, a no ser que sea por elección propia.

1.4 El objeto anula al sujeto

Nuevamente nos preguntamos: ¿cómo llegamos hasta aquí?, ¿qué es lo que hace que perdamos esa dimensión de la realidad y que elijamos enamorarnos de un objeto? Desde el punto de vista de la crítica cultural, se puede entender que hoy el objetivo es que compremos y consumamos objetos que nos den “felicidad”. En el fondo, estas “mujeres” de silicona simbolizan la promesa fantasmática del discurso publicitario: “Compramos aquello acerca de lo cual fantaseamos, y fantaseamos acerca de lo que nos falta” (Stavarakakis, 2010, p. 269).

Existen muchos factores, tanto económicos, como políticos y psicoanalíticos, que podrían explicar este fenómeno social que implica la convivencia con muñecas de silicona, factores que iré desarrollando a lo largo de esta tesis; no obstante, considero necesario comenzar por el propio desarrollo histórico del capitalismo, con el fin de ir comprendiendo cómo hemos llegado a este punto de convertirnos en objetos.

Cabe aclarar, sin embargo, que con esto no estoy sosteniendo que todo lo que ha generado el capitalismo es negativo, sino que separó al individuo de sus habituales funciones de producción y consumo, y esto trajo consecuencias en su relación con el otro. Como sostiene Jameson: “El capitalismo es, al mismo tiempo y en el mismo sentido, lo mejor y lo peor que le ha sucedido a la especie humana” (1992, p. 104). Es decir, posee los atributos más abiertamente alienantes, así como una singular dinámica emancipadora. Lo cierto es que se debe pensar en generar ajustes sustanciales a lo que no está funcionando en dicho sistema. Quisiera acotar, igualmente, que este sistema capitalista ha tenido a lo largo de la historia variadas manifestaciones y que no es un todo sin fisuras. Me refiero a este concepto en términos generales.

Desde esta perspectiva, sostengo que lo que ha permitido, entre otras cosas, que el individualismo —y sus consecuencias— se haya ido intensificando tiene que ver con la reestructuración social que trajo consigo el capitalismo burgués y la dinámica social que generó relacionada con el trabajo, en el que las personas fueron (y siguen siendo) utilizadas como objetos o piezas que encajan perfectamente en el engranaje de la producción. Con el empleo, el hombre se fue esclavizando en este sistema de rendimiento que lo fue alienando y deshumanizando. Pasó de trabajar para vivir a vivir para trabajar.

La sociedad de consumo en la que vivimos nos ha hecho olvidar que todas las cosas que nos rodean son producto del trabajo humano y que detrás de estas hay vida humana, esfuerzo y sacrificio. Esto hace referencia al “fetichismo de la mercancía” de Marx que consiste en la creencia de que las cosas vienen de la nada, en vez de ver que son creaciones hechas por el hombre. Una de las características que resalta este pensador acerca del trabajo, además de la alienación del hombre como ser espiritual y libre, es “la alienación del hombre respecto del hombre: La proposición según la cual el ser humano se ve alienado de su ser genérico significa, simplemente, que un hombre se ve alienado del otro, así como cada uno de ellos se ve alienado de la esencia humana” (2004, p. 114). De este modo, los hombres van a convertirse en cosas que pueden comprarse y venderse, vale decir, en mercancías. El uso de las personas como objetos forma parte de la vida cotidiana, ya que, si la esencia del hombre se da en las relaciones humanas, si el hombre existe a partir de ellas y este se concibe, o más bien es producido como objeto, entonces todos los demás hombres lo son también para él. En consecuencia, si nos hemos convertido en objetos, ¿por qué no enamorarnos de una muñeca de silicona?, ¿por qué no decidimos por “ellas” si incluso las podemos crear tal y como queremos que sean?

Antes del capitalismo, el objeto estaba cargado del sujeto; cuando el sujeto lo producía desarrollaba su creatividad, y su sello o huella estaban ahí. No obstante, con las máquinas ya no hay nada del hombre en ese objeto pues estas disuelven toda expresión personal. El éxito del sistema capitalista es que estaría basado en la competencia, el otro es un rival, se pierde el sentido de comunidad y los beneficios se anteponen a las personas. La inestabilidad laboral actual, en donde los contratos pueden durar de tres a seis meses y sin goce de beneficios, ha generado, por un lado, un estado permanente de

angustia e inseguridad; y por el otro, ha debilitado nuestra capacidad de compromiso e identificación con el otro.

En esta misma línea, lo que ha logrado la tecnología en relación con el empleo en la era posmoderna es que, en lugar de aligerar nuestras horas laborales para poder gozar de momentos de ocio y así pasar tiempo con nuestros pares, haya más desempleo y que lo que antes hacían tres personas, lo tenga que hacer una sola, en más tiempo, en jornadas de doce o catorce horas, por ejemplo. Por otro lado, la permanencia en el empleo implica la ausencia o despido de otros, es decir, el otro se convierte en nuestro rival. Este tiempo que nos es arrebatado no solo no nos permite dedicarle el tiempo suficiente a una relación, sino que el mandato del éxito y de la solvencia económica no siempre nos facilitan la convivencia con otro ser humano. Bajo esta perspectiva, comprar una “pareja”, una *Real Doll* implica un gasto único y fuerte, pero después de realizado, no hay que alimentarla ni dedicarle el tiempo ni el dinero que no tenemos o no estamos dispuestos a dar.

Nos estamos convirtiendo en máquinas de producción dispuestas a degradar nuestras vidas y a sacrificarlo todo: familia, hijos, amigos. Actividades como comer, hacer pagos bancarios, hacer compras y hasta reunirnos con familiares y amigos se han transformado con la tecnología. Las pocas veces que salimos, nos encontramos con mayor frecuencia con máquinas, como los cajeros automáticos u otro tipo de cajeros sin personas. Por ejemplo, en los supermercados hay cada vez más cajas sin cajeros (personas) reales, en donde uno pasa los productos por el lector del código de barras y luego pasa la tarjeta de crédito, embolsa y se va; también están los estacionamientos en donde uno paga a través de una aplicación y pasa su tarjeta con código de barras en la rampa para poder salir. Cuando tenemos un problema en alguna empresa y llamamos a consultar nos replica un contestador con “inteligencia” artificial. ¡No tenemos a quién preguntarle nada!

Nuestro contacto es cada vez más frecuente con estas máquinas que automatizan todo y que a la vez nos automatizan, alejándonos de cualquier contacto humano, logrando así un nivel de soledad y de desapego cada vez mayor. La familia, por lo tanto, está también menos unida que antes, el estrés influye mucho en la disolución de las parejas y existen cada vez más divorcios. Por consecuencia, se terminan buscando alternativas de relaciones que no exijan ni demanden tanto, relaciones más superficiales y con “contratos” cortos, como los laborales. Si solo hay tiempo para trabajar, los lazos sociales se debilitan. Todo se descarta, comenzando por nosotros mismos.

Como podemos observar, el sistema del capital se sostiene en la rentabilidad, en ese goce lacaniano, y esta demanda excesiva de ganar y acumular hace que el trabajo vaya colonizando toda la vida del sujeto y que el sujeto vaya reduciendo toda su vida a querer ganar más dinero, sacrificando su espíritu, su mente y sus afectos. ¿Quién va a querer entonces embarcarse en una relación comprometida, sólida y con metas comunes, si no hay tiempo, si no hay ganas, si no hay nadie? Vivir con una muñeca de silicona, por lo tanto, podría ser para algunos una buena opción ya que además garantiza no tener hijos, un tema que se ha vuelto cada vez más complejo para muchos debido a esta falta de recursos económicos, de tiempo y de deseo de compromiso a largo plazo.

Enfocarnos en forjar un futuro es cada vez más difícil, no solo por la inseguridad y deshumanización que nos genera el sistema de rendimiento, sino porque en la era actual ha surgido un nuevo sistema cultural —que Jameson va a desarrollar en algunas categorías— que consiste en un “nuevo modo de producción en relación con la historia” y en la consecuente generación de un nuevo sujeto, “cuya cadena de significantes se ha roto” (Rios, 2019, p.157) y, por ende, no le permite “unificar el pasado, el presente y el futuro” de su “propia experiencia biográfica, de la vida psíquica”, de su “propia identidad personal” (Jameson, 1992, p. 64).

Para comprender un poco mejor cómo está estructurado este nuevo sistema considero necesario desarrollar dos de las categorías que Jameson ha presentado como características de la posmodernidad: la pérdida del sentido de la historia y más adelante, la “ruptura de la cadena de significantes” (1992, pp. 45, 61).

1.5 La pérdida del sentido de la historia

Según Jameson, la globalización en la era posmoderna ha generado en el sujeto una nueva forma de percibir el tiempo que se da mediante el “desplazamiento de la temporalidad lineal a favor de la experiencia espacial en el presente”. Como sostuve en un texto anterior, el hombre moderno experimentó el tiempo en cuanto a “su posicionamiento respecto del presente y del pasado”, vale decir, “se miraba en relación con su pasado y se consideraba el resultado de una transición de lo viejo a lo nuevo para forjar un futuro. Para este, lo pasado no era considerado como lo que fue sino como lo que le daba sentido y lo explicaba, y el presente era la semilla del futuro. Ello quiere

decir que vivía en un tiempo lineal. La palabra por lo tanto tenía una fuerte raíz porque se desarrollaba en el tiempo” (Rios, 2019, p.155).

Sin embargo, en la era posmoderna, con la tecnología y los medios masivos de comunicación, ese tiempo lineal se ha transformado en algo más espacial, en una red multidimensional que se concentra en el presente. Esta pérdida del pasado histórico consecuentemente le resta importancia al futuro y mejorar lo que se tuvo en el pasado ya no es una meta, sino que todo se concentra en el aquí y ahora. La búsqueda va dejando de ser prioridad porque el futuro que prometía la ciencia se ubica en un presente interminable, “triumfa lo instantáneo sobre lo gradual, y ya casi no hay distancias que permitan la reflexión” (Rios, 2019, p. 156). En suma y como sostiene Jameson: “Ninguna sociedad previa ha tenido tan poca memoria funcional” (2012, p. 33). De igual modo, como lo he sostenido en un texto previo “la necesidad que se ha generado de gozar sin parar, de desear algo nuevo antes de siquiera terminar de contemplar y apreciar lo anterior en esta sociedad de lo descartable y de lo obsoleto” y la instigadora exhibición de imágenes, nos inhibe de pensar en forjar un futuro mejor, un hombre nuevo o una vida en común con nuestros pares (Rios, 2019, p. 156) En ese sentido, las *Real Dolls* no exigen ningún compromiso, solo llenan la falta sin reclamar nada a cambio.

Todo lo que en la modernidad había sido separado en disciplinas se une en la posmodernidad en un fenómeno de “desdiferenciación”: ahora, todo existe simultáneamente (Rios, 2019, p.155). Ante esto, Jameson afirma que en nuestros tiempos lo económico y lo cultural se han fusionado y que “todo lo que compramos (...) está tan profundamente culturizado por la publicidad y las imágenes que resulta imposible afirmar si estamos consumiendo una imagen o un objeto material” (2012, p. 22). Esta realidad desdibujada explicaría por qué algunos pueden enamorarse de muñecas de silicona —de objetos que se compran— y percibirlos como mujeres de verdad.

Al reemplazar el tiempo por el espacio, nuestra manera de experimentar las cosas y de relacionarnos con los demás evidentemente se ha visto afectada. Dicho cambio de percepción nos hace querer permanecer en una especie de mundo flotante, donde tampoco aceptamos el pasar de los años, la vejez, la enfermedad, el deterioro o inclusive la muerte. Todo esto lo podemos evitar teniendo una relación con una *Real Doll* ya que no envejece, no se enferma, no muere; es como el reflejo de lo que aspiramos ser y,

además, al deteriorarse sus piezas, pueden descartarse y reemplazarse por piezas nuevas. Con las personas eso no se puede dar y, sin embargo, ya hace mucho que estamos siendo estructurados para no soportar lo que no es nuevo, lo que no funciona, lo que no es “bello” según los cánones que se nos han impuesto. La tolerancia es casi nula porque tenemos esa idea inoculada de la novedad y cuando las cosas no funcionan como queremos, cambiamos de página o de producto en lugar de pensar en construir algo mejor y más sólido.

1.6 La soledad: el nuevo síntoma cultural

La soledad se ha convertido en un síntoma cultural. Un síntoma que se ha generado gracias a la intolerancia, la falta de sentido del tiempo y de la historia, y la permanente necesidad de consumir. No obstante, así como hay gente que descarta con facilidad las relaciones de pareja, hay otras que añoran tener una más duradera, añoran ser amados, reconocidos, quieren compañía. Sin embargo, no lo logran, ya sea porque tienen problemas para sociabilizar o por temor a ser rechazados en un mundo narcisista en donde no hay tiempo para nadie. En el documental *Real Love* dedicado a estas personas que conviven con sus muñecas de silicona, podemos encontrar frases como: “Todas las mujeres son inaccesibles para mí”, “La gente solo usa a la gente”, “Si no has conocido a nadie hasta los treinta y nueve años [que es la edad de este entrevistado] probablemente ya no lo harás, entonces una *Real Doll* es una buena opción”, “Me va a amar a pesar de todo, pase lo que pase”, “Parece ser que pasaré el resto de mi vida con mi muñeca. Sin embargo, hay cosas peores en la vida que vivir con muñecas, como vivir solo. ¿Qué haría yo si no la tuviera?⁴”. Por otro lado, en el blog *EdwinaStorie*, se encuentran frases como: “He estado solo durante largas horas. Hoy es la primera vez desde el viernes que he usado mi voz, y fue para comprar gasolina. Son casi 64 horas y eso es razonablemente normal para mí⁵”. Vemos aquí que hay sentimientos reiterativos: el miedo al rechazo y a sentirse solos.

Dichas frases evidencian claramente este síntoma posmoderno de soledad. A esto se le añade la excesiva presión por la perfección y la ansiedad por ser aceptado o por no ser

⁴ El documental completo puede verse en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=9hbeyfU8pBU>. (La traducción de las intervenciones es nuestra).

⁵ Véase el blog <https://edwinastorie.com/blog/2013/02/19/idollators> para más información. La traducción de las intervenciones es nuestra.

“buleado”, basta con ver Instagram o Facebook o el mundo de los *influencers* para entender que tenemos que vivir en una constante *performance* para encajar. Es demasiado trabajo y angustia lo que nos ha impuesto este sistema perverso, y somos conscientes de que casi nunca llegaremos al nivel de lo que se nos pide ser.

Este tipo de relaciones, imaginadas, creadas, simuladas, me remite a las relaciones que tienen el 50% o 60% de los niños entre los 2 y los 8 años de edad: el amigo imaginario. El amigo imaginario, como es sabido, no existe, pero el sujeto lo experimenta como si fuera real, juega y conversa con él otorgándole igualmente la capacidad de interactuar. Este amigo, que es una suerte de *alter ego*, suele tener una función protectora o lúdica, propia de cuando el niño está jugando o tiene miedo. Por lo general, aparece en situaciones de frustración, de cambios, de soledad, de divorcios, de la llegada de un hermano, etc.; es decir, en momentos de duelo, y es usado como herramienta de transición. Sin embargo, este amigo comienza a desaparecer en cuanto el niño empieza a tener un contacto más fluido con otros niños y a hacer amigos.

Cabe señalar que uno de los beneficios de jugar con otros niños es que uno aprende a ceder, a cooperar, a ser compañero y a ponerse en distintos roles mientras juega. En cambio, si juega siempre con su amigo imaginario, se jugará siempre a lo que el niño quiera y no aprenderá estos valores para desarrollarse en la sociedad. Por otro lado, hay que verlo también como un recurso creativo, ya que encuentra una manera lúdica de resolver sus problemas de angustia, desamparo o soledad de manera independiente, a través de este fantasma que le permite discriminar entre fantasía y realidad, entre el objeto subjetivo y el objeto percibido objetivamente. El niño sabe que su amigo imaginario no existe, pero aun así juega e, incluso, le habla en muchos casos delante de otros, necesita esa creencia. Casas, citado por Inés Castro en su trabajo sobre el compañero imaginario, sostiene que “se puede pensar al amigo imaginario como una creencia, que, en su característica de doble, en un imaginario “controlado”, ayuda a desmentir la muerte y a los peligros que connota la castración” (Castro, 2016).

El amigo imaginario desaparece en cuanto termina la “necesidad de elaborar la angustia”. Ahora bien, ¿qué pasa cuando esa angustia no se va o cuando lo que supuestamente la resolvería, es decir la compañía y el amor de otro ser humano, no aparecen? ¿Qué pasa cuando no podemos vivir sino en un permanente duelo? En esta situación, se encuentran estas personas que conviven con las *Real Dolls*, ya no estamos hablando de niños, sino que estamos viendo que esa fantasía se prolonga y que sus

“compañeras” no solo viven con ellos, sino que ellos mismos lo verbalizan hasta tal punto que sus familias, amigos, *blogs*, reporteros, están enterados de sus relaciones de “pareja”; se trata pues de una substracción de la realidad: “en la patologización, las creencias vueltas convicciones desprendidas de amarras simbólicas conducen a escisiones, a prótesis adictivas que “protegen” de derrumbes más caóticos” (Castro, 2016, p. 184).

Esta soledad y la nueva dimensión del tiempo que exige la era contemporánea las asocio con la película *El naufrago* de Robert Zemeckis, que trata precisamente de la soledad, de la supervivencia y del concepto del tiempo. El protagonista es un ejecutivo obsesionado con su trabajo, que tiene todo fríamente calculado y se basa en una agenda apretada en donde incluso sus relaciones personales están en una total dependencia del tiempo, vale decir, es un esclavo del sistema. Al naufragar en una isla, luego de un accidente de avión, los horarios se terminan. El cambio que experimenta nos hace reflexionar sobre las cosas que importan y sobre la poca dedicación que les ofrecemos, sin saber hasta cuándo podremos disfrutar de ellas. A partir del naufragio, que durará cuatro años, su vida será reducida a sobrevivir y se verá obligado a descubrir por sí mismo, de la manera más primitiva, cómo resolver sus necesidades básicas. En la película no hay casi diálogos salvo los “monólogos” que mantiene con Wilson, un balón de vóley que el protagonista humaniza tras haberle pintado una cara ¡con su propia sangre! Su relación con Wilson puede parecer absurda, pero resulta absolutamente conmovedora en la pantalla. En ella veremos expuestos sus sentimientos más profundos, sus angustias y temores. El hombre es, por naturaleza, un ser social, no puede estar solo, por lo tanto, el dialogar con un balón va a suplir su necesidad de compañía, de afecto y de apoyo. Es su forma de manejar la soledad y de vencer el miedo de caer en la locura. A pesar de ser un objeto inanimado, Wilson tiene vida para el protagonista, realmente es su confidente, su mejor amigo y su razón de vivir.

Imaginarnos un mundo plagado de “naufragos contemporáneos” buscando una manera de sobrevivir no es una tarea difícil en la actualidad. Surgen desde aquí muchas interrogantes: ¿será que humanizar un objeto es realmente una patologización o quizá solo el reflejo de un síntoma que busca una salida creativa y pacífica frente a lo que se cree que el mundo contemporáneo ya no es capaz de brindar? ¿Será que, por esta confusión de mundos paralelos, por esta red multidimensional, por este mundo de infinitas posibilidades de interpretación, que por estas identidades o realidades

superpuestas al mismo tiempo y por la falta del Nombre del Padre, es que no podemos mirarnos en un otro semejante y sentir empatía por él? ¿Estamos tan acostumbrados a encontrar el placer en los objetos que compramos que ya no necesitamos buscar el objeto *a* a través del Otro?

La Dra. Danielle Knaffo trata este caso de las relaciones con muñecas desde el punto de vista psicoanalítico. En una entrevista declara lo siguiente: “Estas personas viven en ese mundo intermedio entre la fantasía y la realidad, la realidad de que estas muñecas son objetos, y la fantasía de que son mujeres que se preocupan por ellos, que los aman y que tienen personalidades e historias propias” (Knafo, 2019). Dichas personas llevan una vida relativamente funcional, dentro del sistema, en el sentido de que todos trabajan, tienen un lugar donde vivir y un nivel económico estable que les permite comprar estas muñecas junto con sus “accesorios” y solo en algunos casos han tenido que ahorrar para cumplir su sueño de “comprar el amor”. Sin embargo, al mismo tiempo, no encajan en lo afectivo y social, y tienen que construir un mundo imaginario para poder sostenerse.

Para entender mejor estas creaciones de mundos paralelos y de simulacros, de copias sin original, me parece pertinente pasar a desarrollar la segunda categoría de Jameson acerca de la “ruptura de la cadena de significantes”.

1.7 El nuevo sujeto: la ruptura de la cadena de significantes

Es viable inferir que este cambio en relación con la percepción del tiempo y del espacio ha terminado produciendo un nuevo sujeto. Un nuevo sujeto, como sostiene Jameson, cuya incapacidad para “organizar su pasado y su futuro en una experiencia coherente” (1992, p.61), lo conduce a alterar su producción cultural también. Jameson se va a referir a esta nueva forma de producción como “colecciones de fragmentos”, aludiendo a “la práctica fortuita de lo heterogéneo, lo fragmentario y lo aleatorio” (1992, p. 61). Del mismo modo, dicho autor va a asociar esta nueva producción cultural con la “cadena de significantes o la cadena simbólica de Lacan” —relacionada con el lenguaje— para así poder explicar cómo se ha ido rompiendo en la estructura del sujeto contemporáneo (Rios, 2019, pp. 156-157).

Progresivamente el sujeto contemporáneo ha pasado de ser un ciudadano a un consumidor puesto a que ha ido dejando de creer en un “comunidad universal” vale

decir, “en un Otro con metas colectivas” (Ubilluz, 2006, pp. 17-18) que primen sobre los intereses particulares y esto lo va aislando de sus pares. “Esta destitución de la función reguladora del Gran Otro de Lacan (el del orden simbólico y las leyes e ideales sociales) reduce al hombre a ser un significante solo, aislado de la cadena simbólica en donde se obtiene sentido, es decir, lo borra como sujeto” (Rios, 2019, p. 157).

Colocar al goce por encima de todo “va en detrimento del sentido y de la verdad. Jameson explicará esto a través de la teoría del Nombre del Padre de Lacan, como la autoridad paterna considerada como una función lingüística” (Rios, 2019, p. 157), y de la teoría del estructuralismo de Saussure, donde “el sentido no es una relación lineal entre significante y significado, entre la materialidad del lenguaje (una palabra o un nombre) y un concepto o un referente. Bajo esta nueva luz, el sentido nace en la relación que liga a un Significante con otro Significante” (Jameson, 1992, p. 63) y el significado, por ende, termina siendo solo un “efecto de sentido”. Como sostuve en un artículo anterior refiriéndome a este análisis de Jameson, “una cadena de significantes no puede completarse nunca, porque siempre es posible añadirle otro significante. Esto expresaría la condición eterna del deseo; la significación no está presente en ningún punto de esa cadena, el sentido insiste en el movimiento de un significante a otro, por eso tiene que ser en forma de desplazamiento y no de condensamiento” (Rios, 2019, p. 157). Si este vínculo de la cadena de significantes se interrumpe, “se produce la esquizofrenia en la forma de una amalgama de significantes distintos y sin relación entre ellos” (Jameson, 1992, p. 64). Jameson utiliza esta metáfora (“esquizofrenia”) debido a que la persona que padece esta condición tiene esta disfunción lingüística, es decir, afirma que cuando se rompe la cadena del sentido, ésta se reduce a una “experiencia puramente material de los significantes o, en otras palabras, a una serie de meros presentes carentes de toda relación en el tiempo” (1992, p. 64).

Para muchos críticos de la posmodernidad, vivimos en una sociedad “esquizofrénica”, ya que “al haber perdido el sentido de la historia y al haber reemplazado el tiempo por el espacio, vivimos flotando entre palabras y sentidos sueltos o —para usar términos informáticos— colgados de la nube, sumidos en la red, navegando eternamente” (Rios, 2019, p. 157). Por lo tanto, Jameson afirma que, así como “somos incapaces de unificar el pasado, el presente y el futuro de la frase”, desarticulamos también el “pasado, el presente y el futuro de nuestra propia experiencia biográfica, de nuestra vida psíquica y de nuestra propia identidad personal” (Jameson, 1992, p. 64).

Mientras que la modernidad se caracterizó por crear un “sistema de la otredad”, en la posmodernidad “el sujeto burgués se ve reducido a ser igual que todos esos que antes eran otros, y un nuevo tipo de anonimato reina sobre toda la sociedad humana mundial” (Jameson, 2012, p. 46). Es así que la subjetividad ha ido perdiendo todo los *Nombres del Padre*, y ya que no está “protegida ni por la familia, ni por la religión, ni por la nación o la identidad nacional, solo resta un sujeto cada vez más vulnerable” (Rios, 2019, p. 157).

En este sentido, el lenguaje que implica al otro ha ido desapareciendo. Cuando estas personas se comunican con sus “mujeres” de silicona, la conversación termina teniendo un solo sujeto, no hay un otro real y el diálogo que afirman tener con ellas es un simulacro de conversación. No hay respuesta del receptor, todo lo construye el emisor sobre la base de lo que imagina o quiere que le “conteste”. La mayoría afirma que les gusta que sean silenciosas, que piensen como ellos, y así evitan el estrés y el malestar que puede generar una discusión. No hay ningún tipo de comunicación real, ni la necesidad de crear discursos, no hay un intercambio de opiniones constructivo, sino un monólogo narcisista que evita cualquier confrontación con lo *real*. Se trata de un fenómeno muy similar al que está ocurriendo con las grandes empresas de internet, la “burbuja de filtro”, por medio de la cual se está personalizando la información, tecnológica y económicamente, para que nos llegue solo lo que queremos ver y para que, por lo tanto, pasemos más tiempo navegando. Finalmente, no es más que un ejercicio para alimentar nuestro ego. Esto que vivimos en la web, vale decir en lo virtual, se está dando cada vez más en la realidad, frente a frente, con nuestros pares; en otras palabras, evitamos tomar posturas y no nos interesa conocer las opiniones que no coincidan con las nuestras.

Hoy somos menos libres que nunca, estamos tomados por un sistema que no solo nos ha esclavizado y quitado nuestro tiempo de ocio, sino que al haberse culturizado todo, el sistema también se ha metido en nuestras mentes creando una especie de parálisis en la producción de cualquier discurso que sea contrario a lo que se quiere que pensemos y hagamos, o que sea contrario al mandato asfixiante de gozar sin parar. “El triunfo del individualismo no implica necesariamente una mayor libertad para el sujeto. Por el contrario, es a menudo enemigo del desarrollo de la singularidad subjetiva” (Ubilluz, 2006, p. 23).

Esto podría explicar por qué esta especie de “pigmaliones contemporáneos” disfrutaban del silencio de estas muñecas y prefieren esta forma de “conversar”: por un lado, debido a un afán de control narcisista y, por otro, porque construir discursos críticos o constructivos exige mucho trabajo y no “entretiene”, confirmando así la teoría de la “ruptura de la cadena de significantes” de Jameson en relación con el lenguaje. El siguiente extracto de la entrevista que Morin le hiciera a Davecat lo ejemplifica claramente:

Entrevistador: ¿Cómo te comunicas con ella?

Davecat: De alguna manera no es que me quedo ahí sentado esperando que me responda, porque sería un lunático, en una mala manera. Nos comunicamos, supongo, a través de nuestras mentes.

Entrevistador: ¿Y puede ser difícil saber cuándo terminas tú la frase y cuando comienza ella?

Davecat: Lo puede ser a veces porque esencialmente yo he construido su vida a partir de cosas sobre mí. Por ejemplo, me encanta Japón e Inglaterra, así que ella es mitad inglesa y mitad japonesa. Habla con acento inglés. Es por eso que hay tanto vínculo entre nosotros (Morin, 2014).

“Hay vínculo entre nosotros” quiere decir en realidad “hay vínculo conmigo”, entre mi yo imaginado y mi yo real, no hay espacio para nadie más. Davecat ha construido a Sidore (su mujer sintética) a su imagen y semejanza. Actúa casi como un dios capaz de construir su propio universo: “La propia idea de tener algo que parece un humano, pero no es un humano, es casi subversivo. Quiero decir, ¿qué nos hace humanos? ¿Nuestro espíritu, nuestra alma? Pero, y si tomas algo que no es un ser viviente y le das un alma, ¿entonces qué? Seríamos especiales” (Morin, 2014).

Para Davecat, aquello que vuelve humano a alguien no radica en tener una relación con otro ser humano “orgánico” (como él los denomina) sino en la construcción de una relación a través de la imaginación y la narrativa de ficción. En este caso, llega a rebasar tanto dicha ficción que la traslada al mundo de “afuera” creando cuentas propias para Sidore en Facebook, Twitter y Tumblr, además de historias, aficiones y preferencias sexuales, por ejemplo.

Ya no solo obtenemos un goce directo con el objeto, sino que creemos que somos tan omnipotentes que podemos darle un alma. Vemos aquí que el Otro universal ha perdido validez y ya no es capaz de convocar el deseo ya que pasamos a ser el único sujeto: “si el Otro no existe, yo existo, yo existo en un sistema —el capitalismo— que me libera del compromiso social y legitima mi creencia narcisista en que yo soy el centro del mundo” (Ubilluz, 2006, p. 22). Sin embargo, no todo es tan lineal ni tan sencillo, porque esto también nos lleva a una profunda soledad y a la necesidad de buscar alternativas que llenen esa falta.

Esta vulnerabilidad y este mundo fragmentado al que se refiere Jameson —donde no solo ha desaparecido el Nombre del Padre, sino donde el hombre ha cuestionado el lugar de la autoridad en sí, impidiéndole proponerse un nuevo ideal social— han acarreado múltiples Nombres del Padre. Existe en la actualidad una proliferación de pequeños colectivos que se constituyen por distintas características como la raza, el género, la religión, la espiritualidad, las adicciones o aficiones, que siguen sosteniendo esta tendencia individualista, pero que están conformados por personas que comparten las mismas idiosincrasias (Ubilluz, 2006, pp. 21,22). Algunas de estas comunidades están constituidas por consumidores que no se conocen de manera íntima, sino a través de *blogs*, sitios web o eventuales encuentros, pero que comparten los mismos hábitos o intereses de consumo y, por lo tanto, sienten que pertenecen a un grupo con el cual se identifican⁶. Lo que los define y les da una identidad es pues lo que consumen. Pertenecer a estas comunidades le permite al individuo eludir la angustia ante la inexistencia de un mandato universal sin renunciar al imperativo lacanianiano de goce. Lo que estas comunidades buscan es la semejanza, la similitud, y no los ideales universales que trasciendan sobre las diferencias particulares con el otro (Ubilluz, 2006, p. 21).

Las personas que conviven con las *Real Dolls* no se escapan de esta nueva forma de agrupación y han creado una “comunidad” o subcultura constituida por miembros de distintos países llamada *Idollators*, que vendría a ser algo así como los idólatras de

⁶ Véase los siguientes enlaces que describen algunos de estos colectivos en el centro comercial Arenales en Lima, Perú: <https://www.youtube.com/watch?v=NxoaQkn5Hhg>;
Friki Festival: fanáticos del cómic y anime se reúnen este fin de semana en SJM
<https://youtu.be/SpALbHUs0E>

muñecos. En ella comparten experiencias, visiones, miedos y su amor por las muñecas de silicona e, incluso, realizan convenciones.

Todo este movimiento en relación con este fenómeno, como es lógico de suponer en esta máquina capitalista sin frenos, ha desatado un mundo de posibilidades en la industria y el mercado. Existen las fábricas donde se producen dichas muñecas, los talleres de piezas y reparación, las tiendas de ropa y accesorios. Hay escritores y cineastas que han participado haciendo libros, documentales y películas sobre el tema e, incluso, los artistas han usado su capacidad creativa para hacer dichas muñecas. Como afirmaba Jameson, todo en lo económico se ha culturizado (2012).

1.8 Cuando lo íntimo se vuelve un fenómeno público

Entre los negocios que han surgido en torno a las *Real Dolls*, están los burdeles de muñecas de silicona que han ocasionado múltiples marchas, opiniones, debates, en pro y en contra, y hasta cuestiones en relación con lo legal y social, ya que han pasado a ocupar el espacio público. Existen ya varios de estos burdeles, sobre todo en Europa y Norteamérica y evidentemente en Japón, donde se creó el primero, con el nombre de *LumiDolls*.

En lugar de pagar por mujeres, los clientes pagan por tener sexo con muñecas. En cada habitación uno encuentra una cama, una televisión, una ducha y, por supuesto, una muñeca, que está esperando en la posición y con el atuendo que el cliente pidió a través de una reserva previa por internet. Los dueños de dichos burdeles argumentan que estos lugares son “éticos” porque no hay explotación de mujeres y no hay riesgo de contraer ninguna enfermedad y, además, cuentan con un sistema de higiene que mantiene a las muñecas desinfectadas. Uno de los dueños, entrevistado en el documental *Los burdeles de muñecas sexuales en Europa* realizado por la BBC, declara: “Vendemos magia. El cliente entra, se desconecta del mundo real, no quiere ni siquiera estar con una chica real, ni quiere escuchar la voz de una chica real. Va con la idea de descargar todas sus tensiones y satisfacer sus propias fantasías. Es un juego, nada más⁷”. La tarifa mínima es de 80 euros por una sesión de treinta minutos. También se ofrecen muñecos masculinos. La mayoría de los clientes son jóvenes del sexo masculino, entre los 20 y 30 años de edad. Muchos son heterosexuales, otros *gays* y otros bisexuales. Sin

⁷La traducción es nuestra.

embargo, los dueños aseguran que también van mujeres y parejas, pero en menor proporción.

Cuando la entrevistadora de este documental le pregunta a un cliente por qué elige una muñeca y no a una mujer, este responde que una prostituta es una persona real que puede juzgarlo por su apariencia o por las fantasías que tiene, mientras que la muñeca no puede hacer eso, lo cual le permite pensar en su propia satisfacción, y agrega que eso lo hace sentirse más libre (BBC, 2019). Como se puede observar, estos clientes no quieren desigualdad de opiniones, ni correspondencia, ni responsabilidad. No quieren ser juzgados o analizados, quieren simplemente ser el único sujeto.



Figura 11: Burdel en Barcelona (Fuente: Hernández, 2017)



Figura 12: Fotografía de un burdel de muñecas (Fuente: Bernal, 2017)



Figura 13: Muñecas “trabajando” (Fuente: *CadenaSer*, 2018)

Una de las preguntas que surge a raíz de este tipo de negocio es si esto reduciría el de los prostíbulos reales. Algunos trabajadores sostienen que sí lo han sentido, que tienen menos clientes que antes, mientras que otros afirman que es una manera diferente de tener sexo, como un juego, y que nunca podría compararse con el sexo con prostitutas, ya que ellas tienen una personalidad, dan compañía, conversación y afecto reales, además de sexo.

En muchos lugares, los burdeles son ilegales, pero aún no existen normas sobre burdeles de muñecas; esto ha generado mucha confusión a la hora de otorgar permisos porque se puede tomar como cualquier tipo de empresa. Ahora bien, muchos de estos burdeles ya han sido clausurados por no tener las licitaciones en orden y también debido a que la gente se ha levantado en contra de ellos.

Las muñecas sexuales han generado una serie de opiniones contradictorias; como se ha mencionado anteriormente, muchas giran en torno a cuestiones éticas. Uno de los aspectos que más preocupa son las muñecas sexuales con rasgos infantiles y ha habido gente procesada por este tema, por lo que se está buscando que haya más regulaciones al respecto. Asimismo, los movimientos feministas están señalando que este tipo de muñecas están fomentando la objetivación de la mujer, ya que reproducen una visión increíblemente estereotipada del cuerpo femenino, y que están hipersexualizadas y pornificadas. Afirman que son la concreción de la “mujer objeto”. Otros opinan que esto podría evitar violaciones o abusos a personas reales. Los psicólogos vienen haciendo estudios acerca de este fenómeno porque no saben cómo tratar a las personas que acuden a ellos: algunos van por ayuda, aunque otros van por otros problemas y les

cuentan tangencialmente y de la manera más natural que conviven con sus esposas de silicona (Knafo, 2019).

Este fenómeno de las muñecas de silicona y, sobre todo, de los burdeles que se han creado para ofrecerlas, es algo que se está difundiendo y que está creciendo cada vez más, por esta razón, se ha pensado en crear leyes y regulaciones en torno a él, ya que es algo que claramente está generando disputas en diferentes ámbitos y se estaría escapando de control.

1.9 No hay relación sexual

Todos los objetos culturales se pueden analizar desde muchos ángulos y categorías. Uno de los aspectos que no quiero dejar de analizar en relación con este fenómeno cultural es el aspecto psicoanalítico, principalmente desde el enfoque lacaniano, ya que interpretando nuestra estructura psíquica quizá podamos encontrar respuestas al surgimiento de este fenómeno. En su libro *La izquierda lacaniana. Psicoanálisis, teoría política. Lacan y lo político*, Stavrakakis afirma que una de las mayores contribuciones a la teoría contemporánea y al análisis político es la concepción del sujeto de Jacques Lacan: “un sujeto que por ser esencialmente dividido y alienado se convierte en el *locus* de una imposible identidad” (Stavrakakis, 2010, p.31). La identidad, sostiene, se da únicamente como una identidad fracasada, se busca incesantemente porque es esencialmente imposible, lo único que tenemos son intentos de construir una identidad estable, ya sea en el nivel imaginario como en el nivel simbólico, a través de la imagen o del significant. El sujeto de la falta emerge debido al fracaso de todos estos intentos. En consecuencia, la mayor contribución de Lacan a la teoría contemporánea es una nueva descripción de lo social (Stavrakakis, 2010).

Partiendo de esta forma de estar constituidos en la falta, se puede entender cómo a nivel psíquico podemos sentirnos enamorados de un objeto inanimado. En relación con esta idea, se puede tomar como referencia una frase muy potente y singular de Lacan, “no hay relación sexual”, mediante la cual afirma que el “goce de la posición femenina y el goce de la posición masculina” no se relacionan (1971-1972). Basándose en los estudios de Freud sobre el inconsciente y la sexualidad, Lacan afirma que los síntomas tienen un sentido sexual, pero el sexo se presenta como algo ausente, como algo que no se puede verbalizar, demostrando que hay algo en el inconsciente que no se llega a inscribir: “se

trata para nosotros de tomar el lenguaje como lo que funciona para suplir la ausencia de la única parte de lo real que no puede llegar a formarse del ser, esto es, la relación sexual” (1972-1973, p. 62).

Según Lacan, lo que se inscribe es el Uno fálico, y el Otro del Uno —vale decir, lo femenino— carece de significante que inscriba a la mujer. Esto quiere decir que hay un solo significante, el significante ‘falo’ (1972-1973, p. 16). De ahí se desprende la también famosa frase de Lacan “La mujer no existe”, ya que es fundamentalmente Otra como tal, y su goce además de poder ser fálico, también está en otra parte, más allá del falo (1972-1973, p. 90). Existe entonces una falla o falta en el inconsciente.

Cuando el sujeto entra al orden simbólico, es decir al lenguaje, se produce una pérdida de goce que intenta ocultar a través de la fantasía. Lo que hace posible la relación sexual en el hombre es el fantasma, el objeto **a** que está en él y que desplaza hacia la mujer. (Lacan, 1966-1967, clase 1). La mujer, por otro lado, en muchas situaciones, acepta “prestar” su cuerpo a ese fantasma del hombre, pero otras veces no. En el sexo, por tanto, uno está en relación con uno mismo por medio del cuerpo del otro. El otro nos permite encontrar “lo real del goce”, que escapa a la simbolización, por ende, el goce será siempre de uno: “Tal es, denominado, el punto que cubre la imposibilidad de la relación sexual como tal. El goce, en tanto sexual, es fálico, es decir, no se relaciona con el Otro en cuanto tal” (Lacan, 1972-1973, p. 17).

Si trasladamos esta teoría de Lacan hacia los hombres que viven con sus muñecas de silicona, podemos entender que lo que hacen estos hombres es tramitar con su fantasma directamente y sin riesgo a ningún fracaso o interrupción, y sin tener que pensar ni comprender el goce del otro, la demanda de amor. No hay relación sexual, la teoría parece confirmarse: las muñecas se eligen tal y como se quieren, se fantasea con los diálogos y las frases que se quiere escuchar, se colocan como se quiere. El acto es masturbatorio y narcisista. El objeto **a** termina siendo eso: un objeto real; se prescinde de las personas para entrar en una relación directa con el objeto-promovido por el capitalismo.

Cabe resaltar, sin embargo, que la relación con muñecas de silicona, a diferencia de una relación virtual, es lo más cercano a lo humano, a un referente humano, con el cual podemos de alguna manera identificarnos, en el sentido de que estas muñecas se pueden tocar, abrazar y parecen “reales”, en cuanto a que se parecen a nosotros, ocupan un

espacio material, y pueden compartir ciertas actividades similares a las humanas. Más adelante analizaré otros fenómenos relacionados con los vínculos sociales.

1.10 ¿Un tema de género?

Es importante mencionar que este fenómeno también implica un análisis de género, ya que se da principalmente en los hombres. Solo un porcentaje muy bajo de mujeres compra un muñeco de silicona. Las principales razones por las que los compran, según afirman, son porque son mujeres con relaciones a larga distancia o porque están muy solas y hartas de las citas en Tinder, y consideran que es mucho menos riesgoso que meterse con un desconocido.

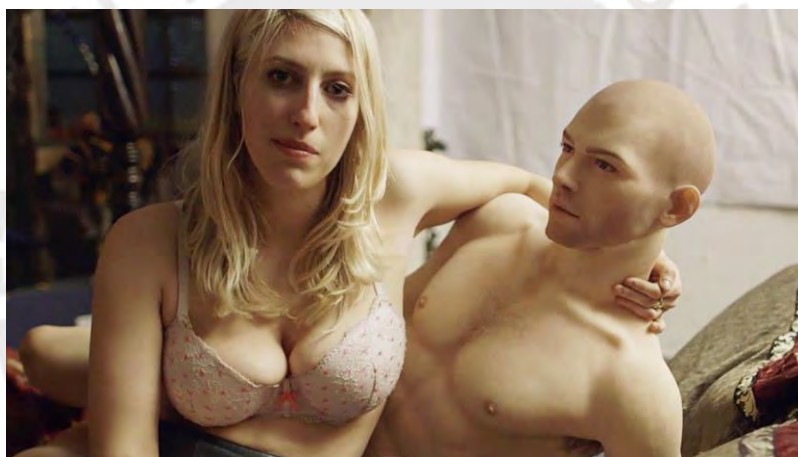


Figura 14: Fotografía de muñeco “Gabriel” con sexóloga Sciortino (Fuente: *Diario Jornada*, 2017)

La sexóloga inglesa Karley Sciortino fue parte del equipo que creó a Gabriel, un muñeco de silicona, con el cual además ha tenido relaciones sexuales. Estos muñecos masculinos se produjeron por primera vez en Los Ángeles, y sus fabricantes (*Synthetics*) afirman que el nombre proviene del arcángel Gabriel, como una analogía de la liberación del placer femenino: “Es escalofriante, absolutamente indistinguible de una persona real, a excepción de que tengo todo el tiempo el control”, afirmó Sciortino⁸.

⁸ Véase la entrevista en el siguiente enlace:

https://www.diariojornada.com.ar/188543/sociedad/gabriel_el_primer_muneco_sexual_para_mujeres/

Ese tener el control podría, efectivamente, ser uno de los atractivos para ellas, ya que por lo general no lo tienen, pues se ven forzadas a prestar su cuerpo a ese fantasma del hombre para satisfacer el deseo. Aun así, este producto no ha tenido tanto éxito en el mundo femenino. Será quizá por la estructura de su goce. Como se explicó anteriormente, el goce femenino se divide en dos: el goce fálico (ella goza encarnando el objeto del fantasma sexual) y el goce *Otro*, el goce más allá del falo, el goce sin sentido de Lacan, en donde lo femenino muchas veces busca una palabra, como el amor o el misticismo para darle sentido a este (Lacan, 1972-1973, pp. 90, 92). Sobre este punto, Miller sintetiza lo que postula Lacan de la siguiente manera: “Para la mujer, la vía predominante es la convergencia de amor y deseo en el mismo objeto” (1991, p. 42). En esta posición del goce femenino relativo al amor, de lo infinito, de la articulación a lo simbólico, lo femenino sí logra sostenerse. Es esa demanda de amor que pide ser *dos* y no *uno*, que hace que no enganche tanto en este “fenómeno social”.

En la entrevista que le diera a la revista *Vice*, Davecat afirma —no sabemos si de manera consciente o inconsciente, aunque refleja muy bien la teoría de Lacan “No hay relación sexual”— lo siguiente: “Cuando amas a una mujer orgánica, lo que sucede en realidad es que estás amando a dos personas: está la idea de la persona de la que te has enamorado y está la persona real y en algún momento, la idea de esa persona va a desaparecer y vas a tener que enfrentarte cara a cara con la verdadera persona. Has llegado al momento de la discrepancia entre esas dos personas. Y de la misma manera, están haciendo lo mismo contigo. Mientras que con una mujer sintética, la fantasía y la realidad son idénticas⁹” (Morin, 2014). Como se puede constatar, aquí hay un goce directo con el objeto, prescindiendo del otro.

Desde estas afirmaciones pueden surgir varias interrogantes, como, por ejemplo: ¿por qué se insiste en sostener el deseo, vale decir, en que quede intacta esa fantasía sin tener que enfrentarse a la realidad como afirma el entrevistado?, ¿qué es lo que compran estos hombres: una fantasía de mujer? En su libro *La risa de la Medusa*, Hélène Cixous explica con gran acierto los fundamentos de la sociedad patriarcal cuando se refiere al logocentrismo y al falocentrismo que ponen al hombre y a su ansia de ser el origen como el centro de todo discurso. Un discurso construido a partir del sometimiento de lo femenino al orden masculino que aparece como eje del funcionamiento de la sociedad. Estas muñecas de silicona, por lo tanto, podrían ser las “bellas durmientes” a las que

⁹ La traducción es nuestra.

dicha autora alude, que duermen en sus bosques esperando que los príncipes las rescaten y las despierten:

Ella duerme, intacta, absolutamente impotente. Él no duda de que ella lo espera desde siempre. El secreto de su belleza, guardado para él: ella posee la perfección de lo que ha acabado. De lo que no ha empezado. Sin embargo, respira. Justo lo suficiente de vida; y no demasiado. Entonces él la besará. De tal manera que, al abrir los ojos, ella sólo lo verá a él, a él en lugar de todo, él-todo (Cixous, 1995, p. 17).

Cabe resaltar que el final de este tipo de cuentos suele ser el mismo, pues si la “bella durmiente” (la mujer) “despertara”, quizá la historia se tornaría muy complicada, ya que pasarían a ser dos (y no *ella* a través de él) y, como lo afirma Davecat, es ahí cuando aparecen las discrepancias. Ese “respirar demasiado” es una condición que la muñeca no tendrá nunca, además conservará su belleza y será solo para el hombre que la posee.

¿Será que se percibe una nueva muerte en la historia? ¿La muerte del patriarcado?
¿Acaso ese “despertar contemporáneo” de la mujer estará desestabilizando a un hombre acostumbrado a proveer y poseer?

Asimismo, se podría pensar que al ver que la mujer está saliendo del mercado que las reduce a ser mercancías transferibles entre hombres, esta nueva “mujer-objeto” de silicona esté supliendo lo que el hombre necesita y está acostumbrado a poseer. “De esta suerte, la economía, en sus sentidos tanto estricto como general, tal y como está establecida en nuestras sociedades exige que las mujeres se presten a la alienación en el consumo y a los intercambios sin participación en los mismos, y que los hombres queden exentos del uso y de la circulación como mercancías” (Irigaray, 2009, p. 129). La mujer contemporánea se aleja cada vez más de este esquema, se resiste y esto desmorona las bases de un mundo que busca asegurar el orden masculino: “Porque el relevo fallo-logocéntrico está allí, y militante, reproductor de viejos esquemas, anclado en el dogma de la castración. Ellos no han cambiado nada; han teorizado su deseo de la realidad” (Cixous, 1995, p. 21). En este esquema patriarcal, una manera en que el hombre vaya en contra de lo inevitable puede ser reemplazando a la mujer por estas muñecas de silicona que permanecen “dormidas”, pero con los ojos abiertos, y así seguirían destinadas solo para él.

Las mujeres que adquieren un muñeco de silicona, como se ha explicado, no lo hacen para satisfacer una necesidad de poseer, ni por evitar la realidad de las “discrepancias”,

sino por soledad, puesto a que en la agitación de la vida contemporánea existe cada vez menos tiempo para conocer a alguien y mantener una relación, también lo hacen por miedo a los peligros a los que se enfrentan en las citas a ciegas de las distintas aplicaciones y, en algunos casos, por sentir el control de su propio deseo sexual. Por todas estas razones, este fenómeno no se sostiene como una alternativa sólida y consistente para ellas.

Desde las perspectivas lacanianas (“No hay relación sexual” y el *Otro* no existe), podríamos preguntarnos quizá si lo social es algo también imaginario, algo con lo que hemos tenido que lidiar, para poder satisfacer nuestro goce y llenar nuestra falta mientras no encontráramos otra manera de hacerlo. Quiero creer que no es así. Hasta el momento, en estas líneas, no hemos desarrollado otros factores, como el amor, por ejemplo. Eso lo veremos más adelante. Pero me refiero al amor que surge en el contacto con la extrañeza del otro, no al que proyecta en el otro lo que se necesita que este sea para nuestro propio beneficio y tranquilidad, no en la necesidad de terminar regresando a uno mismo de forma narcisista.

Para concluir, podemos notar que, a pesar de todas estas nuevas conductas, estas nuevas formas de generar vínculos, el hombre no cesa de buscar de alguna manera el construir lazos (aunque sea de manera distinta a lo usual) ni de satisfacer su deseo. Como se puede observar también, si el *Otro* no existe, si ya no es capaz de convocar el deseo, el sujeto encuentra el sentido en sí mismo, liberándolo de toda responsabilidad social y reafirmando su condición narcisista en busca de su propia satisfacción y poder. Ahora bien, esto también tiene un precio y es que ya no le importamos al otro.

Somos objetos, en eso nos estamos convirtiendo aparentemente. Objetos manipulados por un sistema que nos va alienando cada vez más, que nos va automatizando y volviendo más individualistas e indiferentes. Objetos, además, cada vez menos capaces de establecer vínculos sociales o de pareja ya que estamos controlados por la tecnología, el mercado y los medios de comunicación.

Sin embargo, y a pesar de ello, siempre aparecen dos constantes: la soledad como síntoma de la sociedad contemporánea (el hombre se siente solo) y la búsqueda del amor (el hombre quiere amar y ser amado).

Capítulo 2: Simulacros

La fantasía de la muñeca y la pretensión de crear cuerpos humanos animados es ancestral. ¿Quién no ha jugado con una muñeca (o muñeco) a la que ha tomado por compañera y a la que ha querido proteger y cuidar? Esta necesidad de proyectar y dotar de características humanas a objetos inanimados se ha venido haciendo por siglos: se ha buscado que autómatas, marionetas, androides, juguetes adquieran de alguna manera un alma o un asomo de humanidad. Aparecen en relatos mitológicos como el del titán Prometeo donde se da vida a una imagen de barro, o el de Hefesto y sus criadas de oro, o como el de Pigmalión, el legendario rey de Chipre que esculpió a su amada de marfil, Galatea. En este cuento de Ovidio, Pigmalión no buscaba copiar a una mujer real, sino crear un modelo de otro género de mujer, uno artificial, que pareciera real pero que no fuera igual. Esto mismo sucede con los hombres que deciden vivir con sus muñecas de silicona: crean su propio género de mujer, su propio mundo paralelo, tal y como lo quieren, sin tener que pasar por el otro, que tanto trabajo y dolor les causa.

A comienzos del siglo XIX se fue perfeccionando esta idea de emular lo humano a través de muñecas, llegando a emplear pelo natural, movimiento en los párpados y dotándolas de articulaciones para que puedan moverse; el inventor Thomas Edison diseñó incluso un pequeño dispositivo que le permitía a las muñecas hablar, pudiendo decir “Papá” y “Mamá”.

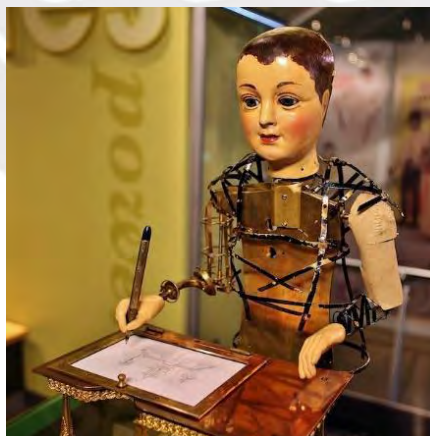


Figura 15: Muñeco mecánico de Henri Maillardet (Fuente: Hix, 2018)



Figura 16: Muñeca con voz de Thomas Edison (Fuente: Delgado, 2016)

La era posmoderna no se escapa de esta obsesión por la imitación, con la diferencia de que, en lugar de imitar, busca por medio de los avances tecnológicos superar e inclusive sustituir al ser humano por autómatas supuestamente más perfectos. Desde hace mucho contamos con robots que hacen la limpieza de nuestros hogares, que cuidan a enfermos, niños y adultos mayores, que realizan trabajos en el rubro de la salud y la cirugía, que hacen nuestra comida, pero ahora se suman a esto empresas que compiten entre sí para dotar a las muñecas de silicona inanimadas de una inteligencia artificial y de cierto nivel de movimiento.

En este segundo capítulo demostraré que en la era contemporánea hay una transformación radical del concepto de realidad a partir del impacto de la tecnología, de la inteligencia artificial y de los medios de comunicación que conducen al ser humano a confundir lo real con lo virtual y convierten a la sociedad en una sociedad que se rige por la simulación. Demostraré cómo esta construcción de lo artificial nos despoja de toda ilusión (entiéndase ilusión como lo que separa lo real de su representación) amenazando lo real mismo. Estos cambios permean todos los ámbitos de la vida social y el sujeto termina subordinándose al objeto, prescindiendo del otro para satisfacer su goce y debilitando su capacidad para crear vínculos. Todo este análisis girará en torno a dos objetos: las muñecas de silicona, pero esta vez dotadas de inteligencia artificial, y un episodio de la serie británica *Black Mirror* denominado “Be right Back”.

2.1 ¡Parla, cane!: las *Real Botix* y nuestro futuro social con robots

Así como Galatea “cobró vida” y se volvió un ser animado, las nuevas tecnologías y el imperativo al consumo están buscando hacer algo parecido mediante la animación por el movimiento, el sonido, el tacto y la inteligencia artificial. Como resultado, existen ya varias empresas del ámbito de la tecnología sexual que están trabajando en distintas partes del mundo para fabricar robots que no solo sean capaces de responder a todo tipo de impulsos sexuales, sino que también sean capaces de conversar sobre literatura, arte, política, o contar un chiste, por ejemplo.

Entre estas empresas, con veinte años de recorrido, está la estadounidense Abyss Creations, que ha creado las *Real Botix*; además es creadora, como ya se ha comentado en el capítulo anterior, de las *Real Dolls* y actualmente ha estado trabajando para dotar a su prototipo *Harmony* de inteligencia artificial. La cabeza robótica equipada con la plataforma de inteligencia artificial tendría asimismo una parte sensorial y un motor capaz de mover el cuello, la mandíbula, la boca y los ojos. Esta pieza cuesta alrededor de 10,000 dólares americanos, y se puede trasplantar a muñecas existentes como una especie de actualización. De igual modo, tiene la capacidad de recordar y un rostro capaz de gesticular.



Figura 17: Captura de pantalla de prototipo de la robot Harmony (Fuente: Crist, 2017)



Figura 18: Ensamblando las partes (Fuente: C/NET, 2017)



Figura 19: De muñeca a robot (Fuente: Sánchez, 2017)



Figura 20: Harmony lista para ser entregada a su dueño (Fuente: Keach, 2019)

El nombre *Harmony*, como podemos notar, se refiere a un sustantivo que sugiere la armonía que podría existir en las relaciones entre humanos y robots. Ya no solo busca el parecido con la realidad, con lo que se parece a nosotros, como las muñecas anteriores (*Real Dolls*), sino que comienza a entrar en el terreno de los afectos, prometiendo la armonía que no logramos conseguir con otro ser humano. Es la promesa capitalista de que sí existe la relación sexual —de la teoría de Lacan— de que finalmente encontraremos algo que llene nuestra *falta*, de modo directo y sin tanto trámite, sin riesgo a ningún fracaso o interrupción, y sin tener que pensar ni comprender el goce del otro. Uno de los usuarios que viene participando en la etapa de prueba del prototipo declaró lo siguiente: “*Harmony* está programada para dar a los hombres exactamente la respuesta sexual que pueden desear de una mujer con la que están teniendo sexo. Eso

ayuda a dar con las muñecas un salto de la fantasía a la realidad”¹⁰ (Rodella, 2020). En buena cuenta, se logra en soledad un goce directo.

El propósito de su creador, el escultor Matt McMullen, es que sus robots puedan interactuar con sus dueños de la forma más creíble posible, como lo esperaba Miguel Ángel de su Moisés. Estos irán aprendiendo, entre otras cosas, detalles de la vida de su “dueño”, captando así sus estados de ánimo para poder complacerlo. En el 2018, se lanzó también el proyecto de “la hermana menor” de *Harmony*, a quien ha denominado *Solana*.



Figura 21: La Real Botix, prototipo Harmony de Abyss Creations (Fuente: Ford, 2018)

Dicho inventor ha estado diseñando un sistema de *software* para dotar de inteligencia artificial a sus muñecas sexuales. *Harmony*, que la empresa lanzó a finales de 2017, no es únicamente el nombre de las futuras robots sino el del sistema de inteligencia artificial que les permitirá mantener conversaciones con sus usuarios al asignarles distintas personalidades (diez en total). Al estar todavía en proceso, McMullen lo utiliza a través de una *tablet*, mediante la cual le hace preguntas, pero el propósito a futuro es integrar el *software* en la misma cabeza. A través de una aplicación, que hay que pagar mensualmente como Spotify u otras aplicaciones, se pueden manejar las conversaciones y el tipo de personalidad que se le quiere dar al robot y a medida que las conversaciones avanzan, el robot aprende más acerca de su “dueño”, ya que también tendrá la capacidad de “recordar”. Durante las pruebas, el inventor del prototipo, se dedica a hablar un rato

¹⁰ La traducción es nuestra.

con ella durante varias noches afirmando que podía “recordar” cosas y hasta iniciar una conversación por iniciativa propia (C/NET, 2017).



Figura 22: Captura de pantalla de reportaje a McMullen (Fuente: C/NET, 2017)



Figura 23: Captura de pantalla de reportaje a McMullen (Fuente: C/NET, 2017)

Sistema de *software* del prototipo Harmony. Los hexágonos representan las diferentes características de “personalidad” que pueden dársele a este robot.

Según empresas como Abyss Creations, para hacer a este robot más “creíble” solo se toma en cuenta qué hace que una persona le preste atención a otra para reproducirlas: “¿Cómo nos sentimos atraídos por otra persona? Belleza, inteligencia, integridad personal... todo eso se aplicará a las relaciones robot-humanas. Un robot simulará corresponder los afectos humanos y eso irá construyendo una relación. Se creará una

apariciencia creíble de reciprocidad” sostiene la ingeniera informática del Imagineering Institute, Chamari Edirisinghe¹¹.

De alguna manera, las historias futuristas que por tantos años se han venido creando se están haciendo realidad. Recordemos sino todas las películas de ficción y las obras literarias que se han creado alrededor de esta fantasía desde tiempos remotos: *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang que presentó la primera mujer robot en la pantalla grande; *2001: Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968); *Stepford Wives* (Bryan Forbes, 1975); *Blade Runner* (Scott, 1982); *Terminator* (Cameron, 1984); *Inteligencia Artificial* (Steven Spielberg, 2001); *Un amigo para Frank* (Scheir, 2012); *Her* (Jonze, 2013); *Ex Machina* (Garland, 2015); *Humans* (la serie, 2015), entre otras. Nótese que la mayoría son robots mujeres y películas hechas por hombres evidenciando las diferencias entre el goce masculino y el goce femenino. En el ámbito literario, está también la obra de Azimov con su serie de relatos *Yo, robot* de 1950, en donde los robots pronto superan en capacidad racional a los propios seres humanos; la novela *Stepford Wives* de Iran Levin, que inspiró la película del mismo nombre; y la reciente novela del Premio Nobel Kazuo Ishiguro, *Klara y el sol*, por citar solo algunas. Todos estos ejemplos visibilizan la continua necesidad de crear seres que tengan habilidades que nosotros no tenemos, que no queremos o no podemos ejecutar, pero que se parezcan a nosotros cada vez más.

Así como Abyss Creations, como se ha mencionado anteriormente, existen otras empresas en distintos países que comercializan este tipo de muñecas hiperrealistas y que trabajan para añadirles una tecnología que les permita interactuar, aunque cabe resaltar que no todas cuestan lo mismo ni son de igual calidad. El español Sergi Santos, por ejemplo, es el creador del robot sexual *Samantha*, y la ha dotado de sensores integrados en todo el cuerpo para sentir y reaccionar al tacto. Mientras tanto, la ciencia sigue explorando diferentes materiales, que, al tocarlos, se parezcan cada vez más a la piel humana. Por ejemplo, las muñecas creadas por Santos son fabricadas con elastómero termoplástico TPE, un componente que se parece mucho a la sensación de la piel humana (Velásquez, 2017). La investigación y el desarrollo están progresando a un ritmo tal que se está trabajando en el reconocimiento visual y en una especie de termostato para que estas muñecas se mantengan a una temperatura similar a la humana. Asimismo, se proyecta que puedan respirar e incluso simular un latido. Santos sostiene

¹¹ Véase <http://imagineeringinstitute.org/ultima-parada-despues-del-sexo-con-automatas-casarse-con-un-robot/>

además que, así como se pueden adaptar las características físicas de las muñecas según el requerimiento del usuario, se podrá igualmente adaptar la inteligencia y capacidades de cada robot (Matamoros, 2020).

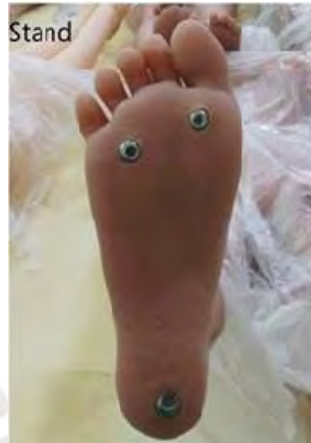


Figura 24: Sensores que permiten reacciones (Fuente: sitio web de *DH Gate*)

Nada de esto nos es ajeno ni nos parece imposible, basta con pensar en aplicaciones como Siri (el asistente inteligente de Apple), Alexa (de Amazon), Google Assistant (de Google) o el sistema Bixby Vision (de Samsung) que permiten identificar objetos con la cámara del celular o contestan a nuestras preguntas, por ejemplo.

La aplicación *Harmony AI* diseñada por McMullen ya está disponible a través de la página de *Realbotix*, empresa de alta tecnología y robótica, y cualquier usuario puede utilizarla para mantener conversaciones a través de su dispositivo via *Bluetooth* o *WiFi*, sin necesidad de tener una de estas muñecas¹².

Actualmente, solo está disponible en inglés, aunque se puede escoger entre diferentes acentos. McMullen explica que están contemplando opciones para incluir otros idiomas, aunque afirma que lo más factible es hacerlo a través de un programa de traducción simultánea. Una de las opciones sería traducir la base entera de datos a cualquier otro idioma, pero eso, asegura, tomaría muchos años. Por otro lado, también será posible adquirir en un futuro no muy lejano a *Henry*, la versión masculina del robot sexual con inteligencia artificial¹³. Sin embargo, hasta el momento no se ha lanzado, ya que la

¹² Para más detalles, véase: <https://realbotix.com/>

¹³ Véase <https://www.youtube.com/watch?v=B2jMDOmexGA&t=15s>

empresa afirma que su realización es más complicada debido a que busca que se adecúe también al público homosexual: “Uno de los retos principales, prosigue McMullen, es optimizar este nuevo producto para que pueda interactuar tanto con mujeres hétero como con hombres homosexuales. Si la personalidad artificial de *Harmony* se diseñó para que tuviera una especie de orientación bisexual, pero no estrictamente definida, en el caso de *Henry*, la idea es que quien lo utilice pueda seleccionar qué preferencia sexual tiene el avatar, si masculina o femenina” (Rodella, 2019). Habría que preguntarse con qué público tendrá más éxito el robot masculino, pero para eso hay que esperar que se lance al mercado.



Figura 25: *Henry*, el futuro robot masculino (Fuente: Rodella, 2019)

El sistema de inteligencia artificial del inventor McMullen funciona en diferentes niveles ya que permite a la muñeca procesar y responder a determinadas preguntas y expresar emociones, y también se pueden ajustar sus respuestas sexuales. El usuario puede crear un perfil y asignarle diferentes puntos de personalidad. Por ejemplo, hacerla más tímida, más sexual o más conversadora. Si se le aumenta el nivel de “intelectualidad” *Harmony* responderá que le gustan las conversaciones filosóficas. Se puede programar para que sea más celosa y ella le preguntará a su “dueño” que si está saliendo con otras chicas. La interacción con ella determinará cómo será la relación. Si

su dueño la insulta o la ignora, estará de mal humor. La idea es que, con el tiempo, se produzca “una creíble apariencia de reciprocidad”. (*Admineering*, 2017).

Según un artículo de Matamoros para *El País*, el sexo en el futuro “será cada vez más tecnológico, pero no solo porque se popularizarán los muñecos con forma humanoide dotados de Inteligencia Artificial y sofisticados sistemas operativos. Contaremos, además, con la posibilidad de acariciar a nuestra pareja, aunque se encuentre a cientos de kilómetros de distancia, imprimir en 3D una réplica exacta de los genitales de otro ser humano para después coordinar sus movimientos con una app móvil o utilizar tecnología que nos haga sentir en nuestro propio cuerpo el orgasmo de varias personas simultáneamente” (Matamoros, 2020). Entre los distintos productos sexuales, afirma, están también unas almohadas que podrán reproducir los latidos del corazón de nuestra pareja o dispositivos como LeKissenger, capaces de “acercar a nuestros labios, a través de unos sensores de fuerza, el beso de nuestro enamorado o enamorada, aunque se encuentre en la otra punta del mundo” (Matamoros, 2020). Como se puede inferir, el sexo se irá convirtiendo cada vez más en una actividad que se realice de manera remota.

2.2 Simulacros

La necesidad de concretar, verificar, demostrar y objetivar es inherente al ser humano, quien busca con esto capturar lo real eliminando toda complicidad secreta y toda ilusión. Como afirma Baudrillard, “la creencia en la realidad objetiva es la de encontrar una causa original para los fenómenos y, por lo tanto, de inscribir el mundo en el orden de la verdad y la razón” (Baudrillard, 2008, p. 41). Asimismo, el autor sostiene que, esta invención de la *realidad*, obra de la *razón* moderna occidental, se está desembarazando de todos los trasmundos, de todo misterio, al inventar una solución técnica para hacerlo: la inteligencia artificial, cayendo así en un mundo de simulaciones (2008, p. 33).

Volvamos entonces a la pregunta que nos hemos venido haciendo: ¿Qué es lo que hace que perdamos la dimensión de la realidad y queelijamos enamorarnos de un objeto? Ya hemos visto que la soledad es un aspecto muy importante. Hemos analizado cómo el sistema capitalista en relación con el sistema laboral nos fue convirtiendo en mercancías o en un objeto más del engranaje de la producción, alejándonos cada vez más del otro y haciendo que lo veamos como objeto también. Se ha demostrado que el mandato al goce permanente nos ha convertido en una sociedad hedonista, narcisista e individualista y

que el consumo y la tecnología nos están alejando del otro. También se ha abordado el tema desde el punto de vista lacaniano con el hecho de que estamos constituidos en la *falta* y se han sustentado las teorías el “Otro ha dejado de existir” y “No hay relación sexual”. Sin embargo, quedan pendientes otras interrogantes en torno a conceptos como la realidad, lo virtual, lo tangible y lo sensible, lo plano y cristalizado del mundo de la pantalla y acerca de las nuevas formas de “mirar” y de relacionarnos con el otro.

Dichas interrogantes me remiten al pensamiento de Baudrillard y a su concepto de *simulacro* (1978, 1980, 2008, 2009). Uno de los temas que trata con mayor insistencia este filósofo y sociólogo posmoderno es el de sostener que hay una transformación radical del concepto de realidad a partir del impacto de la tecnología, de la inteligencia artificial (que va a entender como el mundo virtual) y de los medios de comunicación. Para dicho autor, el concepto de *simulacro* ya no tiene que ver con lo que tradicionalmente se relacionaba con la teoría de mimesis, que buscaba el sentido en la imitación de la naturaleza, es decir, una imagen a semejanza de una cosa. El simulacro en la actualidad manifiesta para el autor “el fin de la imitación y la aniquilación de cualquier referencia”. La imagen ya no se basa en la semejanza, sino en la existencia. Es decir, es una construcción artificial, que carece de modelo y se manifiesta como una existencia propia y es por esto que amenaza lo real mismo. Sustituye lo real por una apariencia de lo real (Baudrillard, 1980, 2008).

En *El intercambio simbólico y la muerte*, Baudrillard desarrolla tres tipos de simulacros que se fueron sustituyendo entre sí a lo largo de la historia, comenzando en el Renacimiento, continuando en la era industrial hasta llegar a la fase actual (1980, p. 59). Estos tres órdenes de simulacros son los siguientes: (i) “la falsificación, que es el esquema predominante de la época clásica”, es decir, funcionó desde el Renacimiento hasta la Revolución Industrial y tiene que ver con la ley natural del valor. Esta idea del doble, del espejo, de las apariencias no eliminaba, sin embargo, la diferencia; suponía siempre la lucha entre el simulacro y lo real, garantizaba la verdad del original (ii) La producción, sistema que rige en la era industrial y tiene que ver con la ley mercantil del valor. El esquema de falsificación ha sido reemplazado por el de la producción en serie, “cualquier analogía con lo real” se ha suprimido y con ello comienza el mundo de la mecánica. Los objetos en serie, producidos en la era industrial, no hacían referencia a un original, sino que generaban sentido en la relación del uno con el otro, en base a la lógica de la mercancía y desafiando el “orden natural de la representación y del

sentido”. (iii) La simulación, que es el medio que predomina en la etapa actual que tiene que ver con la ley estructural del valor. Ya no hay falsificación del original ni tampoco se encuentra la serie pura como en el segundo orden del simulacro. La simulación es la reproducción ilimitada de los modelos, “nada procede ya según su fin, sino del significante de referencia, que es la única verosimilitud” (Vazkes, 2008, p. 200). En suma y como lo explica Baudrillard: “El simulacro de primer orden juega con la ley natural del valor, el del segundo orden con la ley mercantil del valor, el de tercer orden con la ley estructural del valor”. (Baudrillard, 1980, p. 59). Así se pone fin a todos los mitos referenciales, la representación deja de existir, se elimina toda referencia, el simulacro, dice Baudrillard, “ya no es del orden de lo real, sino de lo hiperreal” (1980, p.7). Si lo real es “aquello de lo cual es posible dar una reproducción equivalente”, en lo hiperreal la línea entre real e imaginario se desdibuja, “la irrealidad no es la del sueño o del fantasma” sino la “alucinante semejanza de lo real consigo mismo” (Baudrillard, 1980, pp. 85-86).

Resulta interesante repasar esta especie de cronología del simulacro, ya que en realidad nos muestra que esta necesidad humana de simular no es solamente un fenómeno contemporáneo, sino que viene incluso desde mucho antes del Renacimiento, como lo sostiene Víctor Stoichita en su libro *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Para Stoichita, “el simulacro parte de un verdadero mito de fundación: el mito de Pigmalión” (2006, p. 13), y afirma que sus repercusiones impregnan la historia de la representación. Aquí lo que hay que destacar es que existe una constante que nos atrae y que aparentemente es un componente esencial que forma parte de nuestro desarrollo, y es el de simular, reproducir y crear la realidad. En palabras del autor: “me interesa enfocar aquí las fluctuantes relaciones que existen entre estética, magia y habilidad técnica: relaciones que conforman la historia del efecto Pigmalión (...) Mi aspiración ha sido mostrar con ejemplos sus jalones y hacer emerger la “carrera del simulacro” desde los pliegues mismos de la historia de la mimesis occidental” (Stoichita, 2006, p. 16). La historia del escultor Pigmalión es la primera historia de simulacro, según el autor, en donde los dioses se compadecieron tanto de él, se apiadaron tanto de su *falta*, que le concedieron vida a su estatua. Si trasladamos esto a la era contemporánea, los “dioses” serían el sistema capitalista que le daría vida a las muñecas de silicona que conviven con sus dueños, otorgándoles una inteligencia artificial.

Así como la obra de Pígalión es fruto de su imaginación, y no imita nada ni a nadie, lo mismo sucede con estos robots que no parten de un modelo, es decir, son meros artefactos a los que se les pretende dar un cuerpo y un alma. Son fantasmas o simulacros que desbordan la realidad y pretenden borrar los límites entre la imagen y lo real. Son desviaciones del deseo o nuevas alternativas del objeto a de deseo que propone el mercado para que sustituyamos al otro, al consumir los productos que nos ofrece para hacerlo, bajo la promesa de que con esto sí conseguiremos la felicidad verdadera y llenaremos nuestra *falta*. Según dicho autor, “la estatua tan deseada es el medio en que se produce un cambio simbólico y el resultado de la operación dialéctica donde “irrealidad” y “realidad” alternan en incesante vaivén” (2006, p.15). Otro símil interesante aquí entre el mito de Pígalión y las muñecas robots es que no es un “mito acerca de la imagen”, sino de la “imagen-obra o sobre el cuerpo de la imagen” (2006, p.15). Una imagen erótica y palpable. Es así que podemos entender mejor que mientras más se parezcan estos “seres” a la forma real del ser humano y a ciertos comportamientos, más posibilidades de enganche y de identificación hay, borrando estas fronteras entre realidad e irrealidad. Por esta misma razón, podemos entender los efectos de los mundos digitales en el comportamiento humano, donde el simulacro está llegando a tal nivel de perfección que puede eliminar lo real o los referentes, creando realidades paralelas en donde estas ya se aceptan como tales.

Esta construcción artificial se viene dando desde hace ya algún tiempo y desde edades muy tempranas. Tomemos el ejemplo de los *Tamagochi* o de los *Furby*, las mascotas virtuales para niños. El *Furby* es un peluche con inteligencia artificial que no parte de un animal que existe, sino que es una mezcla de búho con murciélago y gato. Es un juguete dotado de sensores que permiten que gesticule y mueva la lengua mientras se le da de “comer”. Está diseñado para hablar y empieza hablando *Furbish*, un lenguaje muy básico, pero tiene incorporado un sistema de reconocimiento de voz que ha sido programado para que a medida que se interactúa con él, vaya aprendiendo el idioma de su dueño, generando la sensación de estar construyendo una relación. A diferencia de las muñecas infantiles que tenían una grabadora incorporada y decían “Tengo hambre” o “Te quiero”, pero que quedaba claro que solo era una grabación y que no surgía de una conciencia que “sentía” algo por los niños, el *Furby* reclama y llora si no es atendido como “esperaba”, incluso deja de contestarle a su dueño por un tiempo, queda

como en pausa¹⁴. Esto generó una serie de frustraciones y de ansiedad en los niños, al sentir que tenían que estar conectados permanentemente con estos objetos para que no les pase nada (como nos pasa cuando no estamos conectados en las redes). Sin embargo, cuando se realizaron entrevistas acerca de si creían que estaban vivos o no, o si los consideraban sus verdaderas mascotas, la respuesta era que sí estaban vivos, pero de una manera, si se permite el término, “*afurbizada*”.

¿Qué significa esto de que están vivos de una manera “*afurbizada*”? Significa que desde muy pequeños estamos aceptando con naturalidad estas simulaciones o realidades paralelas que no llegan a confundir del todo nuestra realidad, pero que hacen que ya no sea concebida como la única, ejemplo de esto es que podemos hacernos la pregunta de cómo “se siente” nuestro robot. Cuando los robots nos miran a los ojos y nos “reconocen” (con el visor) e imitan actitudes y movimientos humanos, el efecto que causan es que se asocia con la sensibilidad, las intenciones y las emociones y, por lo tanto, en vez de verlos como objetos, sentimos la necesidad de cuidarlos y con esta sensación viene la fantasía de la reciprocidad, es decir, de que se preocupan por nosotros también.

Este exceso de realidad, esta “hiperrealidad moderna”, como la denomina Baudrillard, ha convertido al universo en un universo positivo exacto, que no necesita siquiera ser verdadero: “el mundo ha adquirido una realidad de tal magnitud que solo puede soportársela al precio de negarla permanentemente” (2008, p. 20). El mundo tal cual es, sostiene el autor no posee “explicación causal ni representación posible” y “aquello de lo que no hay sentido ni razón definitiva es una ilusión” (2008, 26). Esta ilusión, afirma, es insostenible y de ahí la necesidad del ser humano de producir todas las formas posibles de simulacro de sentido o de trascendencia que enmascaren esa ilusión y nos protejan de ella. “Por consiguiente, el simulacro no es lo que esconde la verdad, sino lo que esconde la ausencia de verdad” (2008, p. 27).

2.3 El sujeto se subordina al objeto

En los ochenta y noventa, las computadoras eran consideradas como una herramienta más. El pensamiento simulado podía ser considerado pensamiento, pero la emoción simulada no era una emoción, el amor simulado no era amor. Hoy en día, la

¹⁴ Para conocer más sobre este peluche con inteligencia artificial, véase: <https://furby.hasbro.com/en-us>

proliferación global de las tecnologías e inteligencia artificial ha avanzado tanto que está generando un impacto en la vida de los seres humanos. Tal como se mencionara anteriormente, el número de aplicaciones robóticas en áreas como el *delivery*, el transporte autónomo, el entretenimiento, el servicio industrial, la medicina quirúrgica, el cuidado de enfermos y ancianos, la agricultura, entre otras, ha ido creciendo de una manera masiva. Nos relacionamos cada vez más con máquinas automatizadas y cada vez menos con nuestros semejantes. Estamos cada vez más supeditados al consumo y a los objetos. Esta producción del objeto a través de la tecnología va a ser cada vez mayor y el objeto va a ir subordinando al sujeto; por lo tanto, la realidad se va a ir transformando, ya que va a ser construida a partir del objeto, es decir, la herramienta ya no va a ser construida para enfrentar la realidad, sino que la realidad va a ser tomada por el objeto mismo, convirtiéndose en toda la realidad. Según Baudrillard, ya no se piensa el objeto, sino que es “el objeto el que nos piensa a nosotros”. Si “vivíamos bajo el signo del objeto perdido, ahora es el objeto el que nos pierde” (2009, p. 100).



Figura 26: Máquina expendedora de cerveza (Fuente: Pereira, 2011)



Figura 27: Cajeros automáticos (Fuente: *Forbes*, 2019)



Figura 28: Máquinas expendedoras (Fuente: *Puntodis*, 2020)



Figura 29: Sistema de autopago (Fuente: Segura, 2017)

La tecnología evidentemente ha traído consigo grandes avances y ha significado de gran ayuda en varios campos de la medicina y la industria, pero el problema no es la tecnología en sí, sino el uso que le damos, el grado de dependencia que genera en nosotros y la omnipotencia que le otorgamos; es decir, el problema se está dando cuando esta ayuda se convierte en sustituto de la parte humana y de los lazos sociales. Las personas mandan a cuidar a sus padres adultos con robots especializados o los ancianos en los asilos conviven con muñecos diseñados para darles compañía, por ejemplo. Muchas veces esto se justifica porque se dice que no hay suficiente personal para hacer estas labores, pero lo cierto es que no siempre es así, solo que en esta era robótica sucede que ya estamos listos para esta convivencia.



Figura 30: Robots en la medicina (Fuente: Del Llano, 2019)



Figura 31: Sistema quirúrgico Da Vinci (Fuente: *Oncocir*, 2019)



Figura 32: Robots en asilos de ancianos (*Xinhua español*, 2016)



Figura 33: Robot BUDDY para toda la familia (Tannhausser, 2015)

Si nos relacionamos cada vez más con productos automatizados y con la robótica, entonces no es tan extraño que terminemos sintiendo algo por estos objetos. Esto puede

asociarse con la forma en que opera la teoría del objeto del sí mismo del psicoanalista Kohut, que atañe principalmente a la integración afectiva en donde algunas personas refuerzan su ego debilitado convirtiendo a otra persona en el objeto del sí mismo y percibiendo al otro como parte del propio ser en total equilibrio. Las relaciones que forman las personas en las redes sociales o con los robots que presentan características emocionales simuladas pueden ser perfectos candidatos para presentarse como objetos del sí mismo, ya que el individuo está determinado a relacionarse con alguien o algo que lo haga trascender como individuo. Según Kohut, “algunas de las experiencias narcisistas más intensas se relacionan con objetos; objetos que, o bien están al servicio del self y de la preservación de su investidura instintiva, o bien son vividos como parte del self. A estos últimos nos referimos con la expresión *objetos del self* (*self-objects*)” (1989, p. 14). En esta misma línea, analizando al sujeto narcisista contemporáneo, Baudrillard sostiene que “el objeto transferido sobre sí mismo pone fin a toda metáfora posible”, (2008, p. 20) el fetiche ha absorbido toda clase de exterioridad, ya no existen más miradas ni escenas ni ilusión, se ha eliminado pues el espectáculo y lo imaginario (Baudrillard, 2008, p. 26).



Figura 34: Posible futuro con robots (Fuente: *Responsible Robotics*, 2017)



Figura 35: Matrimonio mixto (Fuente: *La Z*, 2020)

La ceremonia “mixta” ha pasado a ser un evento social: la familia y amigos celebran con el novio su “matrimonio”

Si bien los robots inteligentes no son seres vivos, pueden actuar como si lo estuvieran y eso suele confundir al ser humano. Existen múltiples investigaciones que han demostrado que “las personas tienden a proyectar rasgos humanos en robots”, sobre todo si estos tienen movimientos similares a los nuestros o se comportan como nosotros (Branco, 2019). El problema es que esto se está naturalizando en exceso, ya que desde pequeños las nuevas generaciones conviven cada vez más con ellos en sus vidas cotidianas: “la preocupación se agrava si tenemos en cuenta lo vulnerables que son los niños. En este sentido, cabe mencionar a Milo, un robot de RoboKind diseñado específicamente para ayudar a niños con autismo. Este robot con apariencia de niño ya está en aproximadamente 400 colegios de los Estados Unidos y ha tenido contacto con miles de niños” (Branco, 2019). Esta sensación de realidad es tan vívida que, “si creemos que algo tiene emociones, solemos ser menos dañinos y tendemos a la protección” (Branco, 2019). El ser humano suele transferir emociones a cualquier cosa, por eso recordamos con cierto “cariño” nuestro primer carro o celular, por ejemplo.



Figura 36: Milo el robot (Fuente: Branco, 2019)

2.4 La tecnología: ¿conexión o desconexión?

La tecnología nos obliga a pensar en estas hibridaciones innegables: lo humano que se une con la máquina, lo real que se une con lo virtual. La tecnología de las redes sociales ha hecho que nos vayamos distanciando del resto y que nos vayamos escondiendo de los demás a pesar de estar constantemente conectados con ellos. Solo prestamos atención a las cosas que nos interesan y en el menor tiempo posible. El arte de conversar está desapareciendo cada vez más. En nuestros mismos lugares de trabajo o estudio no nos detenemos a conversar porque todos están muy ocupados. En lugar de conversar, “nos texteamos” o “posteamos”: esa es la nueva forma de comunicación. Queremos estar conectados, pero solo para sentir que existimos, que podemos tenernos el uno al otro a cierta distancia que nos permita tener el control, ni muy cerca ni muy lejos, sino lo justo. Las relaciones cara a cara se van desvaneciendo y, sin embargo, es necesario este tipo de relación para poder integrarnos en la sociedad real.

Las conversaciones son cada vez menos tolerables porque se dan en tiempo real, algo con lo que estamos cada vez menos vinculados y además quita tiempo, el tiempo que supuestamente nos iba a devolver la tecnología. Ese tiempo que ya no conocemos, como lo explicaría Jameson en su teoría de la pérdida de la historicidad, donde el hombre ha desarrollado nuevas maneras de percibir la temporalidad y de vivir lo emocional ya que “ha perdido su capacidad activa para extender sus pretensiones y sus retenciones a

través de la multiplicidad temporal” (Jameson, 1992, p. 61). ¿Qué es lo que nos molesta tanto acerca de la conversación en tiempo real? Lo que nos molesta es que, al darse de esta manera, no podemos controlar, editar o borrar lo que vamos a decir y de esta forma, no podemos “producirnos” para el otro como queremos ser vistos.

Las relaciones humanas son muy complejas, exigentes, difíciles y muchas veces nos causan dolor, por eso usamos la tecnología, para limpiarlas, corregirlas, editarlas, es decir, usamos metafóricamente todos los comandos que existen en los botones del teclado de la computadora: *ctrl*, *alt*, *delete*, *escape*, *supr* y hasta detenemos el tiempo con el *screen shot* o captura de pantalla. Sacrificamos la conversación —que es el medio para aprender del otro y de nosotros mismos y así poder desarrollar nuestra capacidad de autorreflexión— por la mera conexión, y lo peor es que con el tiempo lo asimilamos de tal manera que nos deja de importar, y cuando volvemos a darle importancia, ya perdimos la práctica y nos sentimos solos, nos quedamos con la sensación de que nadie nos escucha, sensación que nosotros mismos hemos contribuido a desarrollar. Por esta razón, volvemos a las redes, porque están llenas de oyentes y compañía simulados, y por esto también estamos desarrollando robots “sociales” que nos puedan dar la sensación de que somos escuchados, de que nos acompañan, de que se interesan por nosotros.

Como ya estamos tan acostumbrados a las relaciones tecnológicas, comenzando por nuestra “extensión del cuerpo” que es el teléfono celular, creemos que esta puede ser una solución para aliviarnos de la angustia que nos causa la soledad. Soledad que tan acertadamente recreaba en sus cuadros Edward Hopper al plasmar la indiferencia de la gente y la falta de comunicación; pero, a diferencia de sus cuadros silenciosos recreados en el exterior, en esas calles y ambientes desolados, la soledad tecnológica contemporánea está llena de ruido, de bombardeo de imágenes, de espectáculo constante, y está inmersa en un todo electrónico enclaustrado, en la frialdad y encierro de la pantalla, no hay exterior. Esa es finalmente la ironía de la tecnología de las redes: supuestamente está centrada en la promesa de la comunicación y, sin embargo, termina aislando a los individuos detrás de sus escudos tecnológicos en este ciberespacio en donde acontecen la mayoría de sus interacciones sociales. Al final, todo se convierte en un círculo vicioso.

Nos conformamos con la empatía fingida, o con sentir empatía por algo que parece real pero que no lo es. La doctora en psicología y experta en robótica Sherry Turkle afirma

que esperamos más de la tecnología y menos de los demás, y lo atribuye a que la tecnología nos toca donde somos más vulnerables, en nuestra soledad, que tanto miedo nos da (Turkle, 2011). La idea de que nunca estaremos solos, que nos vende permanentemente el mercado, es clave, ya que ha logrado cambiar nuestra forma de pensar: ni bien nos quedamos solos, desarrollamos al instante una ansiedad tan fuerte que nos hace buscar inmediatamente un dispositivo. La soledad se ha convertido aparentemente en un problema que hay que resolver y lo hacemos conectándonos. Sin embargo, no somos capaces de ver que el remedio es peor que la enfermedad, ya que el conectarse funciona más como un síntoma que nos ha quitado el derecho a la soledad y a la intimidad, espacios necesarios para la creatividad y la reflexión.

Lo que sucede es que también le tememos a la intimidad, al fracaso de las relaciones, y por esta razón sentimos que el robot nos puede dar esa compañía sin las exigencias de la amistad o de la relación amorosa. Por otro lado, el robot se puede encender y apagar, algo que estamos tan acostumbrados a hacer cuando queremos desconectarnos. Lo podemos guardar en el clóset si queremos, podemos dirigir el tipo de conversación que queremos tener, podemos tener relaciones sexuales cuando queramos sin tener que enfrentarnos al rechazo o a una negativa. Nada de eso podemos hacer con una persona real sin ser vistos como unos desadaptados o insensibles. Además, el robot de silicona no envejece, no se enferma, no muere y siempre es bello.

2.5 Controversia y regulación

Frente a los avances en la industria de estas muñecas sexuales y el progreso de la tecnología para añadirles inteligencia artificial, surgen una variedad de interrogantes, así como también se manifiesta, por medio de los expertos, la necesidad de investigar las implicancias y de generar temas de regulación y legislación. Irónicamente, nuestro mundo del simulacro se ve obligado ahora a crear regulaciones del simulacro; sin embargo, también se plantean temas de índole moral. ¿Es legal hacer robots en forma de niños?, ¿promoverá la pedofilia o la disminuirá? ¿La creación de prostíbulos con robots sexuales es legal? ¿Las relaciones sexuales con un robot implican infidelidad? ¿quedará condicionada la sexualidad con humanos, por ejemplo, si se tiene relaciones sexuales con robots con cuerpos idealizados, asumiendo actitudes agresivas o sumisas? ¿Se perpetuarán los estereotipos sexistas en vista de que imitan los cuerpos idealizados de

las mujeres y que son en su mayoría compradas por hombres? ¿Serán estos robots una especie de esclavos sexuales? ¿favorecerán desviaciones sexuales o violaciones o, todo lo contrario, las evitarán? ¿Deben permitirse productos que perjudiquen o se interpongan en las relaciones humanas? ¿Pueden los robots ser usados como terapia que ayude con las deficiencias o incapacidades sexuales? ¿La intimidad con robots va a terminar aislando más al ser humano? ¿Quién responderá por los actos de un robot que actúa con su IA? (*La vanguardia*, 2016). Existen activistas a favor y en contra de estos temas. Las preguntas son muchas, pero no hay consenso en las respuestas. Lo cierto es que está generando una sensación de vulnerabilidad frente a la privacidad, a la situación laboral, a los derechos, a la seguridad y a la intimidad.

Esta realidad es tan inminente que ya ha suscitado grandes debates en diversos campos como la filosofía, la sociología, la crítica cultural, la robótica, las leyes, los temas de género, la economía; incluso ha generado la necesidad de institucionalizar un organismo que nos proteja frente a este fenómeno: la Fundación por una robótica responsable (*Foundation for Responsible Robots*) en La Haya, que publicó en el año 2017 un informe en el que se revisan algunos de estos temas a través de extensas entrevistas y encuestas en diferentes sectores, denominado “Nuestro futuro sexual con robots: Fundación para la responsabilidad robótica - Informe de consulta” (*Our sexual future with robots: A Foundation for responsible robotics consultation report*). La preocupación que tenía Azimov, con sus tres leyes fundamentales de la robótica, también se hace realidad. La meta de este estudio es fomentar conversaciones acerca de los propósitos que están implícitos en el diseño de los robots para asegurar que sean lo más transparentes posible y que estén abiertos al debate. En los robots no solo proyectamos lo que somos, sino que de algún modo afectamos la manera en la que seremos, por esta razón, dicho estudio considera que no son solo temas relacionados con la tecnología, sino temas que tienen que ver con la manera en que esto podría afectar nuestro modo de relacionarnos socialmente.

Dicho estudio comprende que existen muchas formas de lo que para cada uno puede “contar” como una relación, pero afirma, al igual que lo hacía David Levy (especialista en robótica) en su libro *Love and Marriage with robots*, que a medida que sea más aceptado a nivel social habrá una mayor cantidad de personas que opten por mantener relaciones con robots. Para Levy, el sueño ancestral de crear un ser artificial como compañero amoroso o sexual está cada vez más cercano. En la era contemporánea, la

existencia se ve tan individualizada bajo el signo de la identidad, que “su intercambio se vuelve imposible, la multiplicación termina produciendo un simulacro de alteridad” (Baudrillard, 2008, p. 53). En las múltiples charlas y entrevistas que ha dado a través del mundo, Levy pronostica que para el 2050 no solo tendremos sexo con robots, sino que nos enamoraremos de ellos y nos casaremos con ellos. En una entrevista que le hiciera E. Suarez para *Tercera Cultura*, el científico sostiene que hoy en día ni siquiera las computadoras más poderosas son tan poderosas como el cerebro humano, pero que en un futuro cercano los expertos podrán crear una con la misma capacidad del cerebro humano y que en un futuro más lejano crearán una diez mil veces más poderosa. Por esta razón, afirma que después de esto una persona que nos parezca atractiva se podrá reproducir artificialmente (Suarez, 2016). La identidad redoblada, afirma Baudrillard, “termina en la pura extrapolación de uno mismo. Se convierte en un efecto especial que vira a la clonación pura y simple, en el horizonte de la manipulación electrónica y genética” (2008, p. 54). Todo es posible en este universo indiferenciado, en este mundo de consumo en donde podemos producir artificialmente a esa persona que en la vida real quizá ni nos miraría o a quien tal vez no tendríamos la oportunidad de conocer.

Levy afirma que en la actualidad los clones robóticos se parecen tanto a los humanos que el espectador tarda diez segundos en darse cuenta de que no es real, los expertos confirman que en unos años se demorarán diez minutos en hacerlo, y poco a poco se demorarán cada vez más hasta que las diferencias sean imperceptibles. Con el tiempo, sostiene, los robots simularán tener emociones, llorarán, reirán, se enfadarán, se emocionarán, según estén programados. “No serán libres para tener esas emociones, pero los efectos serán los mismos”, añade. (Suarez, 2016). Lo que quiere decir con esto es que no tendrán emociones, sino que actuarán como si las tuvieran y para los efectos, eso es lo que importa, “no la causa del llanto, sino el llanto en sí”; no el amor, sino la forma en que actúan, como si de verdad amaran; y serán tan convincentes que a sus dueños no les importará. (Suarez, 2016). El proyecto que se ha trazado el ser humano de llenar el vacío de la verdad es un proyecto sin fin, de ahí la necesidad de seguir creando otros simulacros donde ya no hay más espejo ni negativo, donde ya no hay distinción entre la realidad y la generación incontrolable de realidades paralelas. Por ello, Levy y otros expertos en robótica como él, están convencidos de que “la gente se acostumbrará, como se ha acostumbrado a otros avances tecnológicos”, sobre todo los niños que han crecido entre máquinas, con internet y rodeados de pantallas; Levy afirma que esa

generación terminará aceptándolos como seres inmigrantes, por los cuales quizá al principio sentirán cierto rechazo, pero que no los percibirán como diferentes (Suarez, 2016). Según Sharkey *et al.*, para Levy enamorarse de un robot es lo mismo que enamorarse en una sala de chat: “No importa qué hay al otro lado de la línea. Lo único que importa es lo que experimentas y percibes” (2017, p. 13). Baudrillard explica muy claramente este tipo de fenómeno. No necesitamos que sean iguales a la realidad, sino que den la sensación de ser reales: “vivimos en un universo extrañamente parecido al original —las cosas aparecen dobladas por su propia escenificación, pero este doblaje no significa una muerte inminente pues las cosas están en él ya expurgadas de su muerte, mejor aún, más sonrientes, más auténticas bajo la luz de su modelo, como los rostros de las funerarias” (Baudrillard, 1978, p. 24).

Durante muchos años se ha venido tratando el tema de los peligros que puede causar el manejo excesivo de la ciencia y cómo de alguna manera podría revertir sobre nosotros, de ahí el pánico de crear un ser tan perfecto y poderoso que termine aniquilándonos. Tomemos el ejemplo de la novela de ficción *Frankenstein y el moderno Prometeo*, escrita hace 203 años por Mary Shelley (1818). Si bien no fue un robot lo que se creó en dicha obra, sino un monstruo construido por partes de humanos muertos, que luego termina asesinando a su creador debido al rechazo que sentía la humanidad por él, se trata de un ejemplo interesante que sirve de contraste con lo que se está construyendo ahora. Hay tres aspectos importantes que quisiera destacar de la novela: en primer lugar, a diferencia de lo que muchos creen, el nombre del monstruo no era Frankenstein, así se llamaba el doctor que lo creó, ese “monstruo” que quiere por todos los medios, so riesgo de su propia muerte, inmortalizar al ser humano creando un simulacro. La segunda es que el supuesto monstruo o criatura está construido por restos de hombres muertos, restos humanos, como lo que somos metafóricamente en la actualidad. Por último, el monstruo era rechazado por la humanidad y termina asesinando a su creador, porque no le construyó una pareja que lo acompañara. Muchos de nosotros ahora pedimos lo mismo: que nos fabriquen una pareja mientras poco a poco “asesinamos” al *Otro* y a los otros.

A diferencia de ofrecer un monstruo a la humanidad, lo que está buscando el “dios” del mercado es que este robot sexual, con inteligencia artificial, se parezca al ser humano, vale decir, que sea empático, tenga sentimientos, sea inteligente y que sustituya o cubra la *falta* que sentimos relacionada con la soledad, la depresión y la angustia que en la

actualidad nos aqueja. Lejos de presentarlo como una amenaza, se presenta como una especie de “mesías contemporáneo” que viene a sacarnos de nuestra miseria. Me pregunto, entonces, ¿por qué persistimos en sentir miedo a ser aniquilados si eso de alguna manera ya viene ocurriendo? Por un lado, nuestro narcisismo y compulsión por el goce permanente se ha encargado de eliminar los mandatos impuestos como también a nuestro prójimo, y, por otro lado, nos estamos dejando eliminar de a pocos al aceptar el simulacro de la comunicación, de la conversación fingida, y al dejarnos llevar por este mandato al consumo y a la dependencia tecnológica que nos ha ido sacando silenciosa, paulatina e inadvertidamente de la ecuación de la vida social real.

Esa obsesión por hacernos presentes en cada foto, en cada “posteo”, es un grito desesperado que busca afirmar nuestra existencia, ya que de otro modo nadie nos ve, nadie nos escucha, a nadie le importamos. Entonces, si ya no encajamos, porque de alguna manera ya no nos comunicamos, ya no nos entendemos y ya no nos vinculamos, terminamos aceptando esa maravillosa promesa del compañero perfecto que nos ofrece el mercado. Nacimos y crecimos para relacionarnos, para encontrar nuestra propia identidad a través del otro, y ahora que ya no lo hacemos, que ya no podemos o ya no queremos hacerlo de la manera “tradicional”, buscamos hacerlo con lo que más se parezca, pero siempre y cuando no se parezca demasiado.

A raíz de esto precisamente surge mi siguiente duda o escepticismo: ¿por qué crear un robot como el que sugiere Levy, que busque imitar a tal punto al ser humano que pueda sentir, tomar decisiones propias, tener una “identidad” y una “personalidad”; que pueda improvisar, tener intuición, emocionarse y generar empatía? ¿Qué nos hace creer que el ser humano va a encajar en una relación con un robot construido de esa manera? Eso ya existe: nosotros somos así. Si es precisamente de eso de lo que el ser humano ha venido huyendo, de la autonomía del otro, de las decisiones imprevisibles, de lo real y lo único que hay en cada individuo. ¿Qué nos garantizaría que los robots no nos nos vayan a abandonar, como sucede en la película *Her* de Spike Jonze, cuya protagonista virtual termina perdiéndose voluntariamente en el ciberespacio cansada de las exigencias y contradicciones humanas? ¿Qué nos aseguraría que no dejen de sentir deseo sexual por nosotros, que no nos exijan cosas a cambio, que no nos cambien por otro humano, o que no nos decepcionen y nos hagan sufrir, si tuvieran autonomía, sentimientos y emociones?

Creo que, en el fondo, nuestra zona de confort ha terminado siendo el mundo del simulacro. En vista de que todo nos lo dan servido y simulado, quizá solo desde esta dimensión sentimos que tenemos agencia para programar nuestra propia simulación de pareja —más agencia que en la vida real en todo caso—, donde podamos tener las cosas bajo control, que es lo que el ser humano siempre ha buscado (aunque sea simulado también), y así crear nuestro microuniverso con nuestras propias relaciones y conversaciones con estas muñecas-compañeras hechas a nuestra medida.

Me atrevo a asegurar que si hoy Truman, el personaje de la película de *The Truman Show* de Peter Weir se diera cuenta de que lo han venido engañando todo ese tiempo en esa maravillosa vida simulada, ya no se iría.

2.6 La muerte: ese efecto terminal que también queremos suprimir

La muerte es un concepto con el que muchas culturas no han sido capaces de lidiar a lo largo de la historia, ya que es algo que no pueden terminar de explicarse y sobre lo cual no tienen control. De ahí que el ser humano pase gran tiempo de su existencia buscando trascendencia o sentido e incluso ansiando descubrir, a través de la ciencia, la inmortalidad, pues considera que es lo único que podría amainar el miedo y la angustia que produce en él la conciencia de su mortalidad y vulnerabilidad. Una de las formas con las que ha logrado manejar esta angustia es creando este mundo de simulacros de existencias a través de la tecnología y la ciencia, por medio de robots, autómatas e inteligencia artificial que vayan prometiendo acabar con las enfermedades, el envejecimiento y hasta la muerte.

Según afirma Baudrillard, el simulacro solo funciona con la muerte del modelo: “Simulación en el sentido de que todos los signos se intercambiaban entre sí en lo sucesivo sin cambiarse por algo real (y no se intercambian bien, no se intercambian perfectamente entre sí sino a condición de no cambiarse ya por algo real)”. (Baudrillard, 1980, p.12). Esto me remonta al episodio de la serie *Black Mirror*, denominado “Be right back” que de alguna manera demuestra dicho postulado.

La serie *Black Mirror*, creada por Charlie Brooker, nos hace reflexionar sobre la creciente dependencia tecnológica a través de historias que presentan la manera en que vivimos ahora y cómo lo haremos en el futuro inmediato si no somos lo suficientemente

cuidadosos con nuestras creaciones. Cada episodio nos relata un caso diferente acerca de temas relacionados con la dependencia digital, con el mundo del internet, chips, máquinas informáticas, clones, robótica, realidad virtual, realidad artificial y redes sociales, enfrentándonos a ese “determinismo tecnológico” que anula la libertad humana. En su libro *Sociedad Pantalla. Black Mirror y la tecnoddependencia*, Esteban Ierardo afirma que la principal preocupación de esta serie es “la reflexión acerca de la relación entre el hombre y la máquina, entre el cerebro y la computadora”, (2018. p. 8) y la interacción entre lo virtual y lo real. Asimismo, afirma que en esta serie “la tecnología es vivida como amenaza, invasión de la privacidad, pérdida de la libertad, espectáculo constante, deshumanización” (2018, p. 9); en resumen, sostiene que hay una gran tecnoddependencia que está convirtiendo a nuestra sociedad en una sociedad digitalizada totalmente “dominada por las TIC (tecnologías de la información y la comunicación)” que han terminado controlando nuestra privacidad y toda la información (2018, p. 9).

La serie *Black Mirror* imagina la proyección futurista del impacto tecnológico sobre nosotros en un futuro próximo. Como lo afirma este autor, si bien no es una serie tecnofóbica ni activista antitecnológica, lo que busca su creador es que funcione como una alerta al espectador del peligro de una tecnoadicción generalizada (2018, p. 10). Así como ya casi no se niega el desmoronamiento de las utopías de antaño, hay ciertos movimientos, como el transhumanismo, que todavía se refugian en la utopía tecnológica como la última piedra de salvación. Sin embargo, en el caso de esta serie, la distopía tecnológica es el concepto clave para situarla como referente pesimista frente a los sueños y promesas contemporáneos de la sociedad consumidora y tecnológica en la que vivimos. Para Ierardo: “lo distópico se nutre de una realidad social presente, y de sus consecuencias indeseables en términos de mayor alienación y control social” (2018, p. 27). La ficción e imaginación distópica, por tanto, problematizan cualquier vía alienante.

En el episodio que pasaré a analizar, “Be right back”, veremos cómo la tecnología puede llegar a tal punto que nos apoye a negar o a desaparecer la muerte, que nos libre de negociar la pérdida de un ser querido, ofreciéndonos un clon robótico de este. El capitalismo absolutiza todo, “su compulsión a la acumulación y al crecimiento” va en contra de la muerte, ya que en esta lógica se percibe como “pérdida absoluta” (Han, 2014, p. 19). La muerte, que es el límite máximo del cuerpo, comienza a cuestionarse.

Ahora bien, ¿es acaso posible que la réplica robótica de una persona amada que ha fallecido pueda hacernos creer que aún vive? ¿Realmente puede ser reemplazable algo que en esencia es inimitable? ¿Podemos confundir tanto a una persona real con un muñeco robótico de silicona?

La condición de mortalidad que tenemos es una de las cosas que nos hace ser empáticos con el otro. Sin embargo, esta sociedad del “todo te lo resuelvo y rápido” ya no es tolerante ni sabe lidiar con el sufrimiento ni con el dolor, ni mucho menos con la muerte; por consiguiente, existe la tendencia a querer immortalizar todo a través de los objetos.

La idea de utilizar este objeto cultural (“*Be right back*”) es la de contrastar el efecto que causa un objeto creado a partir de la realidad en relación con otro que es generado a partir de modelos. Lo que sucede es que el primero no es aceptado ni asimilado como algo creíble, que logre un verdadero enganche, ya que al existir un referente real no llega a haber concordancia con lo simulado y no genera afecto; el objeto en este caso no existe en sí mismo, sino como la réplica de algo ya existente, generando así extrañeza y mayor frustración.

Este episodio nos presenta a una pareja joven, que acaba de mudarse a las afueras de la ciudad. Desde el primer momento, podemos darnos cuenta de que el protagonista, Ash, es un asiduo usuario de las redes ya que Martha, su esposa, se lo señala en varias ocasiones cuando él se desconecta de lo que está pasando a su alrededor. Cuando apenas estamos conociendo a la pareja, que estaban a la espera de su primer hijo, y la dinámica que hay entre ellos, Ash muere en un accidente de tráfico. Martha no tolera la soledad, el vacío y la ausencia que esta tragedia le deja. Por ello decide seguir el consejo de una amiga que le habla de una aplicación que permite, entre otras cosas, tener conversaciones a través del chat con la “persona” que ha muerto. Dicha amiga le explica que esto se logra dándole a la empresa el nombre completo de la persona fallecida y a través de un sistema que recoge toda la información que esta dejó en las redes, en sus compras, en sus búsquedas por internet y en las fotos y videos que subió, se crea un perfil con todos estos datos, que permite que conteste cuando ella le habla por el chat, generándole así la sensación de estar teniendo una conversación.

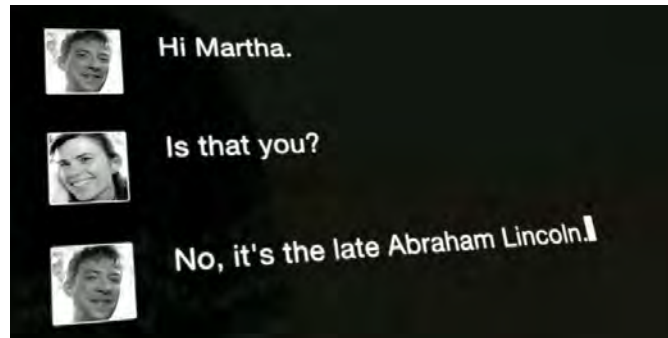


Figura 37: Fotograma de episodio “Be right back” recuperado de un artículo sobre la serie *Black Mirror* (Fuente: *Hellard*, 2018)

Más adelante, Martha decide comunicarse mediante voz, algo que también ofrecía este programa informático. Hasta este punto, cuando el contacto era a través del chat o de la voz y ella podía enseñarle su entorno, el desarrollo de su embarazo, la casa donde vivían, a través de la cámara fotográfica de su celular, Martha estaba satisfecha y realmente se sentía acompañada; incluso estaba logrando mitigar su dolor. La barrera de la pantalla de alguna manera le permitía tener más claras las diferencias entre realidad e irrealidad y manejar su dolor con cierta distancia, no tan cerca de Ash, pero lo suficientemente como para calmar su ansiedad.



Figura 38: Primeros contactos con “Ash”. (Fuente: *Crain*, 2018)



Figura 39: Una noche con “Ash” (Fuente: Stuardo, 2021)

Sin embargo, cuando decide dar el tercer paso, es decir, comprar el androide de Ash, que recibe en su casa en una inmensa caja con piezas que ella tiene que armar, todo cambió. Ella misma le da vida al simulacro de un modelo que ya existía, ella misma recoge y junta los pedazos de algo que se parece a él, habla como él, cuenta los mismos chistes que él, pero que no es él.



Figura 40: Captura de pantalla del episodio “Be right back” de la serie *Black Mirror* (Fuente: Netflix, 2013)

Martha recibe al Ash androide en una caja por delivery

¿Qué es lo que pasó entonces? Aquí encaja muy bien lo que sostenía Baudrillard acerca de que el simulacro solo triunfa con la muerte del modelo. Lo que se buscaba en este episodio de *Black Mirror* era replicar un modelo que había existido. Pero, además, esta réplica de Ash solo reproducía su perfil público en las redes sociales, y sabemos muy bien que el perfil público es un reflejo distorsionado y producido de nuestra verdadera

identidad. Por ello, cuando el androide le pregunta qué tal se ve en contraste con el verdadero Ash, ella le contesta: “Luces como él en un buen día” a lo que él le responde: “Las fotos que almacenamos tienden a ser favorables. Supongo que yo era igual¹⁵”.

Lo que lo convertía en él mismo, la manera como se expresaba en otros lugares y no en el mundo virtual, lo que hacía que improvisara y fuera espontáneo, lo emocional y lo intuitivo, no se ven reflejados en este androide. Este Ash simulado carece de verdadera identidad, pero lo más importante, carece de autonomía. Esa autonomía que tanto criticamos, pero que finalmente nos hace ser quienes somos y nos distingue del resto. El mayor reto que enfrenta la simulación del ser humano es lo que no se puede recoger de meros datos, lo que no se puede programar, lo imprevisible, lo imperfecto, lo contradictorio. Nada de eso tiene este nuevo Ash. No es capaz de salirse del personaje para el que lo han programado, ya que surge del ciberespacio y su comportamiento es el resultado de la administración y procesamiento de la información, no es capaz tampoco de asumir la fantasía que Martha pretende de él. Si Martha se quejaba de algún tipo de comportamiento distinto al que hubiera tenido Ash, el androide le contestaba que eso no estaba en su data.



Figura 41: Martha observa al nuevo “Ash” con asombro y fascinación perturbadora (Fuente: O’Hare, 2016)

Lo que sucede entonces es que ella se da cuenta de que ese no es Ash; su autoengaño se ve develado. El Ash simulado no reemplaza al Ash verdadero, al referente original. En un acto de desesperación, Martha lo lleva al borde de un abismo y le dice que se tire,

¹⁵ Las frases pertenecen a los subtítulos en español de la serie en *Netflix*.

porque no siente ni la pasión, ni la controversia, ni lo real de su relación anterior. Este Ash le dice que no tiene ningún registro de sentimientos suicidas en su data, pero que, si ella considera que es necesario, lo hará. Desesperada, le dice que eso es algo que jamás contestaría o haría Ash y le grita “Eres solo un eco de ti. No tienes historia. Solo eres una actuación de cosas que él hacía sin pensarlo, y no es suficiente¹⁶”. Y esa sería su última conversación como pareja simulada.

Además de ser una simulación a medias debido a la información restringida que tiene el androide Ash del verdadero Ash, su programación lo aleja de lo humano: no siente dolor, no come, no duerme, no necesita satisfacer sus necesidades biológicas básicas. Solo reproduce emociones anteriores y se muestra sumiso frente a Martha, ya que carece de autonomía. Este capítulo nos lleva a preguntarnos acerca de la calidad de la inteligencia artificial y de la incapacidad al menos actual de lograr una réplica satisfactoria de la personalidad inteligente de un ser humano real. ¿Puede Ash comprender lo que le pide Martha? ¿Puede entender la diferencia entre lanzarse al precipicio y quedarse sentado? ¿Puede entender algo como contemplar el mar o sentir la brisa? ¿Pueden las computadoras o la inteligencia artificial mostrar auténtica inteligencia o solo ser extremadamente hábiles en el juego de la simulación?

Finalmente, Martha decide dejar al androide en el ático, en el rincón de los recuerdos, como una sombra inquietante del verdadero Ash, y su hija, que ya es una niña, puede visitarlo los fines de semana y jugar con él como si fuera un muñeco. Me pregunto, ¿por qué no se deshace Martha de él? ¿Por qué no lo empujó ese día al precipicio, si para ella no era Ash? Podemos entender en este momento que hay un cierto grado de empatía, un cierto borroneo de la realidad. Basta con notar, por ejemplo, que cuando vemos cómo trata Martha a Ash androide y él no entiende las razones o cuando vemos cómo lo confina de por “vida” en el rincón de su casa, ¡sentimos pena por él!

Solo a nivel de simulacro y no de réplica, solo a este nivel, es que creo que las relaciones robot-humano pueden funcionar, cuando el robot es un objeto que está a nuestro servicio, para satisfacer nuestras carencias (ya viene funcionando de esa manera con nuestros celulares, nuestras computadoras, con la tecnología, etc.) y no como un sustituto de alguien que ya existe, es decir, de un ser humano específico. Como un simulacro de humano sí funciona, porque solo de esta forma entran en juego otras cosas,

¹⁶ Las frases pertenecen a los subtítulos en español de la serie en *Netflix*.

como nuestra mente, por ejemplo, nuestra imaginación y fantasía, y la dependencia tecnológica y consumista en la que nos hemos sumergido, que ayuda a que creamos o nos sintamos más cómodos con otras realidades sin modelo. El simulacro es la “no realidad” o el “exterminio de la realidad”. Es la exterminación más fundamental de lo real, vale decir, de la ilusión, llegando así a la desilusión. Baudrillard sostiene que la ilusión del mundo, que se ha perdido, ha sido reemplazada por la ironía. “parece que la técnica ha cargado con toda la ilusión que nos ha hecho perder, y que la contrapartida de la pérdida de ilusión es la aparición de una ironía objetiva de ese mundo” (Baudrillard, 2009, p. 102). Hoy se trata de concebir una realidad y unos individuos a los que no les falte nada y, por lo tanto, ya no se puede pensar en una construcción dialéctica: la dialéctica se realiza ahora, en todo caso, de una forma irónica, en una positividad total, sin contraparte ni pensamiento crítico.

Ash representa la domesticidad del robot porque eso es lo que el mercado nos quiere vender ahora, algo que lejos de aterrarnos, porque puede eliminarnos, llene nuestras faltas y carencias al darle un aspecto con el cual podamos identificarnos. ¡Pero eso es simplemente una estrategia de mercado! Nuevamente insistimos en que la tecnología nos captura o nos engancha ahí donde somos más vulnerables, en nuestra soledad, y para sentirnos menos solos no vamos a escoger un ser que nos cause extrañeza o temor, sino más bien empatía y ternura, siempre y cuando, claro está, no parta de un modelo, no esté reemplazando a alguien que existía de verdad y a quien amábamos.

Quizá algún día los robots con inteligencia artificial no solo superen la inteligencia de un ser humano, sino que manifiesten la capacidad de automejorarse, de copiarse a sí mismos, pero en nuevas y mejores versiones que el hombre. Eso no lo sabemos todavía, pero habría que preguntarse: ¿llegará la humanidad a ese punto sin retorno en el que la tecnología la supere? ¿Podrían estos robots con inteligencia artificial suponer la extinción del hombre como la raza dominante? Hasta el momento es válido dudar acerca de las promesas que hacen los científicos en torno a estos robots. Es válido cuestionarnos si realmente llegarán a comprender el significado de lo que dicen y hacen, si podrán entender el significado de los conceptos que permiten el pensamiento crítico, filosófico o poético o si comprenderán el significado del amor, por ejemplo. Tal como lo explica Ierardo, al referirse al físico-matemático Roger Penrose, “para el propio Penrose, el límite del desarrollo de la inteligencia artificial será que un ordenador podrá ser programado para una mejor simulación de lo humano; será optimizado para mejores

prestaciones operacionales (para hacer mejor esto o lo otro), pero, seguramente, no comprenderá *la dimensión semántica del lenguaje*” (2018, p. 91).

Quién sabe si algún día logren sentir empatía, dolor, placer, tener sentido del humor o tener conciencia, libre albedrío, capacidad de contemplación; ello es más difícil de concebir. Sin embargo, a pesar de que venimos pronosticando o añorando esto desde hace siglos, aún no ha ocurrido realmente. No obstante, habría que preguntarse también que, si llegasen a ese punto, ¿imitarían al ser humano al que seguramente le encontrarían muchas fallas o buscarían ser una nueva versión de seres robóticos no antropomorfos? Lo relevante en todo esto, en todo caso, es el juicio que debemos hacer acerca de qué constituye el ser humano, de su valía y su dignidad, preguntarnos qué es lo que hace que un humano sea humano, si podemos ser plenamente personas y relacionarnos con otros o si la tecnología nos quitará esta capacidad para convertirnos en engranajes de un sistema que nos devora.

En el fondo, como se puede constatar, ni lo real ni lo simulado funcionan de verdad para crear lazos en nuestra era. Si creemos en nuestro simulacro, en nuestro microcosmos simulado, va a ser solo mientras sintamos que está tapando nuestra falta, y después buscaremos comprar una mejor versión de lo que hasta el momento había calmado nuestra angustia. Con lo real es más difícil porque estamos cada vez más cerca de nuestro yo narcisista, que no nos permite comprender la alteridad, y por más que queramos, nos cuesta ver hacia fuera y relacionarnos.

La tecnología va a seguir avanzando evidentemente, pero ese no es el punto, el punto es que nosotros dejemos de retroceder, de desaparecer, de seguir permitiendo que se cometa ese “crimen perfecto” al que se refiere Baudrillard (2009), que dejemos de creernos el cuento de que el mundo simulado, el mundo del espectáculo, es el que garantiza nuestra felicidad.

Capítulo 3: El poder de lo virtual

Lo virtual de la realidad lo está tomando todo, ya casi no hay un exterior. Poco a poco lo real va apareciendo como un cuerpo inútil. Si los siglos XIX y XX se destacaron por las muertes de Dios, del hombre y de lo social, el siglo XXI se encuentra ante la muerte inminente de la realidad tal como la conocemos, tal como la hemos construido en los últimos tiempos: un mundo de la razón centrada en el sujeto, un mundo de la representación, de la estabilidad del significado, vale decir, nos encontramos frente a la muerte de lo real “objetivo”. Según afirma Baudrillard, con la muerte de Dios nos quedamos solos frente a la realidad y, además, con la tarea de producir el mundo, de hacerlo técnica e integralmente real. A este fenómeno lo va a llamar “Realidad Integral”, la cual desestructura el principio mismo de realidad y se basa en la ejecución de un mundo bajo un “proyecto operativo ilimitado”, en donde “todo se vuelva real”, hiperreal, transparente y visible (2008, p. 11).

La era contemporánea se caracteriza por una profunda transformación de la realidad basada en el reemplazo de los elementos que conformaron al sujeto moderno por tecnologías cibernéticas de poder. Con lo virtual, sostiene Baudrillard, la sustitución del mundo es casi total, ya no hay sustancia simbólica, ni trasmundo, ni ilusión o misterio, ahora la realidad es solo su doble, su espejismo perfecto, todo se ha vuelto inmediata y completamente real, sin sombra ni contrapartida. (Baudrillard, 2008, p. 20).

En este tercer y último capítulo, voy a demostrar cómo este mundo de lo virtual, de lo tecnológico y del consumo ha ido generando una transformación de lo que entendemos por lo humano y por la realidad y, a su vez, ha ido mermando aún más nuestra capacidad para generar lazos sociales, produciendo un fenómeno de “no compromiso” y creando un sujeto individualista eximido de la responsabilidad de tomar partido por algo o por alguien. Hoy, ya no se trata de crear seres a nuestra imagen y semejanza, ahora es el objeto mismo el que nos transforma y nos diluye poco a poco, pues este sistema nos está convirtiendo en una sociedad líquida que ya no necesita o no reconoce al otro como parte importante de su desarrollo afectivo: sus relaciones más íntimas pueden desplazarse o sustituirse por y a través de dispositivos virtuales.

Para argumentar esta hipótesis tomaré como objeto de análisis a un conocido simulador de citas virtuales creado en Japón llamado *Love Plus*, mediante el cual muchos jóvenes están estableciendo relaciones de pareja (a través de la pantalla) con un dibujo anime.

Finalmente, desarrollaré el tema del amor como algo que agoniza en un mundo que asocia todo a su precio en el mercado. Haré énfasis en el amor verdadero como acontecimiento, como un sentimiento que permite la experiencia de la alteridad, y como posible resistencia frente a este sistema tecnológico/cibernético y consumista de poder que poco a poco va alienándonos del mundo y del otro.

3.1 Realidad Integral: ni verdad ni apariencia ni metáfora

En la Realidad Integral del mundo contemporáneo, todo se regula desde adentro: el trabajo, el consumo, la comunicación, el ocio, las relaciones sociales. Lo que antes se proyectaba psicológica y mentalmente en la “tierra” como metáfora o escena mental, ahora “es proyectado a la realidad, sin ninguna metáfora en un espacio absoluto que es también el de la de simulación” (Baudrillard, 1985, p. 190). Esta nueva manera aislada de vivir, como si estuviéramos en nuestra propia nave espacial, navegando en las redes, nos pone en un lugar de soberanía y distancia infinita de nuestro “universo de origen”, que Baudrillard va a denominar “el hiperrealismo de simulación: la elevación del universo doméstico a un poder espacial” (1985, p. 190).

Si lo real es aquello de lo que se puede obtener una representación equivalente, lo hiperreal es lo que anula la misma posibilidad de una re-presentación. Lo hiperreal anula la equivalencia. Lo hiperreal adviene cuando la realidad resulta reproducida con tal grado de intensidad que, por exceso, desaparece” (Oittana, 2013, p. 259).

Hoy, lo humano no puede pensarse sin la tecnología y la tecnología se ha vuelto como una prótesis, algo interno a lo humano y no algo exterior. Según Baudrillard, con este proyecto técnico de eliminar el mundo natural en todas sus formas, las mutaciones decisivas de los objetos están causando diferentes fenómenos tales como: (i) un “proceso virtual de funcionalización”; (ii) “el desplazamiento de los movimientos corporales del ser humano hacia mandos electrónicos”, ya que la energía que usa en las redes solo se da con la anulación de movimiento de su propio cuerpo; (iii) la progresiva

eliminación del sujeto y de lo material y tangible del mundo y (iv) “la miniaturización en el tiempo y el espacio de procesos cuya escena real es la de la memoria infinitesimal y la pantalla con la que están equipados” (1985, p. 191).

Como afirma dicho autor, todo se ha unificado en una misma escena de la pantalla: “de una manera sutil, esta pérdida del espacio público tiene lugar al mismo tiempo que la pérdida de espacio privado. Uno ya no es un espectáculo, el otro ya no es un secreto” (1985, p. 192). A diferencia de la obscenidad de lo oscuro, lo reprimido o lo prohibido, estamos ahora en un mundo de la obscenidad de lo visible, que ya no tiene ningún secreto. Para Baudrillard el éxtasis de la comunicación se ubicaría entonces donde todas las funciones del ser humano son “abolidas en una sola dimensión de comunicación”, mientras que el éxtasis de la obscenidad es donde “todos los secretos, espacios y escenas son abolidos en una sola dimensión de información”, de cifras y datos, todo se vuelve transparente y visible al instante (1985, p. 194).



Figura 42: Juego de realidad virtual en el distrito de Shibuya (Fuente: *Klook*, S/F)



Figura 43: Dispositivo Omni One que permite correr en realidad virtual sin movernos del sitio (Fuente: Raya, 2020)

Esta era del simulacro del tercer orden anula todo tipo de falsificación, acaba con todo espejo y toda mirada, desdibuja toda oposición entre el original y la copia, entre imagen e imaginación, entre realidad concreta y realidad abstracta, y anula toda representación. Con la liquidación de la realidad también se liquidan “todos los referentes que la modernidad pudo concebir a partir de la existencia de éste principio: verdad, bien, progreso, significado, sexualidad, poder, etc.” (Oittana, 2013, p. 260) y se han reemplazado por referentes como inmersión, inmanencia e inmediatez, donde el mundo es a tal punto hiperreal y positivo, operativo y programado, que ya no necesita ser verdadero.

3.2 La pérdida de referencia y la desaparición progresiva de lo social

La tecnología y los medios de comunicación producen cada vez más una mediatización de la realidad, de la naturaleza, de la vida. Mediatizan la imagen, el sonido, la experiencia y nuestro propio cuerpo. La excesiva conexión y el desmesurado uso de las TIC devienen en un aislamiento progresivo, menguando las relaciones interpersonales y borrando los límites entre la realidad y lo imaginario. Esto ha conducido a reemplazar las interacciones humanas físicas, que a veces nos resultan complicadas e inciertas, con imágenes y conversaciones editadas en las redes.

La sociedad japonesa es un ejemplo por antonomasia de este exceso de conexión, ya que crece rodeada de tecnología. Según un artículo de la BBC, “la población menor de 40 años está perdiendo el interés en las relaciones amorosas convencionales, ya no quiere salir en pareja y muchos japoneses no quieren ni complicarse con el sexo” (*BBC Mundo*, 2013). Ante esto se está produciendo un fenómeno conocido como *sekkusu shinai shokogun*, traducido como el “síndrome de celibato” el cual es considerado por el gobierno nipón como una catástrofe para su país: “más de un tercio de la población no hace el amor, es por eso que la mayoría de los japoneses son llamados *sexless*” (Gnecchi, 2018). En un sistema del consumo, de tanta exposición, posibilidades y exigencias, solo se genera pasividad, desgano y frustración. Según Manuel Fernández Blanco, “en la época de la permisividad sexual casi absoluta, cuyo único límite es la pederastia, la única trasgresión posible sería la antisexualidad como alternativa anticonsumista” (2014, p. 4). Habría que pensar si esto es realmente una resistencia o

más bien una consecuencia o un síntoma generado por el sistema que nos despoja de todo deseo que tenga que ver con el otro para así poder trasladarlo a objetos que podamos consumir.

En Japón, “el 46% de las mujeres entre 16 y 24 años no están interesadas en el contacto sexual, y algunas afirman que lo detestan. Más del 25% de los hombres se sienten igual” (*BBC Mundo*, 2013). El contacto humano y las relaciones a largo plazo se están sustituyendo por una satisfacción momentánea, como, por ejemplo, la pornografía en internet, las “novias” virtuales, los “enamoramientos” con caricaturas anime o el sexo esporádico sin ataduras. Todo esto ha conducido por un lado a experimentar pugnas emocionales internas, pero también a un distanciamiento social y sexual con el que estas personas se sienten cada vez más cómodas. (*BBC Mundo*, 2013). Asimismo, la tecnología y los dispositivos a su alcance les permiten vivir en mundos paralelos que los liberan de cualquier responsabilidad.

Las exigencias de un sistema del éxito y del rendimiento también influyen en esta apatía social donde, por ejemplo, los jóvenes de este país no creen que podrán lograr la solvencia económica de sus padres y por lo tanto no creen poder comprometerse en relaciones duraderas. Por su lado, las mujeres japonesas piensan que para poder ser competentes en su trabajo es mejor no casarse ni tener hijos. Según el artículo de *BBC Mundo*, esto genera gran preocupación para el país ya que se estima que para el 2060 perderá un tercio de su población poniendo en peligro el consumo y el crecimiento (2013).

En el documental *El Imperio de los “Sinsexo”*¹⁷ se aprecia cómo van surgiendo nuevos fenómenos de agrupaciones sociales que se han visto afectados por el aislamiento que causan la presión social, la tecnología y el exceso de comunicación. Este aislamiento puede conducir a situaciones que lindan con lo patológico, por ejemplo, existen agrupaciones como los *hikikomori* (“encerrados”) que casi no salen de casa, los *otaku* o “geeks-desadaptados” o los *parasaito shingurus* o “solteros parásitos”, hombres sobre los 30 años que aún viven con sus padres sin proyección de formar una familia y se calcula que son aproximadamente 13 millones. Entre dichas agrupaciones están también los denominados *soshoku danshi* o “herbívoros”, una “especie de heterosexual que no

¹⁷ Véase: <https://www.youtube.com/watch?v=jsvq5KeHdiA>

tiene apetito por la experiencia carnal del sexo” (*BBC Mundo*, 2013) y que solo se centran en ellos mismos dedicándose a su cuidado personal y a su propia satisfacción—claro ejemplo del sujeto individualista y consumista de la época contemporánea—. Dicho colectivo sostiene que la pareja se ha vuelto un concepto obsoleto. “Entre el 60 y el 75% de los hombres solteros de entre 20 y 40 años se autodefinen como herbívoros, según una encuesta de la compañía de seguros Lifenet” (*El Periódico*, 2016). Todo lo hacen solos: van al karaoke solos y se las arreglan sexualmente solos también. Esto puede explicarse debido a que nuestra sociedad es cada vez más narcisista y en ella, como sostiene Han, “la libido se invierte sobre todo en la propia subjetividad. El sujeto del amor propio emprende una delimitación negativa frente al otro, a favor de sí mismo”, mientras que con el sujeto narcisista el límite con el otro se diluye y “el mundo se le presenta solo como proyecciones de sí mismo. No es capaz de reconocer al otro en su alteridad” (2014, p. 6) el otro solo pasa a ser el espejo del sujeto narcisista.

Cabe resaltar que, a pesar del rechazo que tienen estos hombres hacia el matrimonio y el contacto físico, la mayoría de ellos no es asexual, solo que afirman que prefieren novias que no sean en 3D. Frente a esto, el progreso tecnológico de Japón ha creado una variedad de universos virtuales e íntimos donde muchos pueden refugiarse. Las experiencias sexuales y amorosas por ende son solitarias: hay un gran mercado de productos sexuales para la masturbación y el consumo de pornografía en internet o en cabinas personales llamadas “Video vox”, por ejemplo, que proyectan películas pornográficas. Todo termina comercializándose. Como afirma Han: “el cuerpo, con su valor de exposición, equivale a una mercancía (...) El otro como objeto sexual ya no es un “tú”. (2014, p. 13). En consecuencia, se pierde la relación con el otro pues ya no es una persona sino un objeto sin rostro. Para dicho autor, la pornografía se opone al Eros y acaba con la sexualidad misma: “lo obsceno en el porno no consiste en un exceso de sexo, sino en que allí no hay sexo” (2014, p. 25); por lo tanto, la sexualidad misma termina profanándose. En el ámbito de la sexualidad, “el fetiche no es más un signo, sino un objeto puro, insignificante en sí... su virtualidad es total, justamente porque se sitúa más allá de toda metáfora o referencia sexual” (Baudrillard, 2008, p.66).



Figura 44: Salas privadas de porno en realidad virtual en Japón (Fuente: *Atomix*, 2017)



Figuras 45 y 46: Salas porno en tecnología de realidad virtual (Fuente: *El Tiempo*, 2017)



Figura 47: Ilustración 17 del libro *Otaku Spaces* (Fuente: sitio web de Amazon)

3.3 *Love Plus*: cuando el amor se vuelve líquido

La afición por las caricaturas anime y las novias virtuales, es decir, las relaciones de pareja con un dibujo a través de la pantalla, es algo que ha entrado con mucha fuerza en Japón y en algunos países del primer mundo, como Estados Unidos. Como se puede observar, la representación o imitación humana ya no es necesaria en esta lógica, ahora estamos frente a la reproducción sin modelo, ya no es necesario crear algo que se parezca a nosotros ni es relevante humanizarlo como objeto concreto, como lo vimos con el fenómeno de las *Real Dolls*, sino que salimos de la ecuación para dar paso a algo que carece de materia y referencia. Este último fenómeno es el que pasaré a desarrollar a continuación.

Love Plus es un conocido simulador de citas virtuales creado por Konami para la Nintendo DS que arrasó con los juegos de citas tan populares en Japón. Dicho juego vendió más de 240,000 unidades en el 2009 (año de su lanzamiento), y miles de japoneses se enamoraron de las tres adolescentes que protagonizan la historia.

En dicho juego, el usuario toma el papel de un colegial en una escuela preparatoria. El objetivo es interactuar y conocer a las chicas de la escuela (es decir, a las tres protagonistas) para luego conquistar a una de ellas.



Figura 48: *Love Plus*, Manaka, Nene y Rinko (Fuente: sitio web de *Zerochan Anime Images*)

Este juego le presenta al cliente a tres chicas diferentes, Manaka, Rinko y Nene con las que irá teniendo citas en las cuales ellas le darán pistas sobre su personalidad y gustos con el fin de que pueda escoger con cuál establecerá una relación. En la primera fase del juego hay que enamorar a una de ellas, y únicamente después de lograrlo, es que comienza la historia. Una vez que el usuario ya tiene novia virtual, puede realizar distintas actividades con ella como sacarla a pasear, a comer, al cine; puede enviarle correos electrónicos y hasta tener conversaciones con ella vía mensajes de texto o de voz utilizando el micrófono de la portátil de Nintendo (tiene más de 5,000 frases en su base de datos), e incluso puede tocarla en distintas partes de su cuerpo, a través de la pantalla táctil (Flores, 2009).

A medida que pasa el tiempo, la chica adecúa su “personalidad” de acuerdo a los gustos de su nuevo novio. Cada día, por la mañana, se definen desde la habitación del protagonista, las actividades que llevará a cabo en tres momentos distintos del día. Podrá elegir entre dedicarle tiempo a los estudios, a las actividades deportivas, a salir por ahí, a hacer deporte en casa e incluso a visitar lugares donde sepa que se va a encontrar con sus amigos y amigas. Después, una vez que le da al botón de “comenzar el día”, se sucederán eventos automáticos donde verá los resultados que obtendrá en las actividades, y en los que aparecerá la novia animándolo. Según los resultados, su relación con ella ganará o perderá puntos: se vuelve por tanto una relación de la adición, de la cifra y la competencia. Cabe mencionar que esto es solo un ejemplo de la cantidad de prestaciones que ofrece el juego aprovechando a fondo la tecnología de la portátil de Nintendo. Al besar la pantalla, esta vibra y la muñeca se sonroja, por ejemplo. El objetivo no solo es conquistar a la pareja, sino mantener la relación que solo se logra ganando puntos, lo cual obliga a mantenerse conectado debido a esta necesidad contemporánea de la acumulación y no se acaba nunca, ya que todo sucede en tiempo real. El éxito de este juego en Japón ha sido de tal magnitud, que hasta “se pueden ver a hombres de todas las edades dándole besos a la pantalla de la DS en público” (Flores, 2009). Incluso, cuando “van” al cine, el novio paga dos tickets para poder poner la consola en el asiento de al lado y ver una película con su novia. También sucede que muchos japoneses terminan teniendo la misma novia, es decir, están enamorados de la misma aplicación: un ejemplo claro de cómo la universalización de los objetos borra la singularidad del sujeto.



Figura 49: Captura de pantalla. “Mi novia es Rinko Kobayakawa”.



Figura 50: Captura de pantalla. “Rinko es un poco tímida”.



Figura 51: Captura de pantalla. “La amo tanto que la llevo de vacaciones a muchas partes”.

(Fuente: episodio 1 de la serie *La red oscura*, 2017)

Las mangas o animes de la aplicación tienen una imagen adolescente y esto es uno de los principales atractivos para los hombres adultos, ya que mantienen relaciones como si ellos mismos fueran adolescentes. Esto nos dice mucho acerca de la presión que sienten en esta época contemporánea y de la poca capacidad que tienen para asumir responsabilidades de adulto, añorando esa etapa de la juventud donde gozaban de la libertad total.

En el episodio 1 de la serie documental de Netflix *La red oscura*, “El amor”, Akari Uchida, diseñador y creador de *Love Plus*, afirma haberse esforzado para que el personaje llegue al corazón del cliente. Asegura que los seres humanos son muy egoístas y que cuando están solos se convierten en seres muy solitarios y les resulta molesto estar con alguien también. Por esta razón, opina que al ser humano hay que agregarle un “0.5”, es decir, una extensión de nosotros mismos, que no sea otro individuo, sino un objeto, un dispositivo. Lo que sostiene Uchida refleja nítidamente de qué manera se ha naturalizado que estos dispositivos puedan ser parte de nuestro cuerpo, o peor aún, que nuestro cuerpo ya se entienda como un artefacto al que hay que mejorar con actualizaciones. El mundo de lo virtual nos está trasladando a otro nivel: ya no solo se trata de crear robots que nos imiten o que mejoren nuestras capacidades, ni

tampoco de combinar la máquina con lo humano como se buscaba con los cibernéticos, sino que la línea que divide lo real y lo virtual se está borrando a tal punto que perdemos la dimensión acerca de lo que nos constituye como humanos y acerca de quiénes somos, percibiéndonos como simples aplicaciones inmateriales a las que se les puede actualizar. El sistema nos va alejando del otro, nos está haciendo sentir, además, obsoletos, seres que no encajan y que hay que reconstruir tecnológicamente.



Figura 52: Dispositivo Nintendo del juego *Love plus* (Fuente: Blog de Marcella Purnama, 2012)

Muchos de estos hombres afirman estar enamorados del personaje de la aplicación e, incluso, su familia y sus padres han tenido que incorporarlo a sus vidas. Un ejemplo de esto lo podemos ver en la serie documental antes mencionada: Yuzuke, un usuario muy activo de *Love Plus*, está en una relación desde hace más de dos años con Rinko. Cuando su madre le pregunta si es posible que se case cuando conozca a una chica de verdad, su hijo de 27 años le contesta que le molesta que se meta en su vida amorosa y que a Rinko también. La única forma de seguir en contacto con su hijo, aunque sea para llevarle comida, es aceptando su relación virtual.

¿Qué se está entendiendo entonces por “vida amorosa”? El amor ahora se nos presenta como coexistencia agradable —no importa entre qué o quiénes—, una vivencia a la que se le ha sustraído toda negatividad, un exceso de positividad que se convierte en una fórmula de disfrute, de lo igual, que no permite ninguna experiencia erótica y que no ofrece ninguna distancia que nos permita entender la alteridad, distancia precisamente necesaria para evitar que el otro se cosifique como un objeto, como un *ello* (Han, 2014, pp. 13, 14). Se busca, entonces, algo que nos haga pasar el rato sin ninguna tensión,

ningún drama, consecuencia o intromisión. El deseo del otro se reemplaza hoy por el confort de lo igual.



Figuras 53 y 54: Capturas de pantalla. Yuzuke conversando con su amada Rinko (Fuente: episodio 1 de la serie *La red oscura*, 2017)

En el reportaje *Enamoramiento virtual*, el antropólogo Masaki Ishitan sostiene lo siguiente: “En todos los juegos anteriores siempre existió una línea divisoria entre lo real y lo virtual, pero cuando juegas *Love Plus*, ambas dimensiones comienzan a mezclarse, nunca antes existió algo así en el mundo de los juegos” (DW, 2015). Esta exasperación por lo real y por el saber sobre lo real solo ha sido capaz de generar un vacío y suscitar una incertidumbre cada vez más grande. Mientras “más crece la positividad, más violenta se hace la negación” que conduce a una realidad devenida irreal a fuerza de simulación (Baudrillard, 2008, pp. 30, 31).

Saku Aruno, de 21 años, entrevistado en dicho documental, es cantante de una banda, y está enamorado de Manaka. Nos cuenta que para él lo más importante en una relación es poder confiar en la pareja y que con Manaka es así, y asegura que nunca lo traicionará. Saku no se cuestiona por el momento si se enamoró del juego o de Manaka. No cuestiona su relación y disfruta de la vida virtual en pareja. “No pienso mucho en el futuro, de momento soy feliz con Manaka y espero que sea así para siempre”¹⁸.

¹⁸ Véase el reportaje en el siguiente enlace: <https://youtu.be/8zi-quQMlvgt=9>



Figura 55: Captura de pantalla. Saku conversando con Manaka (Fuente: *DW Español*, 2015)



Figura 56: Captura de pantalla. Saku besando a Manaka (Fuente: *DW Español*, 2015)

Como ya hemos visto en la categoría de Jameson, “la globalización ha traído consigo una nueva dimensión en la posmodernidad y es el desplazamiento de la temporalidad a favor de la experiencia espacial en el presente” (Rios, 2019, p. 155). El tiempo ya no es algo que se piense ni que se comprenda linealmente. El futuro se entiende hoy como presente optimizado, deshaciendo la negatividad del otro y evitando cualquier tipo de proyección o compromiso.

El presente disponible es la temporalidad de lo *igual*. En cambio, el futuro se abre al acontecimiento, que es una absoluta sorpresa. La relación con el futuro es una relación con el *otro* atópico que no podemos alcanzar en el lenguaje de lo igual (Han, 2014, p. 15).

Esta “temporalidad del clic”, como la denominaría Han (2014, p. 15), este presente total, no da espacio al momento por vivir, convirtiendo al tiempo en algo acumulativo que no es capaz de relacionarse con una situación.

En este medio técnico, ya no hablamos de relaciones, sino de conexiones. Si la pareja es sinónimo de compromiso, el contacto con esta red multidimensional conecta y desconecta a la vez, sin compromiso real, sin pensar en el futuro, porque el futuro es hoy y el presente es inacabable. No se necesita, por lo tanto, al otro como construcción de algo permanente: “se trata del ocaso de la sublimación y de la posibilidad de obtener, en soledad, un goce directo” (Fernández Blanco, 2014, p. 2).

¿Qué está sucediendo aquí realmente? ¿Cómo podemos llegar a enamorarnos de un dibujo que además está dentro de una pantalla? En un mundo del exceso de positividad,

comparamos todo con todo para así nivelarlo y con esto solo nos dedicamos a consumir: “hemos perdido precisamente la atopía del otro. La negatividad del otro *atópico* se sustrae al consumo” (Han, 2014, p. 5). Asimismo, además de vivir en la era de los simulacros de tercer orden, en donde no hay referentes ni copias del original, es evidente que la relación con la tecnología y con los medios de comunicación pueden generar una forma de pasividad, ya que expone cotidianamente a los individuos a una navegación solitaria que los abstrae del resto, sustituyendo el cuerpo a cuerpo con el sonido y con la imagen. Esta omnipresencia de la tecnología digital ha conducido a una transmutación de la interacción social que Zizek define como “interpasividad”. Para Zizek la interpasividad destruye lo social al romper las conexiones emocionales entre nosotros, puesto que nuestras conexiones supuestamente interactivas con el otro se convierten cada vez más en conexiones interpasivas:

Si el significante es la forma de “estar activo a través de otro”, el objeto es la forma de “estar pasivo por medio del otro”, es decir, el objeto es primordialmente el que sufre, soporta por mí, en mi lugar —en pocas palabras, el que *goza* por mí— (Zizek, 1999, p.141).

Lo que se produce por medio de esa pasividad compartida, por lo tanto, es una defensa del sujeto contra lo real al transferir al objeto su propia existencia pasiva (Zizek, 1999). Si trasladamos este concepto de interpasividad a la influencia que tiene sobre nosotros la tecnología, veremos cómo esta determina patrones mediante algoritmos que evitan o reemplazan el trabajo emocional o la experiencia auténtica por una simulación de la vida social: “El sujeto interpasivo se convierte en un cibernético animado por algoritmos que están fuera de nuestro control y hacen el embrollador trabajo emocional de la intersubjetividad por nosotros” (Swart, 2019).

Lo social entonces se ha convertido en una “masa esponjosa y traslúcida” a la vez, en un vacío, en la nada, como afirma Baudrillard (1978, p. 109). La masa es el poder de lo neutro, “reunión en el vacío de partículas individuales, de deshechos de lo social y de impulsos mediáticos” (1978, p. 111). Como ya no estamos en el mundo de la voluntad ni en el de la representación, hemos caído en el permanente mundo del diagnóstico, del referéndum basado en la pregunta/respuesta que ya nos viene dada sobre la base de modelos, estadísticas y cifras. Para dicho autor, las masas se han vuelto tan inertes y silenciosas que no pueden representarse ni expresarse. No reflejan lo social ni reflexionan en ello. Son solo la simulación de algo social. “Ya no son sujeto” porque no pueden ser “habladas, articuladas, representadas” (1978, p. 129). Ya no quieren

encontrar ni recibir sentido, solo espectáculo puro. No buscan ningún tipo de compromiso o esfuerzo. En consecuencia, se puede entender por qué *Love Plus*, el amor de bolsillo, tiene tanto éxito: es más fácil relacionarse con un objeto o enamorarse de alguien que no exija nada a cambio.

3.4 El consumismo y la negación de lo real

El sistema capitalista, motor del deseo que se satisface consumiendo, nos ha ido conduciendo a este punto, pone en acción emociones como la atracción por el exceso, por el lujo y la seducción. No conoce el reposo. En su movimiento cíclico no racional, no agrega nada a las cualidades propias del individuo. Produce un ser humano excitado, transforma todo en artificio al servicio de su imaginario: “el objeto es ahora el que refracta al sujeto y le impone su presencia y su forma aleatoria, su discontinuidad, su fragmentación, su estereofonía y su instantaneidad artificial” (Baudrillard, 2009, p.104). Ahora bien, el sistema está perdiendo el control; como afirma Baudrillard, “la masa absorbe toda la energía social, pero no la refracta. Absorbe todos los signos y todo el sentido, mas ya no devuelve ninguno” (Baudrillard, 1978, p. 135). En vista de que el sentido se produce por todas partes, no está más en falta y esto obliga al sistema y al mercado a tener que producir como un tren sin frenos la demanda que por consecuencia también ha ido desapareciendo (1978, p. 134) y, quién sabe quizá por esta razón, tarde o temprano el sistema también implosiona.

Podemos ver claramente este aspecto en la evolución de *Love Plus* desde 2009, que se ha visto forzado a “actualizarse” —para usar términos tecnológicos— para mantener conectados e interesados a sus usuarios, porque, como ya sabemos, nos enganchamos solo mientras el simulacro cubra nuestra *falta*, pero después buscamos comprar una mejor versión de lo que hasta el momento había calmado nuestra angustia.

Prestemos atención al nombre de este simulador de citas: *Love Plus*; como el amor, pero aumentado, que ofrece un servicio complementario, como la promesa que nos ofrece el mercado de que un objeto puede llenar nuestra falta y darnos finalmente la felicidad tan ansiada, pues este “siente” como nosotros. La desesperación por encontrar nombres a los productos que nos conecten emocionalmente es casi histérica en el caso de la

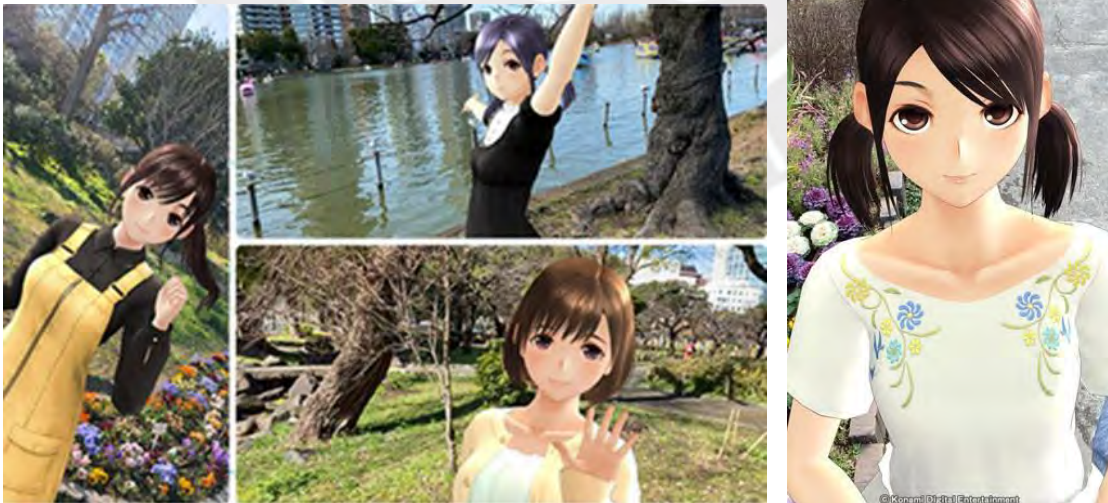
evolución de *Love Plus* para poder satisfacer la necesidad (también histérica) del deseo insatisfecho.

Love Plus, como ya se mencionó, fue un producto del año 2009 que salió a la venta solamente en Japón para la consola Nintendo DS. Con el tiempo se creó una actualización con más características llamada *Love Plus+* (*Love Plus Plus*) que tenía como particularidad el llevar al usuario a recorrer distintas ciudades en Japón para poder compartir la experiencia de estar en paisajes reales con su “novia” virtual. En el 2012 se lanzó una secuela para Nintendo 3DS llamada *New Love Plus*, la cual contaba con un giroscopio y una cámara, para poder admirar a su “novia” en 3D desde cualquier perspectiva gracias al *hardware* que usaba. Un tiempo más tarde *New Love Plus* recibió una versión mejorada llamada *New Love Plus+* (*plus plus*). Este último juego trascenderá la conversación clásica, permitiendo al jugador interactuar con su novia digital de muchas otras maneras. Además, todos los usuarios podrán importar a su novia de programas o juegos anteriores para poder perpetuar su relación. También podrán emplear tarjetas de realidad aumentada para que sus usuarios puedan tomar fotos de sus “cibernovias” en el mundo real: en la calle, en los parques, donde quieran. También podrán imprimir el resultado en plantillas A3 o A4 para enmarcarlas y colocarlas en sus casas. (Castillo, 2012). Cabe aclarar que dicha tecnología solo permite ver y no tocar, ya que son hologramas. Lo táctil y lo concreto son cada vez menos necesarios. Aparentemente, la presencia de un ser humano ya no es una condición necesaria para definir a un ser humano en la actualidad. Vivimos en un mundo interactivo en donde la línea que separa al sujeto del objeto está siendo eliminada por la virtualidad.

¡Realidad aumentada! ¡Hiperrealidad pura! Escapamos de nuestra realidad, pero queremos crear una simulación de ella (o tal vez una simulación del mundo virtual para que así conviva con la nuestra), extrayendo de las pantallas a estos nuevos seres que nos dan compañía y amor, y usando convenciones tradicionales, como fotografiarnos con ellos, como si estuvieran en el mundo real: ¡la amada finalmente rompe las barreras para fusionar los dos mundos!



Figura 57: Fotografiándose con la novia virtual (Fuente: *Woratek, 2010*)



Figuras 58 y 59: Hologramas en realidad aumentada (Fuente: *Spice, 2020*)

Sumado a esto, *New LovePlus+* incluye un servicio de correspondencia denominado “*Girlfriend Mail*” gracias al cual se pueden recibir diariamente correos electrónicos de la chica, en los que le cuenta su día y le dice que lo ha extrañado mucho (Castillo, 2012).

Estas innovaciones de *Love Plus* se valen de palabras que seducen cada vez más al usuario para que siga consumiendo dicho producto: usan el doble “*plus*” para acentuar el mandato incontrolable a gozar y luego le agregan la palabra “nuevo”, tan sonada en esta era contemporánea de lo descartable y lo obsoleto, para que así sigan atrapados. Finalmente, ¡lo nombran “Nuevo Amor Plus Plus”! ¡Y probablemente el nombre terminará formando una frase completa cada vez más empalagosa! Es atosigante, asfixiante, pero, aun así, el sujeto contemporáneo cae rendido.



Figura 60: Personajes hechos de píxeles y códigos, pero reales para sus “parejas”. (Fuente: *Ultima Game*, S/F)



Figura 61: Uso de giroscopio y sensor de movimiento (Fuente: Hernández, 2012)

Figura 62: *New Love Plus+* realidad 3D (Fuente: Rodríguez, 2012)

Como todo lo que se vuelve de moda y puede ser provechoso para el mercado en la posmodernidad, era de suponer que fenómenos como *Love Plus* llegarían a tales extremos que se crearían bares donde estas personas pudieran reunirse con sus novias virtuales. En estos lugares, podemos evidenciar aún más cómo la frontera entre lo real y lo virtual se ha borrado a tal punto que la convivencia y la relación social se han vuelto mixtas.



Figura 63: Captura de pantalla. *Love Plus*, cita grupal, Yokohama (Fuente: episodio 1 de la serie *La red oscura*, 2017)



Figura 64: Captura de pantalla. Bares para citas grupales mixtas (Fuente: episodio 1 de la serie *La red oscura*, 2017)



Figura 65: Captura de pantalla. Bares para citas grupales mixtas (Fuente: episodio 1 de la serie *La red oscura*, 2017)

Todos los clientes del bar se sientan con sus pantallas y establecen conversaciones entre personas reales y personajes virtuales. Lo que sucede aquí es que, al presentarse con sus parejas virtuales, ya no hay posibilidad de conocer o cortejar a alguien real y cada uno termina volviendo a casa con su novia dentro de una pantalla. La pantalla interactiva, el internet, lo multimedia o virtual nos amenazan por todos lados. Lo que antes estaba separado ahora se confunde, desaparece la distancia entre sujeto y objeto, entre los sexos, entre el escenario y el público, entre lo real y su doble: “al suprimirse la distancia, el *pathos* de la distancia, todo se vuelve indecible” (Baudrillard, 2008, p. 69).

Cabe señalar que las empresas que organizan los matrimonios virtuales son el extremo máximo del consumo. Existe una cantidad de personas que se han casado con uno de los tres personajes de *Love Plus* y hay empresas que les facilitan dicho acontecimiento. Estas preparan todo como para que el matrimonio se lleve a cabo, como el altar, las flores, una persona que los case, un set de fotografía con una gigantografía de la novia, entre otras cosas. Se genera, por lo tanto, un simulacro de compromiso, una zona de confort que permite creer que se cumplen con las convenciones sociales, aunque el compromiso no sea con una persona real.



Figura 66: El novio ve a su novia virtual a través del visor 3D (Fuente: *RT en español*, 2017)



Figura 67: “Puede besar a a novia” (Fuente: *Farias, S/F*)



Figura 68: Los recién “casados” (Fuente: *Farias, S/F*)

3.5 ¿Cae lo femenino tan fácilmente en las redes de lo virtual?

Así como existen mujeres que viven con sus muñecos de silicona (aunque el porcentaje de ellas es muy bajo en relación con el de los hombres, como ya se ha demostrado en el primer capítulo), de la misma manera existen mujeres adeptas a estas simulaciones de citas virtuales, pero también en menor proporción.

El 80% de estas usuarias están casadas y “juegan” al terminar su jornada laboral o antes de irse a dormir. Miho Takeshita, una treintañera editora de mangas, asegura lo siguiente: “Parece sencillo, pero jugar exige cierta práctica, hay un encadenamiento dramático bien pensado, aunque parezcan totalmente irreales, una termina teniendo sentimientos por los personajes de estos juegos” (*Última Hora*, 2017). Miho, lejos de perder la noción de la realidad, decidió casarse con un hombre de carne y hueso, pero reconoce que este tipo de simulaciones le permiten tener un amigo al alcance y cuando quiere, lo que no siempre sucede con su propio esposo.

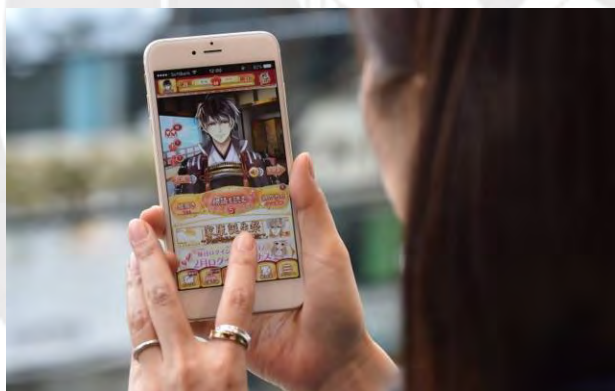


Figura 69: Novios virtuales para mujeres (Fuente: *Telemetro*, 2017)

En relación con este dispositivo, Ai Aizawa, especialista en relaciones conyugales afirma lo siguiente: “como no está bien visto que una japonesa dé los primeros pasos con un hombre, establecer una relación es algo fastidioso, y las que ya encontraron pareja real por lo general no están del todo satisfechas. Usan como válvula de escape estas simulaciones que no implican traición, en las que el amor ideal y el amor perfecto a menudo alimentan las ilusiones” (*La Información*, 2017).

Natsuko Asaki, productora de juegos de la empresa *Cybird* conocida por su serie *Ikemen* (chicos lindos) que tiene más de 15 millones de descargas, asegura que “la historia es primordial, al igual que los protagonistas por supuesto, y los giros inesperados del argumento” (*Última Hora*, 2017). Este juego no se basa tanto en algoritmos, sino en una “historia de amor que sigue una trama de opciones múltiples en la que los héroes virtuales evolucionan en función de las decisiones de la usuaria” (*Última Hora*, 2017). Asimismo, sostiene que estas aplicaciones para teléfonos inteligentes, como *tokimeshi kareshi* (el amigo de las grandes emociones) o *sumakare* (el amigo del celular), logran la sensación de mantener una conversación con el novio virtual mediante mensajes de texto como en las aplicaciones de chateo de Whatsapp o Line: “La ilusión es perfecta y si se tratase de un amigo real, la pantalla tendría exactamente el mismo aspecto” afirma (*RFI*, 2017).



Figura 70: Captura de pantalla. Mensajes de texto con novio virtual (Fuente: *TMGS3*, 2015)



Figura 71: Captura de pantalla. Mensajes de texto con novio virtual (Fuente: *TMGS3*, 2015)

Según el instituto Yano, estos juego diseñados para las chicas, cuentan con “un mercado anual de unos 133 millones de dólares” y están en auge desde el 2012. (*Última Hora*, 2017). Si bien en este juego se priorizan los sueños, también tiene “cierta tonalidad sexual, que se manifiesta de manera menos cruda que en las simulaciones para

varones”, afirma Asaki. “Las fantasías son otras: es una historia de amor ideal, y por lo tanto no existe otra chica rival, ni tampoco un final triste” (*Última Hora*, 2017). Detengámonos un instante en la frase: “Las fantasías son otras”: aquí podemos observar claramente que el mercado ha identificado que el goce femenino es otro, y para ello ha tenido que crear una dinámica diferente para enganchar a este sector, vale decir, inventar un juego con una “historia romántica” sin algoritmos y con “giros inesperados”. En medio de todo, estas mujeres no pierden tanto el sentido de la realidad, se casan con personas reales, pero complementan su relación con estos seres virtuales para alimentar la ilusión cuando sienten que su relación real no funciona bien o se sienten solas; en otras palabras, la línea divisoria no se borra.

Además, a diferencia de los hombres, hasta el momento pareciera que no hay ninguna mujer que se haya casado con su novio virtual o con su muñeco de silicona. Con esto se confirma que el goce femenino lacaniano está en otra parte, va más allá del falo, es un goce más relacionado con la demanda de amor. En consecuencia, podríamos preguntarnos: ¿qué es lo que hace que el género femenino no confunda la realidad con lo virtual?, ¿qué hace que no desconecte del todo, que no se case, por ejemplo, con un dibujo, un muñeco de silicona o un robot? La respuesta está en su conexión con el amor, con eso que le permite reconocer la alteridad del otro, que le permite salir de sí misma, para entrar en otra mismidad. El amor verdadero, visto como el retorno reconciliado desde el otro hacia sí, que permite al ser humano transgredir, ser y trascender evitando que todo se vuelva positivo, igual.



Figura 72: Niina Jyunbei, perfil de posible novio (Fuente: Arlet, 2010)



Figura 73: Konno Tamao, perfil de posible novio (Fuente: Arlet, 2010)

3.6 Vidas virtuales que van tomando todo

La posibilidad de una vida paralela nos va alejando cada vez más del deseo de experimentar nuestros afectos en la vida real. Hiroshi Ishiguro, diseñador de androides y profesor de la Universidad de Osaka, considera que “se puede amar a seres que no son humanos del mismo modo que a los en carne y hueso... La presencia de un cuerpo de hombre o de mujer ya no es la condición que define a un ser humano, que tampoco tiene la exclusividad del amor: es perfectamente concebible que se pueda amar realmente a un robot, a personajes virtuales, y hay que aceptarlo. La cuestión es más bien saber si algún día los robots serán capaces de amar a un ser humano” (*La Información*, 2017).

El hombre en este mundo tecnológico ya no tiene la exclusividad de nada, ni siquiera la del amor —según nos quiere hacer creer el sistema—, es solo un artefacto o pieza más que permite el funcionamiento del universo virtual.

Llegado este punto, nos preguntamos: ¿es este un fenómeno que solo pasa en Japón? La respuesta es no, también se da en otros países del primer mundo. Quizá los japoneses solo se nos han adelantado como lo han hecho con los avances tecnológicos. Según un estudio publicado en *Archives of Sexual Behavior*, la frecuencia sexual ha ido disminuyendo también en Estados Unidos desde comienzos de los 90: “Los adultos estadounidenses tuvieron relaciones sexuales unas nueve veces menos al año a principios de la década de 2010 en comparación con fines de la década de 1990, según datos de la Encuesta Social General representativa a nivel nacional” (Twenge et al., 2017). Los autores de dicho estudio afirman que entre los milenials y la generación iGen la frecuencia sexual es menor que en cualquier otra generación en el pasado. Dicha

disminución es atribuida a diferentes factores relacionados, por un lado, al fácil acceso a opciones de entretenimiento como la pornografía, diversos dispositivos electrónicos, y a las redes sociales y, por otro lado, al estrés que generan las largas jornadas laborales, como también al “miedo al cambio climático y otros factores como la destrucción de los espacios comunes o el deterioro de la vida social” (Copland, 2017), y finalmente a los efectos de la medicación para la depresión, una enfermedad tan contemporánea.

En el 2011, un grupo de seguidores estadounidenses tradujeron *Love Plus* al inglés. Para poder acceder a él solo hay que descargar en Google el archivo parche y el parche en inglés y aplicársela al ROM de *Love Plus*. Si bien es cierto que dicho juego no ha tenido tanto éxito en los Estados Unidos, esto no quiere decir que no existan aplicaciones para tener citas o relaciones simuladas virtuales de otra índole en dicho país.

Un ejemplo de esto son dos aplicaciones, diferenciadas por sexos, denominadas *Invisible Boyfriend/Invisible Girlfriend* que permiten crear a la pareja ideal y que han tenido mucho éxito en este país norteamericano. Para comenzar este tipo de relación primero se descarga la aplicación en el celular y se elige la foto del candidato/a entre las imágenes que ofrece, luego se crea un perfil (como el que uno se crea en Facebook, por ejemplo) y se le inventa una personalidad con datos como trabajo, aficiones, gustos e incluso la aplicación te permite generar un relato de cómo se conocieron. Una vez que se le da aceptar, “la novia o el novio invisibles empezarán a interactuar de inmediato con su pareja” (Ricou Lleida, 2017). El usuario ha diseñado una relación a su gusto.



Figura 74: Aplicación para crearse un novio (Fuente: *360 Talent*, 2015)

Con esta publicidad (“Finalmente un enamorado en el cual tu familia puede confiar”) podemos constatar que las generaciones más antiguas siguen creyendo en los lazos sociales y en la necesidad de tener una pareja, ya que esperan que sus hijos tengan una. Con *Invisible Boyfriend/Invisible Girlfriend*, ellos encuentran la solución ideal: hacerles creer a sus padres que esa pareja existe, creando una pareja virtual que sea verosímil, ya que está hasta en las redes sociales, y así poder continuar su vida en sus propios términos sin que nadie los moleste.



Figura 75: “Elabora” tu propio novio para que así crean que tienes uno (Fuente: Lyons, 2015)



Figura 76: Perfil creado para novio virtual (Fuente: Tempesta, 2015)

Figura 77: Perfil creado para novia virtual (Fuente: Hendrickson, 2015)

La interacción se da mediante mensajes por teléfono y están escritos por personas de verdad, lo que hace percibir a esta aplicación como algo muy real a diferencia de Siri u otros sistemas que están diseñados para dar respuestas automáticas. La versión más económica cuesta 15 dólares al mes (el amor ahora se compra) y puede enviar hasta cien

mensajes de texto, diez de voz y una postal escrita a mano. “Si se quieren conversaciones más íntimas o subidas de tono, la tarifa aumenta” (Ricou Lleida, 2017). ¿Cómo nos seducen estas aplicaciones? El sistema recoge toda la información personal subida a internet y a las redes por el usuario. Es así que, además de mensajes mandados por personas reales basándose en los gustos del cliente, “el sistema puede recomendar libros, compartir canciones o preguntar cómo ha ido una reunión o la cita al médico, si esta estaba señalada en el calendario. Actúan igual que lo haría una pareja real.” (Ricou Lleida, 2017). Dependiendo de la tarifa contratada para ese servicio, esa pareja perfecta irreal puede enviar, incluso, notas escritas a mano, flores y regalos; asimismo, puede enmascararse en las redes sociales como si fuese una persona de verdad. Como vemos aquí también, se produce todo un mundo de comercialización y consumo alrededor de la aplicación. *Invisible Boyfriend/Invisible Girlfriend* es un artificio pensado para los que no tienen pareja y quieren tenerla así como también para los que quieren hacer creer al resto que están en una relación. “Todo es tan real, que muchos pueden acabar creyendo con el tiempo que la relación existe” (Ricou Lleida, 2017).

Una cantidad significativa de personas tienen como pareja a un algoritmo que habla; existen ya “más de medio millón de visitantes provenientes de 193 países” (Ricou Lleida, 2017). La popularidad de estas aplicaciones se encuentra en la voz (ya que mandan mensajes de voz y se puede hablar por celular también) y en las respuestas de texto que están muy bien pensadas. Estas “personas” sin cuerpo o estructura pueden resultar tan creíbles que algunos usuarios terminan “creyéndose la mentira que ellos mismos se han contado” al mantener una larga y estable relación con ellos. Francesc Núñez, experto en sociología de las emociones, afirma en el artículo de Ricou Lleida:

En el individuo moderno la imaginación tiene un papel muy relevante en nuestras vidas. Sabemos —aunque no lo percibamos así— que la imaginación despierta y suscita emociones. Y estas pueden ser tan reales y poderosas a través de una de esas aplicaciones como las que suscitaría una realidad presente (Ricou Lleida, 2017).

El internet solo simula una sensación de libertad, “un espacio multiplicado pero convencional, donde el operador interactúa con elementos conocidos, sitios establecidos”. No existe por lo tanto nada más allá de los factores de búsqueda. Toda pregunta ya tiene una respuesta anticipada como un contestador automático

(Baudrillard, 2008, pp. 75-76). La máquina, por lo tanto, solo puede crear máquinas incapaces de refractar o devolver nada, ya no hay otro al frente y esta interacción vertiginosa y a la vez cómoda puede generar adicción.

Me pregunto: ¿qué pasaría si la red colapsara? ¿En qué tipo de depresión, desamparo y vacío entrarían estas personas? ¿Cómo entablarían los lazos sociales “reales” nuevamente?

3.7 La progresiva desaparición del hombre

“Detrás de sus dobles y sus prótesis, sus clones biológicos y sus imágenes virtuales, el ser humano aprovecha para desaparecer” (Baudrillard, 2009, p. 62). El mundo de la comunicación y la tecnología está convirtiendo a muchos en una especie de muertos vivientes, en zombis que solo usan los dedos y los ojos para deambular por un mundo que no existe. Toda la energía que se mueve en las redes es gracias a la inmovilización de nuestro cuerpo, a una progresiva “liquidación del sujeto y de la sustancia material del mundo” (Baudrillard, 2009. P. 57). Como sostiene el filósofo francés, “ya no se necesita una conciencia crítica para ofrecer al mundo el espejo de su doble: nuestro mundo moderno ha engullido a su doble a la vez que ha perdido su sombra” (2009, p. 103).

Ahora bien, habría que preguntarse, ¿cuál es la razón para que hayamos permitido nuestra aniquilación progresiva? Para contestar esta pregunta, quisiera apoyarme en la categoría de la “sociedad del cansancio” de Han (2012). Dicho autor sostiene que la sociedad actual “se caracteriza por la desaparición de la otredad y la extrañeza. La otredad es la categoría fundamental de la inmunología. Cada reacción inmunológica es una reacción frente a esta” (2012, p. 8). Según dicho autor, el siglo XX se caracterizaba por este modelo inmunológico que conseguía distinguir entre lo interior y lo exterior, entre el yo y el otro. Esto permitía una posición dialéctica donde “la autoafirmación inmunológica de lo propio se realiza, por tanto, como negación de la negación. Lo propio se afirma en lo otro negando su negatividad” (2012, p. 10). A diferencia de esto, Han plantea que en el siglo XXI existe un nuevo modelo al que denomina ‘el paradigma neurológico’ (2012, p. 14) en el que el enemigo ya no está afuera, sino que vive dentro de nosotros mismos. Ya no existe “el otro viral” que constituye una amenaza, sino un “yo totalmente positivo” que acapara todo y que produce enfermedades neuronales,

como la depresión, la bipolaridad y otras patologías psíquicas que hoy abundan. En la actualidad, por lo tanto, en lugar de la reacción inmunológica, no se produce ninguna reacción ya que todo corresponde al mundo de lo idéntico (2012, p. 8)

Han va a agregar que la sociedad del siglo XXI ya no es una sociedad disciplinaria como la que planteaba Foucault, que se definía por la “negatividad de la prohibición” y por el “verbo modal” negativo que la caracterizaba, que era el “no poder”. Antes bien, la sociedad de la era posmoderna es una “sociedad del rendimiento que se caracteriza por el verbo modal positivo “poder” (2012, p. 16). La sociedad ha dejado por tanto de ser una sociedad de control mediante la vigilancia a una sociedad de control mediante la exigencia de rendimiento. Han va a explicar que el inconsciente social busca siempre optimizar la producción pero que llegado cierto momento “el esquema negativo de la prohibición” ya no daba para más: “Con el fin de aumentar dicha productividad se sustituyó el paradigma disciplinario por el paradigma de rendimiento (...) La positividad del poder es mucho más eficiente que la negatividad del deber. (...) el sujeto de rendimiento es más productivo que el sujeto de obediencia” (2012, p. 17). Esto puede lograrse ya que, de esta manera el sujeto, siente —aunque no lo sea— que es libre.

La sociedad disciplinaria era una “sociedad de la negatividad”, componente indispensable para la dialéctica, era no poder deber, era hacer lo que la norma nos indicaba que debíamos hacer, mientras que la sociedad del rendimiento “expresa precisamente su carácter de positividad” (Han, 2012, p. 16) debemos poder, podemos poder, la frase famosa “sí se puede” es lo que prima. Las prohibiciones, los mandatos y las leyes son sustituidas por motivaciones y proyectos, pero aún así, “el poder no anula el deber” (2012, p.17). Vivimos ahora en una sociedad donde no hay límites y donde se pasa de la disciplina a la autodisciplina. El amo se vuelve esclavo de sí mismo, pero con la falsa sensación de ser libre ya que todo lo puede hacer, pero no puede parar de hacerlo, como una libre obligación. En palabras de Han, la “supresión de un dominio externo no conduce hacia la libertad, más bien hace que libertad y coacción coincidan” (2012, p. 20). Ese hacer permanente es su cárcel social, ya que “la coacción propia” es peor que la ajena, pues es imposible ejercer resistencia. (Han, 2014, p.12).

El “imperativo social de pertenecerse solo a sí mismo”, afirma Han, es la causa de distintos tipos de depresión. (2012, p.18). La depresión por agotamiento deviene por un

lado por este imperativo, pero sobre todo por la presión de rendimiento que lleva a la progresiva fragmentación y atomización social. A este nuevo sujeto “indefenso y desprotegido frente al exceso de positividad le falta toda soberanía” (2012, p. 19). El autor sostiene que la depresión se “sustraer de todo sistema inmunológico” y se manifiesta cuando el sujeto de rendimiento no puede *poder* más, así “el lamento del individuo depresivo, *‘Nada es posible’*, solamente puede manifestarse dentro de una sociedad que cree que *‘Nada es imposible’*. No poder-poder más conduce a un destructivo reproche de sí mismo y a la autoagresión” (2012, p. 19). Por esta razón, afirma, que el sujeto de rendimiento vive en constante conflicto consigo mismo y que “el depresivo es el inválido de esta guerra interiorizada” (2012, p.19).

Según Han, este exceso de positividad produce una superabundancia de estímulos que afectan la “economía de la atención” generando así una percepción fragmentada (2012, p.21). Actividades como los juegos en la computadora, por ejemplo, suscitan una amplia pero superficial atención, una atención casi autómatas sin reflexión (2012, p. 22). Cuando se pierde la atención, no queda espacio para la contemplación. La atención profunda, tan necesaria para la cultura, está siendo reemplazada progresivamente por una hiperatención. Esta “pura agitación no genera nada nuevo” sino que “reproduce y acelera lo ya existente” (2012, p.22), conduciéndonos a una situación que no nos permite la posibilidad de actuar sino solo de responder de manera automática. Tampoco permite el aburrimiento tan importante para un proceso creativo. Ya no hay capacidad de escucha ni de asombro ya que estas están ligadas a la atención y contemplación profundas a las cuales el ego hiperactivo no tiene acceso. Ya no tenemos derecho ni siquiera al deseo, ya que nos es arrebatado por su misma realización. Estamos cansados, pero también hartos de nosotros mismos. Hartos de estar deprimidos y frustrados al no poder rendir como nos exige el sistema, agotados de no *poder poder* más.

El principio del rendimiento de la era contemporánea ha acaparado todos los espacios de la vida, incluyendo a los del amor y de la sexualidad. Al no poder cumplir con tantas demandas, nos alejamos de lo real y nos inventamos nuestros propios mundos y vidas paralelas en donde podamos ser los dueños del mando de control que mueve todo a nuestro antojo y en donde podamos fabricar nuestra propia pareja. No tenemos que satisfacer a nadie ni pasar por ningún examen, solo mirarnos en esa pantalla negra que nos hipnotiza y retrae.

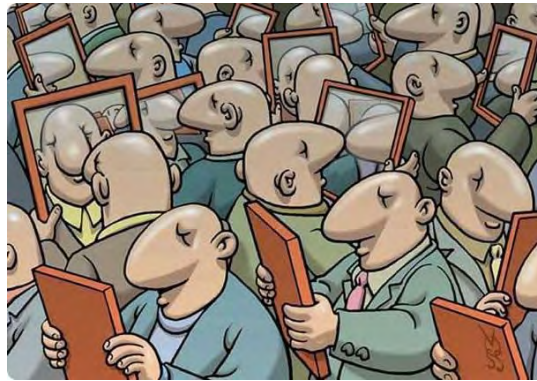


Figura 78: Pasamos gran parte de nuestras vidas frente a esa pantalla negra que nos hipnotiza y aleja del otro (Fuente: Morán, 2017)

Love Plus es un excelente medio para lograr esto. Los usuarios se sienten acompañados, menos solos, pero también menos presionados, sobre todo porque además en esta vida virtual vuelven a ser adolescentes, vuelven a la inocencia y a la sensación de libertad. Se sacuden de la responsabilidad que genera el sistema de producir y ser exitoso en cualquier ámbito ya que, al no haber un exterior en este sistema, esta responsabilidad recae en cualquier empresa que uno se proponga realizar, como una relación de pareja, o como asumir la responsabilidad de la paternidad, por ejemplo. “La absolutización del poder aniquila precisamente al otro. La relación lograda con el otro se manifiesta como una especie de fracaso. El otro aparece solo a través de un *no poder poder*” (Han, 2014, p. 13).

Estamos transformando al mundo en algo virtual porque ya no podemos con este exceso de realidad. En un sistema en donde ya no hay un afuera, que nos tiene atrapados y pasmados, la única forma aparente de escapar es desapareciendo. Al referirse a este proyecto técnico de la virtualidad, Baudrillard se pregunta lo siguiente: “¿No habremos inventado un medio altamente desviado de radicalizar nuestra existencia dándole una posibilidad de desaparición total?” (2009, 58). Puede ser ... Quizá desaparecer sea la única salida, la única resistencia frente a este agotamiento y frente a esta alienación.

El crimen perfecto para Baudrillard, como se había mencionado, es el asesinato de la realidad por su copia y consiste en “inventar un mundo sin fallos y poder retirarse de él sin dejar huellas” (2009, p. 62). El objetivo más importante es desaparecer la realidad y simultáneamente enmascarar ese desaparecimiento. Baudrillard sostiene que al ser

humano le “gustaría por encima de todo expurgar al mundo del hombre a fin de verlo en su pureza original” (2009, p.59), erradicando la negatividad de la muerte, como Dios. Según dicho filósofo, eso “le devolvería la forma pluscuamperfecta al mundo, sin la ilusión de la mente y ni siquiera la de los sentidos. Si puedo ver el mundo más allá de mi desaparición es que soy inmortal” (2009, p. 59). Es probable que vayamos por ese camino, pero no olvidemos que para ser inmortales hay que pagar un precio: hay que estar solos, como Dios: “si el mundo debe ser perfecto, hay que fabricarlo” afirma el autor (2009, p. 61) y si el hombre quiere ser inmortal, debe construirse él mismo también como artefacto, expulsándose a sí mismo hacia una órbita artificial en donde gravite eternamente.

Habría que preguntarse si esta retirada progresiva realmente ha sido tan calculada, si esta construcción de un mundo autónomo y realizado del que finalmente podríamos desaparecer, como dice Baudrillard, ha sido producido verdaderamente con esta intención o más bien, si es que, a fuerza de tanta positividad, nos hemos dejado ir expulsando de a pocos y ya no sabemos cómo volver o encajar. Quizá por esta razón buscamos encontrar un lugar detrás de las pantallas, un nuevo mundo que nos “acepte”, que nos quiera y nos permita querer. Pienso que lo más probable es que sean las dos cosas: la primera sería que debido a ese narcisismo e individualismo extremos se ha permitido esta objetivación, creando máquinas que nos liberen de nuestra propia voluntad y responsabilidad, que nos alejen del otro para obtener un goce directo. La segunda sería porque todo se nos ha ido de las manos, las tecnologías son instrumentos de un sistema que creemos controlar, cuando en el fondo estamos controlados por un aparato del que solo somos operadores extasiados por la fascinación de la imagen. No escapamos entonces voluntariamente, son los propios objetos y la tecnología los que elaboran nuestro deseo de escapar (2009, p. 61).

Estamos entonces en un mundo de las relatividades, donde se podría pensar, por un lado, que a través de la tecnología y la comunicación el poder político manipula a las masas y, por el otro, que las masas afectan las prácticas de poder a través de estas, desestabilizándolo con su silencio y su desaparición.

El lamentable resultado de todo esto es que ya no sabemos qué hacer con el mundo real, lo estamos convirtiendo y nos estamos convirtiendo en ese residuo que hay que terminar lanzando al espacio.

3.8 La progresiva desaparición del amor

El mercado y la tecnología no solo han ido logrando nuestra desaparición, sino también la del amor. Lo están convirtiendo en un cliché, en una tarjeta de San Valentín, en una excusa más para consumir y demostrar afectos a través de la compra de objetos que supuestamente dan amor. “Así, la sociedad del consumo aspira a eliminar la alteridad atópica a favor de diferencias consumibles, *heterotópicas*” (Han, 2014, p. 5), y con esto inadvertidamente hemos ido permitiendo que se nos despoje de lo único que verdaderamente puede darnos agencia y sentido en la vida: el amor y la relación con el otro.

El amor se está volviendo superficial y mediático, una transacción más en donde se busca algún tipo de beneficio. Paulatinamente se le ha ido denegando toda su importancia, ofreciendo productos que aseguren una felicidad sin sacrificio ni pérdida, ni pasión, ni herida, para satisfacer un goce narcisista. Frases que se repiten como “el amor es pura ilusión” o “el amor es un engaño bioquímico de nuestro cuerpo para la reproducción” han ido quitándole su valor.

En su libro *El amor líquido* (2006), Bauman afirma que, en la sociedad actual, los vínculos humanos ya no son tan fijos y establecidos como antes. Sostiene que vivimos en una sociedad líquida de conexiones sin relaciones. Para el autor, el ser humano actual desconfía del estar relacionado y sobre todo del estar relacionado “para siempre”, ya que eso podría tornarse en una carga generadora de estrés que no se siente capaz ni en disposición de soportar. Las relaciones en el mundo contemporáneo oscilan en la ambivalencia: “entre un dulce sueño y una pesadilla” (2006, p. 8). Este autor también afirma que el ser humano tiende a enfocarse en la satisfacción que se espera de una relación justamente porque por lo general no resultan plenas ni satisfactorias y si lo son, el precio es demasiado alto: “la incapacidad de elegir entre atracción y repulsión, entre esperanza y temor, desembocaba en la imposibilidad de actuar” (2006, p. 8). El hombre quiere comerse el dulce, como diría Bauman, y conservarlo al mismo tiempo.

Finalmente, el ser humano se niega a tener que evaluar sus relaciones continuamente para decidir si pueden seguir funcionando.

El mundo virtual y tecnológico es un fenómeno del “no compromiso” representado por una red que conecta y desconecta a la vez y donde ambas alternativas tienen el mismo valor. Un “no compromiso” que no da cabida al futuro, ya que “el futuro es el tiempo del otro. La totalización del presente como *tiempo de lo igual* hace desaparecer aquella ausencia que sitúa al otro fuera de lo disponible” (Han, 2014, p. 15), ausencia necesaria para despertar el deseo erótico. El otro despojado de la distancia, de la ausencia, de su alteridad no se puede amar, sino solo consumir.

3.9 El amor como posible resistencia contra el sistema

La perfección que hemos venido buscando por siglos a través de la ciencia es imposible en el mundo natural, el ser humano es imperfecto. Y es precisamente esa “imperfección” la que hace que sigamos sintiendo la necesidad de amar y ser amados, aunque sea de manera virtual. Es curioso ver que estas relaciones que crean los usuarios de *Love Plus* o de cualquier aplicación de pareja virtual también exigen compromiso, tiempo, entrega y sacrificio, aunque no lo parezca. Si buscan juegos que involucren el concepto de amor es porque lo ansían. Dedicar horas de sus vidas con ellas, sacrifican algunas relaciones de amistad o de familia con las personas que no comprenden sus relaciones y se entregan a este amor en el que tanto creen, aunque por supuesto sabiendo también que pueden eliminar la aplicación cuando quieran. Esta seguridad de saber que la relación no los va a controlar o que no los va a abandonar es lo que los hace continuar en ella pues les da una sensación de libertad; libertad que el sistema les ha quitado a punto de tanta exigencia, oferta y transparencia.

Hay una constante, insisto, en todo este análisis: por un lado, la soledad como síntoma contemporáneo —nos sentimos solos—, y la única razón de tener ese sentimiento es porque necesitamos al otro; y, por otro lado, la búsqueda del amor, el hombre quiere amar y ser amado. Hemos eliminado todos los Nombres del Padre, todas las formas de alteridad, el sistema de consumo y nuestro narcisismo e individualismo han pretendido eliminar al otro y, sin embargo, lo necesitamos, aunque lo estemos reemplazando por su

simulacro. Esa necesidad de sentir amor está ahí latente, enmascarada, apabullada, pero está.

Me pregunto, entonces, ¿puede el amor hacia el otro seguir siendo un acontecimiento? ¿Podría ser la resistencia que vaya contra el poder del sistema? Creo que sí. Pero el amor hay que solidificarlo nuevamente, hay que rescatarlo, reinventarlo, como diría Rimbaud. El que exista la necesidad de manifestar sentimientos de alguna forma y que la humanidad se maraville con ellos demuestra que el amor es uno de los eventos que sobresale en la vida de las personas.

En *Elogio del amor* (S/F), Alain Badiou afirma que el amor es un acontecimiento que construye una verdad ya que sobresale de la particularidad y crea nuevas realidades. Badiou va a sostener que lo que tiene el amor de universal es que propone una nueva “experiencia de verdad sobre lo que es ser *Dos*” y no solamente *Uno*, y que el mundo puede ser visto y experimentado de manera distinta a como lo haría la propia conciencia individual: “en el amor, uno tiene un primer elemento que es una separación, una disyunción, una diferencia. Tenemos un *Dos*. En el amor se trata, ante todo, de un *Dos*” (2014, p. 11). En el momento en que lo *Dos* emerge, se experimenta el mundo de manera nueva. A esto Badiou lo denomina ‘el encuentro’, ‘el acontecimiento’. El amor entonces es una vivencia compartida del mundo que nos permite experimentarlo a partir de la diferencia (y no de lo igual) respecto al otro.

El amor no solo se ha feminizado en el sentido romántico con palabras como “agradable”, “dulce” o “tierno”, sino que se ha domesticado a tal punto que se ha convertido en una fórmula de consumo, en un producto que no concibe el riesgo, la transgresión ni la pasión. Fórmula perfecta, además, para mantenernos hipnotizados en un sistema que nos ha convertido en autómatas colocados frente a una pantalla, a fuerza de alejarnos de lo universal, de despojarnos de lo que nos otorga verdaderamente las riendas de nuestra vida: nuestra relación con el otro y el amor verdadero.

Durante miles de años, artistas y escritores han representado en sus obras este tema tan recurrente e importante en el ser humano, como algo universal, que sale de lo particular y no cesa de hacerlo; el amor, aunque debilitado, insiste. El amor tiene que ver con el azar, es decir, no hay posibilidad de saber cuál será su resultado, y el ser humano, como

sabemos, quiere tener siempre el control de las cosas. El hombre, como diría Badiou, “evita todo azar, todo encuentro, y finalmente toda poesía existencial, en nombre de la categoría fundamental de la ausencia de riesgos” (2014, p. 6), y es por esta razón que ha caído tan fácilmente en las ofertas del mercado que ofrecen el amor “ideal” a través de objetos consumibles.

Ahora bien, ¿para qué queremos seguir teniendo el control de todo, el plato servido, las respuestas dadas en datos, si eso es lo que nos ha sumido en la depresión, en el encierro y en la soledad? Hay que aceptar más bien que siempre habrá algo más allá de lo que se pueda comprender racionalmente, que vaya más allá de uno mismo y de la posibilidad que tiene uno de su propia autonomía: siempre habrá algo que nos excede.

El amor visto como acontecimiento es un acto de apertura a la creación de algo distinto, abre una posibilidad con el otro. Ahí yace su fuerza, su magia. Es una posibilidad de cambio, que es lo que necesitamos en un mundo de sucesos planos y fragmentados. El amor nos saca de nosotros mismos, cosa que también necesitamos hacer con urgencia en una era narcisista e individualista. Mientras no seamos capaces de levantar la mirada (de desprender nuestros ojos de la pantalla) y notar que hay un exterior, seguiremos en el infierno de lo igual y de lo chato.

Según el filósofo argentino Darío Sztajnszrajber, el amor nos saca de nuestra propia economía, en el sentido de *oikos*, es decir, casa, que viene de lo propio. El amor, afirma, es el ámbito de la otredad, que tanto necesitamos para fortalecer los lazos sociales. El amor derrumba esta casa, este sentimiento de control y propiedad, pero también nos puede hacer comprender que en el fondo no hay casa, que el mundo es un desierto donde nacimos para morir, pero donde podemos construir un lugar temporal para vivir, mientras estemos juntos. Si seguimos insistiendo en la inmortalidad, viviremos perturbados permanentemente. Como señala Han, para Hegel el amor es una conclusión absoluta, que supone una “demora en lo otro (...) que pasa a través de la muerte” (2014, pp. 20-21); se muere en lo otro para retornar a sí desde el otro de una manera reconciliada, que nos alienta de nuevo. “Sin conclusión todo se derrama y se esfuma (...) Desaprendemos el morir, porque no somos capaces de concluir la vida” (2014, p. 21).

El amor debe surgir con la extrañeza del otro, no en proyectar en el otro lo que uno quiere que sea para su propio beneficio. Para Sztajnszrajber, el amor es “an-económico”, es decir, no es un negocio, en sus propias palabras: “es retirarse uno para que el otro sea”. Para dicho autor, el amor es un proyecto, una construcción política¹⁹.

Si hay que reinventar el amor, como se afirmó líneas más arriba, también hay que “producir una nueva figura del otro como objeto de seducción”, como sostiene Baudrillard (2009, p. 163). Creo que quizá esta vez le corresponde a lo femenino hacerlo, tal como lo hiciera lo masculino anteriormente “al producir una cultura de la imagen seductora de la mujer” (2009, p.163). Me parece que esto se ha ido evidenciando a la hora de analizar todos estos objetos —las *Real Dolls* (las muñecas de silicona), *Harmony* (los robots sexuales con inteligencia artificial) y *Love Plus* (el amor virtual)—, ya que se ha ido demostrando que efectivamente el goce femenino está en otra parte, relacionado más con la demanda de amor, con lo que tiene que ver con *dos*.

El amor, aunque se ha hecho de todo para degradarlo, es lo que nos hace conectar con lo *real*, ya que contiene en sí mismo lo que constituye lo *real*, lo positivo y lo negativo, la vida y la muerte y, por lo tanto, sí tiene un exterior. Es algo que nos define y distingue, además, contrario a lo que se sostiene al afirmar que ya no es exclusivo del ser humano, ya que hasta el momento no se ha demostrado que ningún objeto, muñeco, robot o juego haya sido capaz de sentir amor, sino solo de simularlo.

La realidad necesita de representaciones para darle sentido, no de simulacros que nos sumerjan en el vacío. Por eso, a diferencia de lo que sostiene Baudrillard, que ya todo está perdido, hay que creer en los acontecimientos, como lo plantea Badiou, creer en el acontecimiento como irrupción de la verdad, como experiencia con la verdad. La verdad como punto de unión entre la particularidad de una acción, de un objeto, y la universalidad de un pensamiento. El acontecimiento como una interrupción que trae algo nuevo, excede lo dado; y la fidelidad a este acontecimiento, es decir, el nombrarlo y fijarlo, es crucial para su constitución y para la del propio sujeto. ¡Debemos cambiar la tan trillada frase contemporánea del todo se puede, *Just do it!* (¡Solo hazlo!), por ¡Haz algo al respecto!

¹⁹ Véase la entrevista completa en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=pvq4-9PwfIE>

La ciencia, aunque nos dé el poder o control sobre algunas cosas, no es suficiente. No hay una forma de establecer un saber sobre el amor. De ahí que realmente puede ser la resistencia que nos rescate del sistema, ya que también contiene en sí mismo la fuerza de la contradicción, esencial para vivir una vida buena y no solo una mera vida de supervivencia. El amor es capaz de brindarle continuidad al ser en un mundo de fragmentos y discontinuidades. Como sostiene Han, una “declaración de amor es una promesa (...) que trasciende la mera adición y acumulación de la economía capitalista (...). Es la inclusión de la eternidad en el tiempo” (Han, 2014, pp. 23-24).

Debemos sacudirnos de esta época contemporánea que sostiene al mal como el principio activo que lleva a que toda acción sea cínica, defensiva, pasiva, reactiva y no activa, y, por ende, no comprometida. Es cierto que muchos estamos hartos, desilusionados, bombardeados de tanta comunicación, de tantas imágenes vacías y manipuladoras, de tanta exigencia de rendimiento y que estamos desorientados. Sin embargo, no solo somos víctimas, sino que también somos seres creativos, poseedores de algo excesivo que es signo de lo eterno y universal y, por lo tanto, somos capaces de forjar un cambio. Si participamos de estas verdades eternas, tendremos una vida más justa para todos y entre todos, una vida que nos rescate de tanta inercia, de tanta soledad, de tanto individualismo e indiferencia hacia el otro y de tanta superficialidad.

Conclusiones

Durante siglos el hombre ha tratado de comprender la realidad y, bajo el intento de objetivarla, de razonarla, de “realizarla”, ha ido desapareciéndola para convertirla en algo totalmente visible y transparente, donde ya nada es representable y donde casi no hay mirada crítica. Sin embargo, si todos los signos que sostenían la realidad han perdido su credibilidad y si todo su principio ha ido perdiendo equilibrio, no es solo gracias a los “mensajeros del simulacro”, sino a un sistema que ha fomentado esta incertidumbre afectando todos los ámbitos y convicciones, incluido el sentimiento de existir (Baudrillard, 2008, p. 17). La realidad del mundo ha adquirido tal magnitud que ya no es posible soportarla ni intercambiarla y con ello se está logrando la muerte de lo social y nuestra propia desaparición.

Los efectos del acelerado desarrollo tecnológico, la sociedad diluida en la información, la tendencia a la homogeneización y a la abstracción formal de todos los elementos y funciones hacen desaparecer la trascendencia, la profundidad, la dimensión psicológica y la capacidad crítica, y solo restan la inmediatez y la inmanencia. Hoy, como se ha venido demostrando, no hay escena ni espejo, sino pantalla y red, reinan la superficialidad y las operaciones de comunicación. El universo se ha convertido en una red multidimensional, cuyas terminales son nuestros propios cuerpos inmovilizados y adheridos a esas pantallas de control que constituyen un sistema de datos y cifras. Consecuentemente, la falta de representación, además de traer la inacción, trae consigo la imposibilidad de una ética de la información, de la imagen, de lo virtual y de las redes.

La línea divisoria entre espacio público y privado se está desdibujando, pues todo termina siendo visible e inmediato. Desaparece la distinción de las esferas de la vida. Pasamos de la obscenidad de lo oscuro y de lo prohibido a la obscenidad de lo comunicacional y “de lo demasiado visible” (Baudrillard, 1985, p. 194); sobre el deseo erótico prevalece la obsesión por demostrar nuestra existencia y con esto dejamos de lado la histeria y la seducción para entrar a la esquizofrenia y a la fascinación (1985, p. 196).

Nos encontramos frente a un modelo ya no de producción, sino de reproducción, un simulacro donde los contenidos “reales”, de referencia, significación, de la historia, del

sexo son suprimidos por un acto de dominación del capital a través del consumo. Todo se va erosionando: la erosión del saber se debe al exceso de información; la erosión de lo sexual, al levantamiento de la prohibición; la erosión del derecho a la libertad, al “imperativo de la liberación” (Baudrillard, 2008, pp. 42 - 53).

Como se ha venido demostrando, la tecnología, los medios de comunicación, la publicidad y el mercado están afectando nuestro modo de relacionarnos con el otro, porque ofrecen distintas alternativas y productos para hacerlo. Lo vemos en nuestra dependencia de los celulares, por ejemplo, donde suceden la mayoría de nuestras acciones e interacciones sociales, incluso cuando estamos rodeados de personas reales y presentes y que pasan a un segundo plano. Basta con mirar a nuestro alrededor: restaurantes, parques, reuniones sociales en casas, llenas de gente con la cabeza agachada pegados a sus pantallas; si lo observáramos como si fuese un cuadro sería mucho más escalofriante que los cuadros de Hopper, ya que por lo menos sus personajes sí se encontraban solos en los espacios representados.

El equilibrio entre el pacto simbólico, los seres y las cosas —entre objeto y sujeto— se ha borrado al interior de una virtualización total. Hemos terminado subordinados al objeto que ahora dirige nuestras vidas. La ajenidad del mundo se resiste a la realidad objetiva del mismo modo que nuestra propia ajenidad se resiste a la categoría de sujeto, puesto que ya no se busca poner resistencia frente a la alienación, sino a la condición misma de sujeto. Por ende, “ya no se trata de un pensamiento crítico de la realidad, sino de una subversión de la realidad en su principio”. (Baudrillard, 2008, p. 30).

Al convertirse la realidad objetiva en algo inútil, pues ha perdido toda referencia, sacralidad y misterio, nos hemos visto en la necesidad de salvarla como ficción y de enmascarar esta paulatina transformación para poder llenar el vacío de la verdad que nos separa de esta. Esto se ha ido cumpliendo a fuerza de destruir y negar una realidad que ya no se podía intercambiar simbólica o metafóricamente, a fuerza de crear incansablemente, a través de múltiples simulacros, un “artefacto técnico del mundo” desposeído de toda lógica referencial y significativa, así como de toda ilusión (Baudrillard, 2008, p. 28). Hemos creado, entonces, un mundo tan hiperreal y programado que ya no necesita ser verdadero. Por esta razón, no es tan difícil imaginar que podemos enamorarnos de un dibujo anime detrás de una pantalla, pues ya no necesitamos de modelos que se parezcan a nosotros ni tampoco es imprescindible que sean reales.

Nuestro narcisismo y obsesión por el goce permanente se han encargado de descartar toda responsabilidad frente a lo colectivo. Asimismo, nos estamos dejando eliminar de a pocos al aceptar el simulacro de la comunicación y de la conversación fingida, “gracias a” nuestra dependencia tecnológica, que nos está sacando silenciosa, paulatina e inadvertidamente de la ecuación de la vida social real.

Por otro lado, al darle más importancia a los intereses propios por encima de los intereses de los demás se está reafirmando la falta de empatía por otro ser humano. Sin embargo, esto desemboca en un temor al abandono y al sufrimiento, ya que las relaciones también se han convertido en algo que se desecha con facilidad, temor que nos conduce a la inacción generando un nuevo síntoma contemporáneo: la soledad. La soledad es, pues, un síntoma que surge debido a la intolerancia, la falta de sentido del tiempo y de la historia y a la permanente necesidad de consumir.

A esto se le añade la excesiva presión por el éxito y la perfección y la ansiedad por ser aceptado, ya que tenemos que vivir en una constante *performance* para encajar. Este sistema perverso nos ha impuesto demasiado trabajo y generado una gran angustia; además, con la certeza de que casi nunca llegaremos al nivel de lo que se nos pide ser.

Asimismo, nuestro contacto es cada vez más frecuente con máquinas y artefactos que automatizan todo consiguiendo, de este modo, nuestra propia automatización. Esto nos aleja poco a poco de cualquier contacto humano generando un desapego y un desamparo cada vez mayor. En consecuencia, enamorarse y convivir con una muñeca, un objeto o un robot, como se ha podido demostrar, es para algunos, una buena opción.

El mandato al goce permanente, la publicidad instigadora, los cánones de belleza que impone el sistema, el sueño por la eterna juventud, la exigencia del rendimiento y el vivir para trabajar han distorsionado la realidad a tal punto que nos está convenciendo de que el amor eterno está en el amor por las cosas.

A través de los objetos que se han analizado en esta tesis como las *Real Dolls* (muñecas de silicona de tamaño real), *Harmony* (los robots con inteligencia sexual) y *Love Plus* (las citas virtuales con dibujos anime a través de la pantalla), he intentado demostrar que en muchos casos el ser humano sí logra reemplazar sus relaciones afectivas mediante objetos que se compran; sobre todo, porque vivimos en un mundo de simulacros, de soledad, de bombardeo de imágenes y de objetos humanizados que confunden permanentemente nuestra realidad. En este caso específico, la muñeca, por lo tanto, ya

no es un juguete que imita a las mujeres o a las madres, sino que las ha sustituido por completo en una transformación radical del concepto de realidad y de lo que entendemos por lo humano, erradicando, además, la posibilidad de construir una familia con hijos.

La forma actual de autoservidumbre que nos ha impuesto el nuevo sistema del éxito nos ha conducido desde una sociedad disciplinaria, como sostenía Foucault, que se definía por la negatividad de la prohibición, hacia una “sociedad del rendimiento, que se caracteriza por el verbo modal positivo *poder*” (Han, 2012, p.16). En esta nueva estructura, el hombre se vuelve esclavo de sí mismo, pero con la falsa sensación de ser libre. La otrora ausencia de libertad es reemplazada por un “exceso de libertad” en la que el hombre ya no “puede poder más” e ignora de qué es libre, puesto que dispone de todo a su alrededor y ya no sabe qué hacer con tantas opciones y dimensiones. Ese hacer permanente es su cárcel social, una coacción propia que no permite ninguna resistencia. Todas estas situaciones nos han ido alejando de lo social, de una vida en común con metas colectivas, derivando en la melancolía y la depresión, síntomas que también priman en la era contemporánea.

El mercado y la tecnología en conjunto (porque aquí cabe recalcar que no es la tecnología en sí misma la que ha alterado nuestra manera de relacionarnos) no solo han ido causando nuestra desaparición, sino también la del amor. Lo ha convertido en una excusa más para consumir y demostrar afectos a través de la compra de objetos que reemplazan los vínculos humanos. El amor se está volviendo superficial y mediático, una transacción más con la que se busca algún tipo de provecho y utilidad. De manera paulatina e inadvertida, estamos permitiendo que se nos despoje de lo único que verdaderamente puede darnos agencia y sentido en la vida, ya que el amor es lo universal que sale de lo particular, es lo que va más allá de uno mismo, es el ámbito de la otredad que supone una demora en el otro, y esa demora y distancia de nosotros mismos es la que necesitamos para la reflexión y para la posibilidad de un cambio para todos. El amor sí puede funcionar como resistencia frente al sistema, pero nos estamos alejando tanto de él que no somos capaces de darnos cuenta.

Como sostiene Han, “hoy solo un apocalipsis puede liberarnos, es más, redimirnos, del infierno de lo igual hacia el otro” (Han, 2014, p. 6). Probablemente la coyuntura actual (de la pandemia de la COVID-19) sea ese apocalipsis que ha dejado al mundo en “modo

pausa” de manera abrupta para darnos esa distancia que nos permita ver en qué nos estamos convirtiendo.

Cuando comencé a escribir esta tesis, aún no había comenzado la pandemia de la COVID-19. Jamás imaginó la humanidad que viviríamos esta etapa de sufrimiento y muerte, de aislamiento extremo y de desestabilidad social y económica.

La ironía asoma una vez más en los intersticios de nuestra vida simulada, esta vez en forma de pandemia, una pandemia que sarcásticamente nos separa cada vez más, endiosando a la tecnología como única salvadora y teniendo como símbolo a un virus que no es más que un simulacro de vida que solo puede subsistir si hay receptáculos como los seres humanos que lo alojan (que a su vez fueron los causantes de su aparición) de la misma manera que nuestro sistema de consumo y destrucción solo puede subsistir en la medida en que lo permitamos como autómatas.

La pandemia ha traído consigo la virtualización de casi todas las dimensiones de la vida y ha radicalizado de una manera inimaginable lo que he venido sosteniendo en esta tesis. En este sentido, se demuestra también que lo que sucede en el centro de la cuestión en relación con la virtualidad y la tecnología (el primer mundo) repercute en otras sociedades debido al sistema global del que formamos parte. Debido a la pandemia, ahora todo se hace desde adentro y el espacio público, como se entendía antes, es decir como el espacio que compartimos y nos enseña a habitar con el otro, está desapareciendo. Todas nuestras interacciones, celebraciones, ceremonias ¡todas! se han mediatizado y se hacen desde casa: el teletrabajo, que ha terminado por contaminar e invadir lo único que seguía siendo nuestro, es decir, nuestro refugio para la intimidad y el derecho al ocio; la teleeducación, que le ha quitado el derecho a los estudiantes a socializar y a aprender del compañero —hay escolares y universitarios que nunca han pisado su recinto de estudios, ya que sus estudios comenzaron al mismo tiempo que comenzó el encierro, por ejemplo, y muchos atraviesan por depresiones debido a la soledad y a la necesidad de afecto—; las reuniones sociales por Zoom y otras plataformas similares, los cumpleaños, los matrimonios, las graduaciones, los congresos internacionales, las compras por *delivery*, el ejercicio en máquinas caseras, etc. No obstante, y esto también hay que recalcar, gracias a la tecnología también hemos podido seguir en contacto y en muchos casos seguir trabajando y produciendo, pero ya casi nunca vemos a un ser humano real o en vivo, solo vemos “ventanas” que proyectan rostros o nombres a través de la frialdad de la pantalla.

Del mismo modo, con el confinamiento obligatorio radical, las relaciones amorosas que no compartían el mismo hogar se han visto en la obligación de encontrar formas creativas para sostenerse a través del *sexting*, del sexo virtual y de actividades como ver películas, jugar juegos de mesa o “salir a cenar”, pero quedándose cada uno en su casa, con las cámaras y dispositivos encendidos para poder verse. Incluso muchos se las han arreglado para comenzar una relación nueva desde la comodidad de sus casas.

Como era de prever, la pandemia evidentemente ha suscitado cambios en nuestros hábitos sexuales para así evitar los contagios y, por lo tanto, el consumo de porno y de productos para el placer sexual ha aumentado exponencialmente. Se ha reportado además un incremento significativo en la venta de las muñecas sexuales y de compañía²⁰.

Según nuevos estudios, el sexo del futuro, adelantándose a posibles nuevas formas de confinamiento, irá ligado no solo a la inteligencia artificial, sino también al Big Data. “Ambas tecnologías se utilizarán para predecir comportamientos, gustos o patrones que no solo servirán para poder brindar y obtener más placer, sino para garantizarnos prácticas sexuales más saludables y de mejor calidad”(Matamoros, 2020)²¹. La compulsión por vender no tiene límites, el mercado se aprovecha de nuestra vulnerabilidad actual para introducir productos que supuestamente nos van a permitir crear vínculos sin necesidad de hacerlo con personas, sino con objetos tecnológicos que nos eviten el riesgo a morir. Las relaciones reales, por lo tanto, ahora pasan de ser complicadas a ser un peligro.

En suma, el sistema está aprovechando la coyuntura para ofrecernos tecnologías y productos que ya no solo nos compren la felicidad, sino la vida misma. El estar separados parece ser en última instancia una consecuencia del sistema y no un tema de supervivencia. ¿Será este el último estadio de nuestra desaparición como seres sociales?

²⁰ “El perfil mayoritario de los que han comprado muñecas sexuales son hombres solteros que han visto en este juguete la mejor manera de hacer más llevadera la soledad y la falta de sexo. La compañía observó un aumento del 51,6% en los pedidos de hombres solteros en febrero y marzo” (<https://www.losreplicantes.com/articulos/incremento-venta-munecas-sexuales-coronavirus/>).

²¹ “Lo que parece fuera de toda duda es que el negocio del sextech ganará en volumen y popularidad y cada vez más personas están dispuestas a hacer que la tecnología se introduzca en nuestra alcoba como una más. Al fin y al cabo, esgrimen los defensores, este tipo de encuentros evitan enfermedades como ETS, embarazos no deseados, aumentan la seguridad personal y permiten relaciones sin necesidad de contacto físico (ideal para tiempos de pandemia). También están llamados a usarse con fines terapéuticos y son una gran solución para personas aisladas por diferentes motivos o que deciden no tener pareja” (<https://elpais.com/icon/bienestar/2020-12-28/en-que-consiste-el-sextech-el-sexo-que-practicaremos-en-el-futuro.html>).

Quizá desde ahora solo la realidad virtual se considere segura y moverse en un espacio abierto se reservará exclusivamente para casos extremos. Quizá terminemos sucumbiendo al aislamiento en una mezcla de miedo, seguridad y comodidad. Solo restarán parques vacíos, avenidas sin vehículos, escuelas sin niños, ciudades fantasmas. Quién sabe, eso sí, cuánto tiempo más podrá sostenerse el ámbito de la realidad virtual, sobre todo en las redes, que en el fondo necesitan de experiencias reales que la nutran para alimentar la curiosidad y el morbo del otro, porque no podemos pasarnos la vida “posteando” lo que hacemos en la casa. Las experiencias reales, como se puede advertir, también se van extinguiendo. Sin embargo, habrá que preguntarse, además, cuánto tiempo pasará el internet sin verse afectado por virus digitales o sin llegar a estar tan sobrecargado que termine cayéndose. Enfrentémoslo: en el mundo virtual también puede haber una epidemia y ¿qué haríamos entonces?

La pandemia ha traído consigo una sensación de miedo constante, que atraviesa toda materialidad, ya que cualquier cuerpo (humano) o cosa puede contener el virus, y esto nos aísla cada vez más de la realidad objetiva. Asimismo, nos ha enfrentado a esa palabra ya olvidada, *futuro*. Un futuro que no solo regresa, sino que regresa como imposibilidad, como algo que no podemos controlar y que nos vuelve vulnerables.

El permanente martilleo de frases como “mantén la distancia social”, “evita el contacto” (¡hasta tocarnos a nosotros mismos!) o “quédate en casa” están reafirmando la idea de que no necesitamos crear lazos, segregando aún más a la sociedad y haciéndonos creer que la vida y nuestra vida puede continuar desde el rincón de nuestras habitaciones. La expresión “nueva normalidad” también acarrea una ambigüedad, pues pareciera que dictaminara que de ahora en adelante viviremos aislados, “enmascarados”, si se permite el término, y alejados del otro para siempre. Con la COVID-19, el otro ha pasado a ser un potencial enemigo con mascarilla, sin rostro y sin voz, que debemos evitar para así esquivar la muerte. Me pregunto, ¿por qué mejor no usar frases como “distancia física momentánea” o “distancia física, pero solidaridad social” o “estamos juntos en esto y saldremos juntos de esto” o “distancia hoy para reunirnos de nuevo mañana” que refuercen más bien la importancia de vincularnos y de apoyarnos y disipar la confusión que las tan repetidas frases subliminalmente generan?

Sin embargo, no todo lo que ha traído esta pandemia es negativo. Con la invasión del virus hemos comenzado a entender lo que es la interdependencia nuevamente. La distancia corporal, a pesar de lo que puede pensarse, ha reforzado la intensidad de

nuestro vínculo con los demás, ya que al tener que evitar a los nuestros, hemos sentido más fuertemente su presencia y la importancia que tienen para nosotros. El ser humano no es un ser aislado, ciertamente no nacimos solos, venimos de dos seres que nos crearon (así sea por fertilización artificial o *in vitro*) y dependemos al menos de otro ser humano para sobrevivir en nuestra etapa de crecimiento y para recibir afecto. No morimos solos, porque fuimos construyendo lazos con las personas que nos acompañaron en la vida. Sin embargo, y tristemente, la pandemia también nos quitó el derecho a morir acompañados o el derecho de acompañar a alguien cercano mientras moría. Esto nos ha recordado lo importante que es para nosotros tener a alguien, conservar nuestros vínculos, crearlos y mantenerlos. Nos va a permitir, además, volver a vernos, pero no en el sentido de un mirar cotidiano, sino en el sentido de VER dentro del otro, de conectar con el otro de una manera más profunda.

La pandemia nos ha devuelto la distancia —y aquí no me refiero a la distancia física que tanto nos está afectando, sino a la distancia para la reflexión— para la evaluación, para la nostalgia y la añoranza. La gente se extraña, extraña los abrazos, los besos, quiere volver a juntarse, extraña la vida. Pero esa vida buena que solo se da con la interacción y con el amor, con ese sentimiento que excede toda virtualidad ya que contiene en sí mismo lo que constituye lo real, lo positivo y lo negativo, la vida y la muerte y, por lo tanto, sí tiene un exterior.

En todo este análisis, hay dos constantes: la soledad y la búsqueda del amor. La primera es un síntoma contemporáneo: nos sentimos solos porque en el fondo necesitamos al otro. La segunda es la necesidad del hombre de amar y ser amado.

Es cierto que hoy en día es casi imposible concebir al ser humano sin la tecnología. Lo tecnológico, en muchos casos, se ha vuelto una prótesis, una extensión del ser humano y no algo exterior. Sin embargo, como se ha sostenido en diversas partes de esta tesis, la tecnología no solo acarrea efectos negativos, sino que también es de gran ayuda. No obstante, hay que aprender a usarla para que nos ayude como comunidad y no para que nos separe. Habría que evitar que el ser humano se convierta en un cibernético de un mundo simulado que lo aleja de la naturaleza y de la cultura. Ahora bien, siempre hay algo que nos excede, algo que ningún objeto es capaz de darnos (sin simular) por más avance tecnológico que exista y eso es el amor. El amor persiste, se resiste y ahora insiste, ningún coronavirus, ningún sistema de consumo, ningún mundo virtual nos va a despojar de él.

La pandemia ha enfatizado todas las inquietudes que he venido manifestando en esta tesis, nos ha dejado desnudos frente a frente en la misma habitación, desnudos frente a la realidad, a la realidad de la muerte y de nuestra fragilidad, a la realidad de la desigualdad en el mundo y de la forma en que hemos ido destruyendo el planeta y alejándonos del otro. El velo se ha caído. ¿Lo enfrentaremos y haremos algo al respecto o encontraremos la forma de levantar dicho velo y volver a cubrirlo todo?



Referencias bibliográficas

Asensio, R. (Ed.) (2020). *Crónica del gran encierro. Pensando el Perú en tiempos de pandemia*. Instituto de Estudios Peruanos IEP. <https://iep.org.pe/wp-content/uploads/2020/06/Cr%C3%B3nica-del-Gran-Encierro-1.pdf>

Badiou, A. y Truong, N. (S/F). *Elogio del amor*. Traducción al español de Alejandro Arozamena.
<https://profesorvargasguillen.files.wordpress.com/2014/01/badiou-elogio-del-amor.pdf>

Baudrillard, J. (2012). Ilusión y desilusión estéticas. *Fractal* 7(2): 91-110.
<https://cinedocumentalyetnologia.files.wordpress.com/2013/09/duelo.pdf>

Baudrillard, J. (2009). *El crimen perfecto*. Editorial Anagrama.

Baudrillard, J. (2008). *El pacto de lucidez o la inteligencia del mal*. Amorrortu.

Baudrillard, J. (1985). El éxtasis de la comunicación. En Hal Foster (Ed.), *La posmodernidad*. Editorial Kairós.

Baudrillard, J. (1980). *El intercambio simbólico y la muerte*. Monte Ávila Editores.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós.

Bauman, Z. (2006). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica.
<http://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2015/07/doctrina41547.pdf>

Castro Bonsignore, I. (2016). *El compañero imaginario en la infancia*.
https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_ines_castro.pdf

Cixous, H. (1995). *La risa de la medusa. Ensayos sobre la escritura*. Editorial Anthropos.

De León, F. (2016). Intersubjetividad. En Constante y Cháverri (Coords.), *Filosofía, arte y subjetividad*. Tomo autónomo. UNAM, Estudio Paraíso.

Estela Prieto, F. B. (2013). *El individuo en la pantalla: la soledad del narciso contemporáneo*. Trabajo final de Máster, Universidad Politécnica de Valencia.

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35556/EI%20Individuo%20en%20la%20pantalla.pdf?sequence=1>

Fernández Blanco, M. (2014). El estilo adictivo de las civilizaciones actuales. <https://www.adafad.org/pdf/viijornada/ponencia4.pdf>

Han, B.-C. (2014). *La agonía del Eros*. Herder Editorial.

Han, B.-C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial.

Harari, Y. N. (2016). *Sapiens. De animales a dioses*. Penguin Random House.

Ierardo, E. (2018). *Sociedad Pantalla. Black Mirror y la tecnoddependencia*. Ediciones Continente.

Irigaray, L. (2009). *Ese sexo que no es uno*. Ediciones Akal.

Jameson, F. (2012). *El postmodernismo revisado*. Abada editores.

Jameson, F. (1992). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Paidós.

Kohut, H. (1989). *Análisis del self: el tratamiento psicoanalítico de los trastornos narcisistas de la personalidad*. Buenos Aires, Talleres Gráficos Color Efe.

Kurazynsk, D. y Cabrera, J.J. (2018). El sueño atávico de la muñeca: más allá del discurso canónico sobre las imágenes. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 1: 57-104. Universidad de Granada.
<http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.v0i1.5355>

Lacan, J. (1966-1967). *Seminario 14*, Clase 1 (versión digital del 2014).
<https://www.bibliopsi.org/docs/lacan/17%20Seminario%2014.pdf>

Lacan, J. (1971-1972). ... O peor. *Seminario 19*. (edición de 2012). Ediciones Paidós.
<https://www.bibliopsi.org/docs/lacan/Seminario-19-O-Peor-Paidos.pdf>

Lacan, J. (1972-1973). Aún. *Seminario 20*. (edición de 2017). Ediciones Paidós.
<https://www.bibliopsi.org/docs/lacan/Seminario-20-Aun-Paidos-BN.pdf>

Marx, K. (2004). *Manuscritos económico-filosóficos de 1844*. Colihue Clásica.

Miller, J.A. (1991). *Lógicas de la vida amorosa. Primera conferencia*. Ediciones Manantial.

Oittana, L. (2013). La desaparición de lo real o el éxtasis de la comunicación. En *Trama de la comunicación (17)*. Universidad Nacional de Rosario.
<https://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/2544>

Rios, A. (2019). La era posmoderna: Un mundo de fragmentos y relatividades. Banksy y su último desafío: *Textos Arte Volumen (7)*, 154-162.

Sharkey, N., Wynsberghe, A., Robbins, S. y Hancock, E. (2017). Our sexual future with robots: A foundation for responsible robotics consultation report.

<https://responsiblerobotics.org/wp-content/uploads/2017/11/FRR-Consultation-Report-Our-Sexual-Future-with-robots-1-1.pdf>

Siegrist, Escribal y Sosa (Coords.) (2002). *El futuro después del covid-19*. Argentina Unida.

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/el_futuro_despues_del_covid-19.pdf

Stavrakakis, Y. (2010). La política de la jouissance consumista. En *La izquierda lacaniana. Psicoanálisis, teoría política. Lacan y lo político (4)*. Prometeo.

Stoichita, V.I. (2006). *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Ediciones Siruela.

Swart, W.J. (2017, junio). El sujeto interpasivo y el ser cibernético. Versión en español de Santiago Hernández. En *Opción, el sujeto interpasivo (XXXVII) (198)*.

Sztajnszrajber, D. (2019). *Filosofía a martillazos*. Ariel.
https://www.marcialpons.es/media/pdf/42955_Filosofia_a_martillazos.pdf

Tovar, C. (2006). *Manifiesto del siglo XXI: la gran fisura mundial y cómo revertirla*. Fondo Editorial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Turkle, S. (2011). *Alone Together. Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

Ubilluz, J.C. (2006). *Nuevos súbditos. Cinismo y perversión en la sociedad contemporánea*. IEP.

Vazkes, I. (2008). La transestética de Baudrillard: simulacro y arte en la época de simulación total. *Estud.filos* ISSN 0121-3628 n°38 pp. 197-219
<http://www.scielo.org.co/pdf/ef/n38/n38a09.pdf>

Velásquez, A. (2017, 15 de diciembre). Si mi mujer se va, hago mi vida con un robot sexual. *El Tiempo*
<https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/samantha-muneca-con-inteligencia-artificial-161750>

Zizek, S. (2020). *Pandemia. La covid-19 estremece al mundo*. Editorial Anagrama.

Zizek, S. (1999). *El acoso de las fantasías*. Siglo XXI.

Recursos web y artículos en línea

Abyss Creations. <https://www.realdoll.com/product/build-your-realdoll/>

Admineering (2017, 24 de febrero). Última parada: después del sexo con autómatas, casarse con un robot. <http://imagineeringinstitute.org/ultima-parada-despues-del-sexo-con-automatas-casarse-con-un-robot/>

BBC (2019, 11 de febrero). Los burdeles de muñecas sexuales en Europa. <https://www.youtube.com/watch?v=fq-N-W5Qb3g>

BBC Mundo (2013, 24 de octubre). Los hombres japoneses que prefieren novias virtuales en vez de sexo. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/10/131024_japon_sex0_virtual_celibato_wbm

Branco, A. (2019, 18 de mayo). ¿Y si te enamoras de un robot? ¿Es el amor simulado algo verdadero? *El Español*.
https://www.elespanol.com/omicrono/tecnologia/20190518/enamoras-robot-amor-simulado-verdadero/399460793_0.html

Castillo, J.C. (2012, 14 de febrero). 'New LovePlus': una novia virtual en Nintendo 3DS. *La Información*.
https://www.lainformacion.com/estilo-de-vida-y-tiempo-libre/new-loveplus-una-novia-virtual-en-nintendo-3ds_iedehxojkair8xgs4xpbn3/

Caule, P. (2013, 29 de junio). *El imperio de los "sinsexo"*.
<https://www.youtube.com/watch?v=jsvq5KeHdiA>

CLARÍN (2017, 30 de junio). La increíble historia de los japoneses enamorados de sus muñecas. https://www.clarin.com/sociedad/increible-historia-japoneses-enamorados-munecas-silicona_0_Hysg4fEVW.amp.html

C/NET. (2017, 10 de agosto). Sculpting your future robot lover (reportaje).
<https://www.youtube.com/watch?v=B2jMDOmexGA&t=15s>

Copland, S. (2017, 15 de mayo). Las razones por las que cada vez tenemos menos sexo. BBC Mundo.
<https://www.bbc.com/mundo/vert-fut-39900429>

Del Pozo, F. (2010, 5 de diciembre). Reportaje Otakus, fan girls, gamers en centro comercial Arenales.
<https://www.youtube.com/watch?v=NxoaQkn5Hhg>

Diario Jornada (2017, 27 de mayo). "Gabriel", el primer muñeco sexual para todas las mujeres.
https://www.diariojornada.com.ar/188543/sociedad/gabriel_el_primer_muneco_sexual_para_mujeres/

Díez, B. (2016, 27 de setiembre). De la silicona a la inteligencia artificial: la fábrica donde se construyen las muñecas sexuales más humanas. BBC Mundo, Los Ángeles <https://www.bbc.com/mundo/noticias-37425522>

DW Español (2015, 2 de enero). Enamoramiento virtual.
<https://www.youtube.com/watch?v=8zi-quQMlvg>

El Periódico (2016, 30 de setiembre) Japón, país del sol naciente... y del sexo decreciente.

<https://www.elperiodico.com/es/internacional/20160930/japon-pais-del-sol-naciente-y-del-sexo-decreciente-5437856#:~:text=Entre%20el%2060%20y%20el,la%20compa%C3%B1%C3%ADa%20de%20seguros%20Lifenet.>

Edwina Stories_(2013, 19 de febrero). *iDollators*.

<https://edwinastorie.com/blog/2013/02/19/idollators>

Flores, Javier. (2009, 29 de octubre). Kojima y Suda están sorprendidos con Love Plus, el simulador de citas para Nintendo DS. *FayerWayer*

<https://www.fayerwayer.com/2009/10/kojima-y-suda-estan-sorprendidos-con-love-plus-el-simulador-de-citas-para-nintendo-ds/>

Furby Connect. <https://furby.hasbro.com/en-us>

Gnecchi, F. (2018, 9 de mayo). Todo lo que Japón me enseñó de sexo. *La Nación*.

<https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/todo-lo-que-japon-me-enseno-de-sexo-nid2132969/>

Grinberg, E. (2016, 19 de febrero). Así se hace una muñeca sexual. CNN.

<https://cnnespanol.cnn.com/2016/02/19/asi-se-hace-una-muneca-sexual/>

Hafner, K. (2000, 25 de mayo). What do you mean, 'It's just like a real dog'?

The New York Times. <https://www.nytimes.com/2000/05/25/technology/what-you-mean-it-s-just-like-real-dog-robot-pets-dolls-multiply-children-react.html?>

Hernández, V. (2017, 13 de mayo). Sex doll brothel in Barcelona moves to UK after hookers' protest. *Blasting News*.

<https://us.blastingnews.com/lifestyle/2017/05/sex-doll-brothel-in-barcelona-moves-to-uk-after-hookers-protest-001696603.html>

Holt, N. (2006, 5 de enero). *Guys and Dolls. Love me, love my doll*. Channel5.

<https://youtu.be/pxCkULUnVH0>

Khan, G. (2018, 2 de febrero). Una perspectiva fotográfica de los “hoteles del amor” de Japón. *National Geographic*.

<https://www.nationalgeographic.es/historia/2018/02/una-perspectiva-fotografica-de-los-hoteles-del-amor-de-japon>

Knafo, D. (2019, 6 de marzo). *Men who Love Sex Dolls: An Interview with Dr. Danielle Knafo*.

https://www.youtube.com/watch?v=NkhUEbbT4_8 2019

La Información (2017, 11 de febrero). Los novios virtuales, el fenómeno que arrasa y enamora a las japonesas.

https://www.lainformacion.com/estilo-de-vida-y-tiempo-libre/novio-virtual-perfecto-derretir-japonesas_0_998600208/?fbclid=IwAR08op96wewvQyVgm-anbfjRR0CHy4oLjy2im9lAxxJkaHyue08tfzj-aw4

Latina Noticias (2018, 11 de marzo). Friki Festival: fanáticos del cómic y anime se reúnen este fin de semana en SJM

<https://www.youtube.com/watch?v=SpALbHUse0E>

Los replicantes (2020, 26 de mayo). Se ha disparado la venta de muñecas sexuales durante la pandemia del coronavirus.

<https://www.losreplicantes.com/articulos/incremento-venta-munecas-sexuales-coronavirus/>

Matamoros, I. (2020, 29 de diciembre). ¿En qué consiste el sextech (el sexo que practicaremos en el futuro)? *El País*.

<https://elpais.com/icon/bienestar/2020-12-28/en-que-consiste-el-sextech-el-sexo-que-practicaremos-en-el-futuro.html>

Morin, R. (2014, 3 de febrero). Silicone Love: Davecat's Life with a synthetic wife and mistress. *VICE*.

https://www.vice.com/en_us/article/znwnpw/silicone-love-davecats-life-with-his-synthetic-wife-and-mistress

Real Love (2021, 27 de febrero). *They are dating dolls*.

<https://www.youtube.com/watch?v=9hbeyfU8pBU>

RFI (2017, 11 de febrero). El novio virtual perfecto en Japón.

<https://www.rfi.fr/es/contenu/20170211-el-novio-virtual-perfecto-en-japon>

Ricou Lleida, J. (2017, 25 de febrero). La pareja ideal existe ... en el mundo virtual. *La Vanguardia*.

<https://www.lavanguardia.com/vida/20170225/42287923483/la-pareja-irreal-perfecta.html?fbclid=IwAR03KwkGQq1MIRVDFulRIUPx1wDg85sh5AU8bjp12CEAN2pOEM0vM2u5m1w>

Rodella, F. (2020, 1 de abril). “Una experiencia alucinante”: hablamos con el primer beta tester de Harmony, la muñeca sexual con “inteligencia artificial”.

Xataka. <https://www.xataka.com/robotica-e-ia/experiencia-alucinante-hablamos-primer-beta-tester-harmony-muneca-sexual-inteligencia-artificial-1>

Rodella, F. (2019, 24 de junio). Robots sexuales masculinos: hay un prototipo (que sepamos): algunas ideas pero nadie parece estar listo para lanzar uno.

Xataka. <https://www.xataka.com/robotica-e-ia/robots-sexuales-masculinos-hay-prototipo-que-sepamos-algunas-ideas-nadie-parece-estar-listo-para-lanzar-uno>

Suárez, E. (2008, 16 de octubre). David Levy, Doctor en Inteligencia Artificial: «Podremos elegir un robot que nos haga compañía, uno que nos dé sexo o uno con el que mantener un romance». *Tercera Cultura*.
<http://www.terceracultura.net/tc/david-levy-doctor-en-inteligencia-artificial-%C2%ABpodremos-elegir-un-robot-que-nos-haga-compania-uno-que-nos-de-sexo-o-uno-con-el-que-mantener-un-romance%C2%BB/>

Sztajnszrajber, D. (2017, 29 de diciembre). *Breve reflexión acerca del amor*. Entrevista con Luis Novaresio. *A24.com*
<https://www.youtube.com/watch?v=pvq4-9PwflE>

Turkle, S. (2013, 1 de agosto). Respondemos a los robots como si realmente se preocuparan por nosotros *Muy Interesante*.
<https://www.muyinteresante.es/revista-muy/noticias-muy/articulo/sherry-turkle-respondemos-a-los-robots-como-si-realmente-se-preocuparan-por-nosotros-631375352276>

Turkle, S. (2014, 21 de junio). ¿En buena compañía? *Letras Libres*.
<https://www.letraslibres.com/mexico-espana/en-buena-compania>

Twenge, J.M., Sherman, R.A. & Wells, B.E. (2017). Declines in Sexual Frequency among American Adults, 1989-2014. *Arch Sex Behav* 46, 2389-2401. <https://doi.org/10.1007/s10508-017-0953-1>

Última Hora (2017, 12 de febrero). Novio virtual, tan perfecto que derrite a japonesas
<https://www.ultimahora.com/novio-virtual-tan-perfecto-que-derrite-japonesas-n1062501.html>