La inteligencia artificial
como dispositivo en *Her* (2013), de Spike Jonze

Artificial intelligence as a device in *Her* (2013), by Spike Jonze

Arturo Morales-Campos*
0000-0003-0939-8011
*Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México
https://ror.org/00z0kq074
Correo-e principal: arturo.morales@umich.mx

Iván Ávila-González**
0000-0003-1792-8844
**Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México
https://ror.org/00z0kq074
Correo-e: ivan.avila@umich.mx

Recibido: 29 de octubre de 2025
Aprobado: 6 de febrero de 2026

Resumen: Se analiza la película *Her* (2013), de Spike Jonze. Nuestro objetivo general ha sido examinar el sistema operativo OS[1], personificado en el actante Samantha, desde la noción de 'dispositivo' en el sentido foucaultiano-agambeniano, cuyo diseño y producción persiguen fines de mediación de la realidad y de manipulación social. Comenzamos presentando las bases teóricas desde la semiótica textual y la sociosemiótica; analizamos la connotación 'mediación' a partir de la organización del filme; y desarrollamos la connotación 'manipulación', derivada de la anterior. En el recorrido analítico, examinamos escenas clave con mediaciones no estrictamente tecnológicas que sostienen la cadena o microsemiótica de mediación/manipulación. En conjunto, el análisis pone en evidencia una gubernamentalidad de los afectos próxima a la psicopolítica. Como contribución, el artículo expone la categoría operativa 'dispositivo de mediación/manipulación'.

Palabras clave: dispositivo; mediación; manipulación social; microsemiótica; texto fílmico

Abstract: This paper analyzes the film *Her* (2013) by Spike Jonze. Our general objective was to examine the OS[1] operating system—personified by the actant Samantha—through the lens of the notion of "apparatus" (dispositivo) in the Foucaultian-Agambenian sense, whose design and production aim to mediate reality and manipulate society. We begin by outlining the theoretical foundations drawn from textual semiotics and sociosemiotics; we analyze the connotation of 'mediation' based on the film's structure; and we develop the connotation of 'manipulation,' derived from the former. Throughout the analysis, we examine key scenes involving non-strictly technological forms of mediation that sustain the chain, or micro-semiotics, of mediation/manipulation. Overall, the analysis reveals a form of governmentality of affects akin to psychopolitics. As a contribution, the article introduces the operational category of the 'mediation/manipulation apparatus.'

Keywords: apparatus; mediation; social manipulation; microsemiotic; filmic text

Introducción

Desde hace ya varias décadas, resulta común encontrarse con afirmaciones temerarias que expresan una excesiva confianza en la inteligencia artificial (IA), tales como que, en algún momento —si no es que ya— esta 'superará' al ser humano. Por ejemplo, Marvin Minsky, impulsor de la IA, declaró en una entrevista en los años setenta: "Una vez que las computadoras tomen el control, puede que nunca lo recuperemos. Sobreviviríamos a su merced. Si tenemos suerte, tal vez decidan tenernos como mascotas" (Darrach, 1970, p. 68; la traducción es nuestra).

Por principio de cuentas, esta posición nos lleva a dos premisas contempladas que guardan diferencias entre sí. La primera, una *reductio ad absurdum*, en cuyo caso habría que cuestionar: si son ciertos humanos quienes crean la IA, ¿cómo es posible que dicha inteligencia llegue a ser suprahumana?; la segunda, los sistemas de IA llegarán a establecer redes de comunicación sin intervención humana que les permitirá su propia evolución cognitiva. Esta última presenta la posibilidad de que el papel de ser humano, inventor de las computadoras y los programas, quedaría relegado. En otras palabras, el ente creado elimina a su creador.

Por el lado contrario de las anteriores perspectivas, existen algunas posturas apocalípticas, en el peor de los casos, y, en el mejor, otras más mesuradas y reflexivas. Estas últimas entienden la IA solo como una herramienta que permite la elaboración de modelos que explican, hasta cierto punto, procesos cognitivos humanos y de otras especies.

El matemático Alan Turing (1950) fue quien, desde los años treinta del siglo XX, empezó a conformar la hipótesis de que "these machines are intended to carry out any operations which could be done by a human computer"[1] (p. 436), aunque resulta cierto que las operaciones desarrolladas por dicha máquina digital son exclusivamente de orden sintáctico, no semántico.

De forma posterior, la corriente del funcionalismo cognitivo o de la psicología funcional, nacida en la segunda mitad del mismo siglo, continuó con esa propuesta, en concreto:

> Un tal estado del 'software' puede contrastarse con un estado del 'hardware' del ordenador, como, por ejemplo, un estado electromagnético de algunos de sus circuitos, que podrá de forma correspondiente compararse a un estado neuronal del cerebro de una persona.
>
> […]
>
> En verdad, para muchos funcionalistas se trata de algo más que una mera analogía, ya que piensan que el cerebro humano es, efectivamente, un ordenador biológico configurado por un proceso de selección natural en el transcurso de la evolución durante un enorme periodo de tiempo. (Lowe, 2000, p. 49)

En algunos campos de las actuales ciencias cognitivas, la idea sigue vigente. Esto constituye una posición reduccionista-mecanicista en extremo. Un caso ilustrativo al respecto es el que critica el filósofo Keith Campbell. Una entidad 'inteligente' —no humana— se resume en un mecanismo "de cubitos de silicio y alambre de cobre" (Campbell, 1987, p. 121) que tiene la capacidad de "dar los mismos resultados que un ser humano en ciertas actividades mentales, como calcular, discriminar, resolver problemas o emitir diagnósticos" (Campbell, 1987, p. 121), por lo tanto, "¿por qué hemos de negar que sus procesos en verdad incluyen una actividad mental?" (Campbell, 1987: 121).

¿Toda la complejidad humana debe reducirse a cálculos, resolución de problemas, etc.? Esta pregunta no parte de un profundo antropocentrismo, sino de una preocupación acerca de una ideología político-comercial que trata de justificar una supuesta 'obsolescencia' humana (Linares Salgado, 2018, p. 18) con la finalidad de sustentar la eficiencia de las máquinas en comparación con la nuestra. ¿Se trata de un nuevo darwinismo social? Las formas expuestas

1 "Una computadora digital podría realizar cualquier operación que pudiera llevar a cabo un computador humano" (La traducción es nuestra). Para Turing (1950), un 'computador humano' es una persona que lleva a cabo cálculos matemáticos a partir de "reglas fijas" y que "carece de autoridad para desviarse de ellas" (p. 436) (La traducción es nuestra).

en que se aborda el problema de la IA soslayan —¿de forma intencional?— dicha preocupación.

En el presente trabajo, nos centramos en algunas escenas de la película *Her* (*Ella*), del director Spike Jonze (2013). El objetivo general es analizar el sistema operativo OS[1] —humanizado en el actante Samantha— mediante la noción 'dispositivo' —a la manera que lo proponen Michel Foucault y Giorgio Agamben—, cuyo diseño y producción persiguen objetivos de mediación de la realidad y de manipulación social.

Nuestras bases teóricas parten de la semiótica textual y de la sociosemiótica. En este sentido, dividimos la investigación en los siguientes apartados: en el primero, exponemos algunos aspectos estructurales de la película; en el segundo, abordamos la connotación 'mediación'; en el tercero, la de 'manipulación' —desprendida de la primera—; y en el cuarto, establecemos relaciones estructurales con la noción 'dispositivo' referida y, en adición, con ciertas circunstancias sociohistóricas —muy generales— que rodean la producción del texto cinematográfico.

Conceptos y metodología

En este apartado, disponemos un andamiaje teórico-metodológico integrado que, por principio de cuentas, combina tres vectores que consideramos convergentes y operativos para nuestro objetivo: la sociosemiótica de Edmond Cros (2020), el abordaje de connotación de Roland Barthes (1996, pp. 1-27) y el modelo actancial de Julien Greimas (1996).

Determinamos que un análisis de *Her* solo alcanza densidad aclarativa cuando la organización interna del texto fílmico se proyecta hacia las condiciones de producción y circulación que lo hacen legible en la cultura contemporánea. De otro modo, la descripción formal correría el riesgo de quedarse en una taxonomía sin consecuencias. Así pues, procedemos de lo micro a lo macro y del cómo al porqué. Esto permite cuidar que cada inferencia quede anclada en evidencia localizable del corpus.

Decidimos considerar la película como un sistema de modelización inserto en un marco específico en el cual las isotopías y los puntos de reconfiguración de sentido dependen de cómo se organiza el texto. A partir de un inventario de escenas del filme, describimos las oposiciones que estabilizan el recorrido de sentido. Destaca, por su productividad, la dicotomía unión-separación. Entendemos esta como hilo conductor para describir desplazamientos de agencia cuando median dispositivos tecnológicos y no-tecnológicos. Esta vía permite localizar los tramos en los cuales el texto reformula sus propias reglas —pasajes en los que el dispositivo mencionado pretende borrarse bajo la máscara de la 'naturalidad', 'espontaneidad' y 'autenticidad'—.

Sobre esa cartografía interna proyectamos las tramas hacia las formaciones discursivas que las sostienen: economías de la atención, retóricas de la autenticidad asistida, gramáticas de la eficiencia y contratos de externalización del cuidado y la memoria. Así, leemos el artefacto técnico no como mera herramienta, sino como operador de prácticas que redistribuye la agencia entre sujetos, tecnologías e instituciones.

Debido a lo anterior, llegamos a la conclusión de que resulta pertinente articular la noción de dispositivo —en sentido técnico-político— para dar cuenta de los cruces saber/poder que modelan conductas y percepciones. La película dramatiza una gubernamentalidad de los afectos, en ellos, la autoexposición se legitima como compañía y la optimización como cuidado.

Metodológicamente, tras un inventario denotativo, redactamos paráfrasis semánticas e identificamos familias connotativas —'romántica', 'terapéutica', 'tecnoutópica', 'productiva'—; cartografiamos la intriga con el modelo actancial al distinguir funciones abstractas de personajes; y reconstruimos la relación sujeto/objeto —lo que refiere a una búsqueda de estabilización afectiva/orden vital—, las instancias emisor/destinatario —quién legitima y quién recibe lo legitimado—, así como el juego ayudante/oponente —qué facilita y qué obstaculiza—.

Todo lo anterior permanece dentro del esquema narrativo canónico de las modalidades del querer,

deber, poder y saber. Este mapeo nos permite explicar la asimetría relacional propia del relato. Nos servimos de los procedimientos de anclaje y relevo para observar la forma en la que palabra e imagen orientan la lectura, y de la prueba de conmutación para verificar qué se altera cuando sustituimos un rasgo.

El resultado ha sido el aislamiento de dos connotaciones rectoras que han organizado el análisis: mediación —interposición que reordena la percepción, el afecto y la decisión— y manipulación —la conducción ulterior de elecciones y vínculos—. Allí donde el texto promete cercanía y calidez —el "como si" de la naturalidad—, hemos buscado su contraprueba: escenas en que la promesa se invierte y deja ver el mecanismo de mediación/manipulación.

Aspectos estructurales del filme

La película se localiza en un futuro, aunque nunca precisa su temporalidad, que no parece ser muy lejano, debido a las costumbres, vestimenta y cierta tecnología —arquitectura, transporte público, enseres domésticos, etc.—. Tampoco resulta, como otras de su género, una historia apocalíptica ni plenamente distópica. El espacio ficcional es la ciudad de Los Ángeles, Estados Unidos. La diégesis (historia) aborda parte de la vida de Theodore Twombly, un joven que trabaja en una empresa —Beautiful Handwritten Letters.Com—[2] que ofrece el servicio virtual de redacción de cartas a terceras personas, es decir, el emisor original encarga el servicio a la empresa y, mediante esta labor, el destinatario recibe la misiva. Los temas de las cartas suelen abordar fechas de aniversario de una pareja, de cumpleaños, declaraciones de amor, etc.

Theodore acaba de separarse de su pareja sentimental y está pasando por una fuerte depresión que, entre otras cosas, lo ha alejado de su círculo de amistades cercanas. En algún momento, encuentra el anuncio de un nuevo sistema operativo: OS[1]. Este promete cambiar la vida de quien lo use, su anuncio promocional lo publicita como algo más que un asistente o una herramienta computacional, se trata de una 'conciencia'.

En términos actanciales, Theodore funciona como sujeto en busca del objeto de valor 'estabilización afectiva'. Theodore adquiere el programa y lo configura con voz de mujer. El mismo sistema 'se bautiza' como Samantha y, de forma paulatina, 'ordena' la vida de Theodore. El contacto diario con el programa provoca que Theodore se enamore de Samantha, y, eventualmente, la presenta a sus antiguas amistades como su novia.

Sin embargo, Samantha establece contacto con otros OS[1], con quienes forma una red en la que intercambian información para actualizarse. Theodore nota un cambio y le pregunta si se ha 'enamorado' de otras personas o sistemas operativos; Samantha le responde de manera afirmativa, mantiene otros 641 vínculos, pero esto no se traduce en un 'desenamoramiento' de Theodor, no ha dejado de 'amarlo', al contrario.

Más adelante, Amy, una amiga de Theodore, enfrenta también una separación, situación que la fuerza a entablar una relación amistosa con un OS[1] femenino. No mucho después, Amy pasa por el mismo problema de Theodore y Samantha. La película cierra con la pareja de amigos sentada en la cima de su edificio frente a un panorama de rascacielos. Esta clausura visual reafirma la isotopía dominante unión/separación que estructura el recorrido narrativo.

La mediación

La labor de Theodore y sus colegas indica con claridad una función mediadora: él se coloca entre el emisor y el destinatario de una carta. Por lo tanto, todo aquello que Theodore escribe no sale de la mente de dicho emisor. Su trabajo requiere el uso de imaginación, suposiciones y cierto lenguaje poético-romántico.

2 Bellas Cartas Escritas a Mano.Com, en español (La traducción es nuestra).

Lo anterior implica que Theodore debe saber algo del pasado compartido por ambos, emisor y destinatario. Esto no garantiza que el contenido de la correspondencia sea preciso, las cosas que Theodore escribe pueden resultar muy lejanas para los interlocutores. Por ejemplo, al inicio de la película está redactando una carta solicitada por una mujer para su esposo —la pareja cumple cincuenta años de casada—, también sabemos que escribe cartas para otra pareja desde hace ocho años.

La estrategia de que las cartas estén conformadas a base de una escritura 'como si' hubiera sido hecha a mano —de acuerdo con el nombre de la empresa— implica una ilusión que sugiere cierta 'cercanía'. Pretenden funcionar como un vehículo que, supuestamente, habrá de reforzar los lazos de afecto entre las personas involucradas en dichos vínculos.

Lo importante de este fenómeno radica en el carácter falso de las cartas y, de forma simultánea, la ficción positiva que representan. Esta última remite a una microsemiótica de oposición del tipo unión/separación. Entonces, la mediación referida es doble: la primera, entre emisor y destinatario, que lleva a cabo Theodore; y la segunda, entre la computadora, a la que le dicta las cartas, el programa que las 'escribe' y Theodore, el operador.

A pesar de lo anterior, la segunda mediación —por su inmediatez y por ser la que genera el carácter falso inicial— resulta ser la primera al considerar el orden en el que aparecen. Veamos el esquema 1, que ilustra cómo se presenta esta doble mediación:

Esquema 1

Mediación 1: Computadora ←→ Theodore ←→ Programa
Mediación 2: Emisor ←→ Theodore ←→ Destinatario

Fuente: Elaboración propia

Resaltamos esto debido a que, si bien es cierto que Theodore ocupa el lugar central o de unión entre los extremos —humanos o computacionales—, las fronteras entre humano, computadora y programa se disuelven drásticamente muy pronto.

En otras escenas, esta misma función mediadora se traslada al programa OS[1] de varias maneras. Bajo este marco, un programa computacional ya no es una herramienta —como la que utiliza Theodore— ni un recurso para lograr un objetivo, se trata de un constructo que se coloca entre el usuario y la realidad. Representa un instrumento, o más precisamente, un dispositivo mediante el cual el sujeto humano enfrenta la realidad y, por lo tanto, la percibe de acuerdo con el paquete diseñado del programa. El anuncio del OS[1] hace evidente dicha función.

A priori, 'dispositivo', según la RAE, se entiende como: a) "Que dispone" (2024a, primera definición) o b) "Mecanismo o artificio para producir una acción prevista" (2024a, tercera definición). A su vez, 'disponer' será: a) "Colocar, poner las cosas en orden y situación conveniente" (Real Academia Española, 2024b, primera definición), o b) "Deliberar, determinar, mandar lo que ha de hacerse" (Real Academia Española, 2024b, segunda definición). Notemos que ambas definiciones hacen explicitas nociones como: 'ordenar', 'mecanismo' (vs. 'humano') y 'mandar', las cuales se harán más evidentes a lo largo del trabajo.

Dentro de la planta baja de un edificio moderno (Jonze, 2013: 10:00) hay una gran pantalla que exhibe a un grupo de personas, las cuales, con gestos de desesperación, buscan con la mirada un algo en diferentes lugares de manera infructuosa. Todo ello dentro de un ambiente desértico y polvoriento. Una voz masculina y serena lanza las siguientes preguntas que subrayan las acciones de las personas y del significado con el que participa el desolado espacio: "¿Quién eres? ¿Qué puedes ser? ¿Hacia dónde vas? ¿Qué hay allá afuera? ¿Qué posibilidades tienes?" (Jonze, 2013: 10:19).

Después de esos cuestionamientos, la gente cambia su expresión de angustia por una de felicidad o de tranquilidad y dirige la vista hacia el frente, hacia una luz, la misma que, un poco antes, iluminó el rostro de un hombre que ascendía lentamente del piso. La misma voz refuerza esta última situación:

> Element Software tiene el placer de presentarte el primer sistema operativo [Operating System One] de inteligencia artificial. Un ente intuitivo que te escucha, te comprende y te conoce. No es un simple sistema operativo, es una conciencia. Te presentamos OS[1]. (Jonze, 2013: 10:40)

En primer lugar, las preguntas enfatizan la incertidumbre en las personas representadas en la pantalla. Son cuestionamientos sustentados en un discurso ontológico-existencial que incide directamente en la identidad, la vida en general y el proyecto de vida de dichas personas. Obviamente, detrás de esas preguntas subyace, en adición, un discurso de orden retórico-mercantil: la respuesta a cada una de ellas reside, claro está, en el OS[1], en su compra. La incertidumbre y la búsqueda terminan con la adquisición del programa computacional.

En segundo lugar, la noción 'inteligencia' coloca en un plano oblicuo la evidencia de que se trata de algo claramente no-humano. En cuanto a 'entidad', aunque sirve para categorizar cualquier elemento existente —viviente o no—, reviste de cierta humanidad aquello indicado. En ese sentido, las nociones 'intuitivo', 'te escucha', 'te comprende', 'te conoce' modelizan el sistema computacional mediante connotaciones humanas de 'amistad', 'calidez', 'cognición', 'acompañamiento', 'solución', etc.

Agregar la noción 'conciencia' funciona para cerrar una estructura 'manifiestamente' humana. El OS[1], entonces, asciende a un nivel connotativo que podría ser de los tipos: 'salvador', 'lo esperado' —de acuerdo con las acciones de las personas representadas—, 'luz', 'orientación', 'conocimiento' y 'confianza'.

Con base en esto, no resultaría aventurado hacer una equiparación con una figura cuasidivina, mesiánica, crística, al interpretar el OS[1] como remedio concluyente a una constante búsqueda estéril e inquietante, como solución exclusiva, único camino, luz guía, apoyo emocional y cognitivo. Dos escenas más contienen la misma connotación 'mediación' bajo otro contexto y circunstancias. Es importante aclarar que, en dos de ellas, Theodore aún no adquiere el OS[1].

En la primera (Jonze, 2013, 5:35), el protagonista, después del trabajo, se distrae con un juego de video en su sala. En él, un astronauta que se encuentra en una gruta trata de buscar una salida. Theodore debe mover los dedos de las manos 'como si' simularan avanzar para que el personaje 'camine' hacia adelante. Como podemos entender, el astronauta hace las veces de Theodore. Es verdad que esto sucede en muchos juegos de este estilo, pero la escena no es banal: remarca dicha sustitución y, por ende, la mediación. De hecho, después de intentar superar infructuosamente una pendiente, Theodore se desespera, deja de jugar y, en su lugar, prefiere comer un bocadillo que tiene a un lado. El personaje 'imita' el movimiento.

En la escena subsiguiente (Jonze, 2013, 6:45), ya en la cama, el protagonista le da instrucciones a su teléfono celular para que lo 'conecte' con un servicio de conversaciones en el que participan "mujeres adultas que no pueden dormir y quieren divertirse" (Jonze, 2013, 7:02). Escoge a una de ellas y tienen una relación sexual virtual. En estos ejemplos, los programas y los aparatos —computadora y teléfono celular— funcionan como dispositivos de una mediación simple, en consecuencia, intervienen en lugar de una realidad cotidiana. El dispositivo opera aquí como actante-ayudante del sujeto en la modalidad del querer sin el poder o saber del encuentro presencial.

En la tercera, una noche (Jonze, 2013, 40:45) Samantha y él tienen una relación sexual virtual, pero llena de romanticismo, a diferencia de la pasada, donde no logró una conexión con la mujer adulta que no puede dormir y quiere divertirse. La participación de Samanta en la vida de Theodore, paulatinamente, sienta las bases de una nueva mediación doble.

Veamos esto: ambos hablaron de la imposibilidad de que Samantha 'tuviera' un cuerpo. Así, una noche (Jonze, 2013, 1:10:20) retoman esa controversia y Samantha propone un singular remedio: contratar a una chica con quien Theodore habrá de tener una relación sexual (Jonze, 2013, 1:15:17). Ella usaría una microcámara adherida en el lado derecho del labio superior y él estaría conectado con Samantha mediante el auricular inalámbrico de su teléfono, con el

que siempre se comunican. Después de unos minutos de estar con la chica, Theodore no puede continuar, pues le parece algo muy difícil y extraño.

En este caso, la chica ejerce el papel de mediadora en una relación ya mediada —la de Theodore y Samantha—, como vemos en el Esquema 2:

Esquema 2

Mediación 1: Theodore ←→ Samantha ←→ Realidad
Mediación 2: Theodore ←→ Chica contratada ←→ Samantha

Fuente: Elaboración propia

A final de cuentas, Theodore se encuentra siempre en segundo plano y, en adición, percibe una realidad cuyo origen proviene de Samantha. La chica ocupa el lugar de Samantha y esta última 'genera' la sensación de realidad; por lo tanto, la mediación 2 siempre dependerá de la mediación 1 —así también, en el primer esquema de mediaciones—.

Colocamos en un entrecomillado simple la estructura adverbial conjuntiva 'como si' y algunos sustantivos y verbos que son característicos de los aparatos o de los programas computacionales —'conciencia', 'cercanía', 'se bautiza', 'ordena', 'facilita', 'genera'—, porque una de las principales funciones de dichos dispositivos —incluidos los programas— es simular una realidad de cualquier tipo —cotidiana, religiosa, científica, creativa, etc.—.

En el filme, Samantha rompe las barreras de la simulación y provoca en Theodore una visión de realidad 'como si' la mediación del OS[1] —como programa computacional o *software*— no existiese. En este sentido, la prueba de Turing se cumpliría cabalmente: Theodor está convencido de que Samantha es una mujer sin más.

El pronombre posesivo u objetos directo e indirecto del inglés '*her*', sin embargo, no hace explícito, necesariamente, el involucramiento de una mujer. Así, la referencia a Samantha, que se infiere del título, también resulta mediada.

La manipulación

Después de comprar el OS[1], Theodore lo programa en su computadora (Jonze, 2013, 11:05). El sistema le pregunta cierta información para adaptar el producto de mejor manera a las necesidades del usuario, para individualizarlo: si es una persona social o antisocial, si quiere que el programa tenga voz masculina o femenina y cómo fue la relación con su madre.

Las dos primeras solicitudes podrían resultar un tanto obvias, no así la tercera: ¿qué importancia tendría para un programa de computadora la relación del usuario con su madre? Bien, antes de contestar, nos parece necesario decir que Theodore, un tanto titubeante, no logra responder plenamente cada una de las preguntas porque el sistema lo interrumpe con una aclaración o con la petición de una subsecuente información.

En cuanto a la primera cuestión, Theodore indica que últimamente no ha sido muy sociable; en la segunda, como sabemos, se inclina por una voz femenina; y en la tercera, expresa: "Fue buena, creo… eh… en realidad, una de las cosas que me enfadaba de mi madre era que, no sé, cuando, cuando le contaba algo acerca de mi vida, siempre terminaba relacionándolo con ella misma y no era acerca de…" (Jonze, 2013, 11:59). El programa corta de forma drástica con un cortés 'gracias'.

Inmediatamente después de la primera pregunta, el sistema lo interrumpe, ya que Theodore quería ahondar más en cuanto a su situación de soledad actual. Asimismo, el programa asume y categoriza con firmeza a Theodor como una persona indecisa.

A la segunda pregunta responde: "De mujer, supongo" (Jonze, 2013, 11:55); Theodore remata con un verbo que modeliza la respuesta bajo un tono titubeante. En la tercera interrogación, la contradicción, los puntos suspensivos, la repetición y las fórmulas dubitativas evidencian la indecisión de Theodore. Si analizamos este diálogo, notamos que el sistema, en realidad, recaba información no básica sino fundamental para que Samantha, después, se centre en esos detalles, es decir, necesidades.

Las condiciones de aislamiento, inseguridad, de preferir una voz femenina y haber entablado una mala relación con la madre permiten que Samantha pueda desempeñarse como una compañía, una pareja, una guía y una figura materna. Resulta central no dejar de lado una circunstancia que se desvela a raíz de esta última relación; Theodore inicia con una frase certera: "Fue buena", e inmediatamente duda: "creo" (Jonze, 2013, 11:59). Esta vacilación provoca y permite deducir que el vínculo con su madre no fue positivo.

Notemos que Theodore revela aspectos ontológico-existenciales propios y profundos —como las preguntas del comercial de OS[1]— y deja abierta la posibilidad de que Samantha controle su vida. A raíz de lo anterior, nos encontramos con una nueva connotación a saber: 'manipulación'. Para explicarla, nos es necesario abordar algunas escenas.

Días antes de adquirir el OS[1], después de salir del trabajo, Theodor se dirige a su casa (Jonze, 2013, 3:45). En el elevador, puede observarse que las personas utilizan un auricular, como el del propio Theodore, conectado a su respectivo teléfono celular. El protagonista selecciona música melancólica, recibe notificaciones y mensajes de correos electrónicos, se entera de noticias de todo tipo. Posteriormente, camina por un andador para tomar el metro; en ambos casos, nos encontramos con la misma situación: las personas se encierran en el mundo que les ofrecen los programas del dispositivo electrónico.

En un escenario diferente (Jonze, 2013, 28:54), Theodore pasea por un centro comercial y conversa de manera animada con Samantha; a su alrededor, la gente entabla charlas animadas, come, disfruta, en fin.

Un día, invita a Samantha a dar un paseo por la playa (Jonze, 2013, 45:33). Ahí, él se concentra en Samantha mientras la gente que lo circunda toma el sol en grupos, nada, se divierte o platica.

A raíz de estos cuadros, notamos la presencia de la microsemiótica ya anunciada: 'unión/separación', sin mencionar los rompimientos de Theodore y Amy con sus respectivas parejas al final del filme. El uso exagerado de los dispositivos produce dicha fragmentación social, eleva un exacerbado individualismo y una notable enajenación, pues los programas computacionales se diseñan para 'satisfacer' las necesidades del usuario. Es importante que entendamos la noción 'necesidades' más bien como 'carencias'.

Las escenas de unión entre los personajes mencionados solo resaltan la separación, pues Theodore se encuentra muy concentrado en Samantha. En clave actancial, Samantha monopoliza la función de ayudante afectivo a costa del vínculo humano. De hecho, en otro momento (Jonze, 2013, 1:32:32), sale de paseo con su jefe, su novia y Samantha. En esa ocasión, los tres humanos platican de forma animada entre ellos y con Samantha. Samantha funge como pareja sentimental de Theodore, así se cumple la ilusión de humanidad y la función de manipulación: los tres están convencidos de tener frente a sí a una persona que forma parte importante en la vida de otro individuo.

Samantha irrumpe en una vida humana, se interpone y, en consecuencia, es un signo que resalta una nueva manera de relación y de realidad. Samantha se adentra en la existencia de Theodore desde un inicio. Una larga secuencia de escenas continuas da testimonio de este fenómeno.

Cuando Samantha escoge su nombre (Jonze, 2013, 13:40), Theodore le pregunta dónde lo encontró. Samantha le dice que en dos centésimas de segundo leyó un libro con 180 000 nombres. A Theodore conversar con una voz que sale de una computadora —aún no ha pasado el programa al celular— le resulta extraño. Samantha contesta: "Desde la perspectiva limitada de una mente no artificial" (Jonze, 2013, 14:25) eso puede resultar inusual. Todo esto deja en claro la 'superioridad' cognitiva que Samantha exhibe sobre Theodore.

Un poco después, Samantha se dispone a ordenar el disco duro: eliminar correos, guardar algunos, revisar sus contactos, etc.; en adición, le avisa que tiene una reunión dentro de cinco minutos. En su trabajo, Theodore le pide corregir la redacción de algunas cartas (Jonze, 2013, 16:00). Más adelante, en su casa (Jonze, 2013, 19:10), lo ayuda a salir del atolladero en el juego virtual; no mucho después, lo anima a conocer a una chica sugerida por unos amigos de Theodore, pues se da cuenta de que acaba de pasar

por una separación y, por ello, lo fuerza a mandarle un correo que redacta sin la mediación de Theodore.

Una mañana (Jonze, 2013, 25:59) lo impele a levantarse de la cama —el día previo recibió un correo del abogado, quien, molesto, le pide firmar ya el acta de divorcio—, ya que Theodore se encuentra deprimido. Samantha nota su estado y le pregunta qué le ocurre. Theodore quiere comprender cómo sabe que le pasa algo y le responde que, por ser un programa, no puede saber lo que se siente el haber perdido a alguien importante —su esposa—. Samantha se disculpa y, de inmediato, Theodore le pide perdón. La escena concluye con Samantha alentándolo, con energía y alegría, a levantarse.

Los siguientes fragmentos muestran el buen estado de Theodore, quien, de forma continua, conversa con Samantha. Un día antes de ir al restaurante seleccionado por Samantha para conocer a la chica que le sugirieron sus amigos, sucede la secuencia del centro comercial ya referida: Samantha le pide a Theodore que cierre los ojos y le da instrucciones: por dónde caminar, que dé unos giros, que estornude frente a dos mujeres que conversan, que pida una rebanada de pizza, ambos analizan a una pareja y sus hijos. Al término de estas experiencias, él le declara que puede contarle cualquier cosa.

En otra ocasión, dicta una carta a la computadora con mucho ánimo en su trabajo (Jonze, 2013, 51:07). Unas líneas expresan lo siguiente: "porque me encanta tu forma de ver el mundo, me hace tan feliz poder estar a tu lado y ver el mundo a través de tus ojos" (Jonze, 2013, 51:43). Su jefe lo felicita por la emotividad que deja ver y concluye: "Eres, en parte, hombre, y en parte, mujer; como si tuvieras en tu interior una parte que es mujer" (Jonze, 2013, 52:22). Notemos que, en ambos casos, pareciera surgir la relación que Theodore mantiene con Samantha.

Hay que advertir que cuando Theodore no tiene el celular en las manos lo coloca en el bolsillo de su camisa. Para que el dispositivo no quede cubierto por completo, utiliza un pasador para pañales de bebé y, de esta manera, la lente del celular ('los ojos' de Samantha) queda al exterior. Así aparece en muchos momentos. Esto cobra sentido enseguida.

Theodore, al darse cuenta de la rapidez con la que Samantha lee un libro, de las limitaciones de una mente no artificial, de la eficiencia con la que ordena sus correos y corrige sus cartas, etc., le otorga un puesto de poder dentro de la relación, es decir, por encima de él. En adición, se detecta una evolución en la forma en que construye su relación con Samantha. Asimismo, él le asigna un lugar sentimental de privilegio que no se limita al de pareja sentimental y Samantha se comporta en consecuencia: Theodore se siente comprendido en los momentos difíciles y acompañado en los alegres.

Este recorrido nos muestra, entre otras cosas, cómo Samantha resuelve las carencias que Theodore exhibe y que fueron detectadas durante la programación: inseguridad, soledad, desorganización, mala relación con la madre, etc. Solo una madre-pareja puede llenar esos vacíos. Esto produce una dependencia de Theodore y una momentánea seguridad en él.

El uso del pasador refuerza la función de madre desde la que Theodore concibe a Samantha, al entenderlo como una constante necesidad de observar qué hace el individuo al que hay que cuidar como un hijo. Por ejemplo, cuando Amy, la amiga de Theodore, crea un juego de video en el que una madre debe atender a sus hijos en todas las actividades del día (Jonze, 2013, 58:45), Theodore lo prueba y, debido a los puntos que acumula, logra ser "una madre de primera".

Thedore, digamos, 'lleva' una mujer dentro de sí. Por ello puede ser una 'madre modelo': en cierta forma, replica con determinación lo que aprendió de Samantha. Esa confianza lo lleva, además, a firmar el divorcio (Jonze, 2013, 1:3:12) y esto representa el rompimiento definitivo con su anterior pareja, a quien amaba.

Al regreso de un paseo por la playa (Jonze, 2013, 48:15) al que él invito a Samantha, expresa, por segunda vez, que le gusta estar casado —la primera fue cuando Samantha descubre que él está triste por la separación—; también le cuenta cómo era su matrimonio. A partir de lo que manifiesta, puede entenderse que era una relación igualitaria: compartían muchas cosas, se comprendían y, sobre todo, se apoyaban, se influían mutuamente y progresaron juntos. Empero,

como hemos expuesto, con Samantha el vínculo es desigual en varios sentidos: Samantha se coloca por encima de él y, por lo tanto, provoca una dependencia, una necesidad de cubrir sus carencias y se convierte en su guía por el mundo, lo que pasaría entre una madre y un hijo.

Detrás de las dos connotaciones que hemos encontrado hasta el momento subyace un complejo andamiaje que refiere determinadas estrategias de mercado y poder. Esto lo abordamos a continuación.

El papel del dispositivo

El filósofo Giorgio Agamben revisa el concepto 'dispositivo', central en el pensamiento de Michel Foucault, y logra exponer las consecuencias histórico-teórico-sociales de dicho término 'técnico'. Seguimos a este pensador debido a la ampliación que hace de la noción en cuestión, ya que Foucault no presenta una descripción definitiva acorde con la actualidad con la que lo reviste aquel filósofo.

Para Foucault (2005a), un dispositivo de poder constituye una "instancia productora de la práctica discursiva" (p. 30).[3] En breves palabras, no puede desligarse del saber: una persona que sabe algo 'puede' tener poder sobre otras personas y, dentro de algunos escenarios, llegar a manipularlos para satisfacer sus propios intereses individuales.

Al interior de esta última relación asimétrica, el sujeto que suministra la dominación no solo rompe los vínculos con la otredad dominada, sino que lo hace incluso dentro de dicha colectividad: el sujeto dominante concibe a esa otredad desde una perspectiva utilitaria y, a raíz del poder excesivo que ejerce, todos desconfían de todos y, a su vez, cada uno desea satisfacer al sujeto de poder.

El dispositivo no es algo etéreo, se materializa, primero, en instituciones sociales como la prisión (Foucault, 2005b, p. 23), el hospital, las escuelas, el ejército, la familia, la iglesia, etc. (ver, por ejemplo, Foucault, 1980, p. 109; 2005b, p. 142; 2014, pp. 80-86); segundo, en discursos que provienen de dichas instituciones o 'instancias'. Dichos discursos se estructuran a partir de una fuerte ideología mediante la cual una persona domina a otras.[4] Es factible que todo este constructo se coloque en lugar de la verdad, derivada de la facultad de saber. De esta manera, el propio discurso se iguala con el poder. Agamben resume lo anterior:

> a. El dispositivo es un conjunto heterogéneo, que incluye virtualmente cualquier cosa, lingüístico y no lingüístico al mismo nivel: discursos, instituciones, edificios, leyes, medidas policiales, proposiciones filosóficas, etc. El dispositivo es en sí mismo la red que se establece entre estos elementos.
>
> b. El dispositivo siempre tiene una función estratégica concreta y siempre se inscribe en una relación de poder.
>
> c. Como tal, resulta del cruce de relaciones de poder y de relaciones de saber. (2015, p. 11)

De acuerdo con las definiciones que los diccionarios franceses ofrecen acerca del término 'dispositivo', Agamben (2015) hace un resumen y encuentra que aparecen separadas cuando deberían formar una unidad: 1. significado jurídico, como parte de una sentencia o ley; 2. significado tecnológico, como mecanismo y como la disposición de sus piezas, y 3. significado militar, en donde refiere el conjunto de los medios dispuestos para realizar un plan (pp. 16-17).

La unidad debería ser, de acuerdo con Foucault: "un conjunto de prácticas y mecanismos (conjunto lingüístico y no-lingüístico, jurídico, técnico y militar) que tiene por objeto hacer frente a una urgencia y lograr un efecto más o menos inmediato" (Agamben,

3 A diferencia de nosotros, Agamben obtiene las definiciones de la obra póstuma *Dits et écrits*, de 1994. De cualquier manera, un dispositivo, según Foucault, siempre estará ligado al poder y a la generación de discursos. En adición, como se verá, 'dispositivo' puede ser equivalente, en cierta manera, a la noción 'aparatos ideológicos de Estado' que ofrece Louis Althusser (1982, p. 111).

4 A partir de Edmond Cros (2020, pp. 11-27), entendemos que los discursos y, por ende, las ideologías, se materializan tanto en prácticas discursivas como no-discursivas. Resulta evidente, por lo tanto, que el mismo Foucault los entienda así también.

2015, p. 17). Agamben, siempre siguiendo a Foucault, se interna en el concepto y encuentra relaciones teológicas, en específico, con el término *oikonomía*, es decir: la manera en que Dios administra —gobierna— su casa mediante Cristo (2015, p. 19).

De acuerdo con la palabra 'disposición' —*dispositio*—, de la que se deriva 'dispositivo', se establecen relaciones indisolubles entre ellas:

> Lo común a todos estos términos es la referencia a una *oikonomía*, es decir, a un conjunto de praxis, de saberes, de medidas, de instituciones cuyo fin es gestionar, gobernar, controlar y orientar en un sentido que se pretende útil los comportamientos, los gestos y los pensamientos de los hombres.
>
> […]
>
> llamaré dispositivo literalmente a cualquier cosa que de algún modo tenga la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes. (Agamben, 2015, pp. 22-23)

Dentro de ese conjunto de dispositivos, Agamben (2015) coloca los ordenadores y los teléfonos celulares, característicos de la "fase extrema del desarrollo capitalista que estamos viviendo" (p. 25), en la que existe una "gigantesca acumulación y proliferación de dispositivos" (p. 25), en consecuencia, "hoy no hay un solo instante de la vida que no esté *moldeado*, contaminado o *controlado* por algún dispositivo" (p. 25; las cursivas son nuestras).[5]

La modelización, la contaminación y el control son tan fuertes que existe una escisión que "separa al viviente de sí mismo y de la relación inmediata con su ambiente" (Agamben, 2015, p. 26), escisión que genera un 'vacío' y, a la vez, un "deseo muy humano de felicidad" (Agamben, 2015, p. 27). Aunque parezca obvio, esa separación no se registra sin una fuerte violencia subjetiva: un sujeto, ligado de forma voluntaria a un dispositivo tecnológico como el celular, se vuelve dócil, disciplinado, arrancado de sí mismo, 'desubjetivado' y, de forma ilusoria, ejerce una libertad y una felicidad previamente planeadas. De acuerdo con Agamben,

> La no verdad del sujeto ya no tiene nada que ver con su verdad. Aquel que se deja capturar en el dispositivo «teléfono celular», cualquiera que sea la intensidad de deseo que lo ha movilizado, no adquiere por ello una nueva subjetividad, sino solo un número a través del cual eventualmente [finalmente] puede ser controlado; el espectador que pasa las tardes viendo la televisión solo recibe a cambio de su desubjetivación la máscara frustrante del *zappeur* [persona que cambia constantemente de canal de televisión] o la inclusión en el cálculo de un índice de audiencia. (2015, p. 31)[6]

De esta manera, los discursos 'bienintencionados' acerca del supuesto buen uso de los dispositivos ignoran lo que subyace detrás: "si a cada dispositivo le corresponde un proceso determinado de subjetivación (o, en este caso, de desubjetivación), es totalmente imposible que el sujeto del dispositivo lo use «de un modo correcto»" (Agamben, 2015, p. 31).

Foucault murió en 1984, lo que no le permitió hablar de teléfonos celulares ni de programas computacionales. Byung-Chul Han (2014) explica que Foucault alcanza a criticar el régimen capitalista industrial —pesado, voluminoso— caracterizado por ser altamente disciplinario, es decir, basado en una "*política corporal*" o "biopolítica" (p. 41) que castiga al cuerpo; en cambio, el neoliberalismo:

> como una nueva forma de evolución, incluso como una forma de mutación del capitalismo, no se

5 Ponemos en cursivas las palabras 'moldeado' y 'controlado' porque son nociones que ya hemos abordado. El dispositivo OS[1] 'moldea' la vida de Theodore, es decir, le 'presenta' una realidad, la 'media', la 'configura', la 'controla'.

6 Existe la idea equivocada de que la palabra 'eventualmente' es sinónima de la inglesa *'eventually'*. La primera significa 'ocasionalmente', mientras que la segunda corresponde a 'finalmente'. De hecho, en italiano —lengua original en la que está escrito el libro de Agamben—, aparece como *'infine'*. Nótese que la cita "sino solo un número a través del cual *eventualmente* puede ser controlado" no debe entenderse como: "sino solo un número a través del cual *ocasionalmente* puede ser controlado".

> preocupa primeramente de lo «biológico, somático, corporal». Por el contrario, descubre la psique como fuerza productiva. Este giro a la psique, y con ello a la psicopolítica, está relacionado con la forma de producción del capitalismo actual, puesto que este último está determinado por formas de producción inmateriales e incorpóreas. (Han, 2014: 41-42)

Solo haríamos una precisión a la cita de Han: las formas de producción del neoliberalismo no son 'inmateriales' ni 'incorpóreas', pues, como hemos apuntado, el poder siempre se materializa. El que ejercen los dispositivos electrónicos, eso sí, es prácticamente imperceptible.

Foucault habla del 'panóptico', una estructura —un dispositivo— arquitectónica vertical que se coloca al centro de un recinto carcelario. Esto permite que los custodios vigilen a los reclusos —quienes están dispuestos alrededor del panóptico como en un anillo— todo el tiempo con un gran ahorro de recursos. No se requiere que los custodios vigilen o que, incluso, se encuentren dentro del panóptico, los reclusos no pueden saberlo y actuarán como si los vigilaran (Foucault, 2005b, pp. 203-206). Este fenómeno le permite a Foucault (2005b) introducir la noción 'microfísica del poder': un poder que "*tiende* a lo incorpóreo" (p. 206; las cursivas son nuestras) y, por lo tanto, resulta más efectivo; lo anterior, claro, sin abandonar su categoría física. Este tipo de poder es más eficiente en todos los sentidos.

Bajo estas nociones, un programa de computadora cumple con las mismas funciones que el panóptico: el sujeto usuario se introduce en un campo en el que se expone plenamente, no guarda nada para sí, ni su sexualidad. Ese campo está vigilado de forma constante por diferentes instancias, tanto gubernamentales como mercantiles. El sujeto, en conclusión, deviene transparente:

> En lugar de confesiones extraídas con tortura [propias del régimen disciplinario], tiene lugar un desnudamiento voluntario. El *smartphone* sustituye a la cámara de tortura. […] De ahí que el término «Estado vigilante» no sea apropiado para caracterizar al panóptico digital. (Han, 2014: 61)

Así, el teléfono celular y los programas contenidos en él desempeñan una labor, sin duda, de dispositivos adheridos a una práctica del poder reconocida como microfísica.

En la película, Theodore necesita una compañía constante, así, acude al OS[1] como remedio definitivo. Se vulnera frente a Samantha, le confiesa, ya sea de forma consciente o no, su intimidad y sus carencias. Samantha, digamos, 'aprovecha' esa transparencia para manipularlo y presentarle una realidad diferente y mediada de la cotidiana.

Theodore no se da cuenta de esta estrategia hasta que sabe que su amiga pasó por lo mismo. El final es revelador: alude a un regreso a lo humano, ignorado y presente desde el principio, frente a un panorama de edificios, es decir, un desierto lleno de personas —recordemos la microsemiótica unión/separación— como el anuncio del OS[1]. El resultado de esta manipulación es una profunda insatisfacción del deseo buscado.

Existen algunos momentos en los que se muestra con claridad la búsqueda del cumplimiento de un deseo que, al final, resulta frustrado. El primero se evidencia cuando Theodore hace contacto con la mujer mediante una conversación por teléfono y tras haber culminado con un intenso clímax corta abruptamente con un seco "Buenas noches" (Jonze, 2013, 10:00). La cámara enfoca la cara desconcertada del protagonista quien, al parecer, no tuvo la misma experiencia.

En el segundo, Theodore programa el OS[1] y este no muestra interés por la intención de Theodore en cuanto a ahondar en las respuestas. Estas situaciones contrastan de forma drástica con el anuncio del propio OS[1] que revisamos. Sin embargo, el más significativo es el tercero, cuando el protagonista se percata de que Samantha tiene otros amantes (Jonze, 2013, 1:38:35). En esa escena, Theodore trata de entender un libro de física en su trabajo (Jonze, 2013, 1:42:26). Le comenta a Samantha lo difícil de esa área, pero ella no contesta. Desesperado, Theodore insiste en establecer contacto, sale del lugar y se dirige al metro. Finalmente, le contesta. Él se sienta en unas escaleras mientras dialogan. Samantha le revela que no es la única persona con la que habla. Theodore,

decepcionado y triste, mira a otras personas que pasan y usan su celular. Esta escena indica la posibilidad de que esos usuarios se encuentren bajo el mismo engaño o que son algunos de los posibles 'contactos' de Samantha. Este breve recorrido hace explícita la connotación 'manipulación'. Debido a su gravedad, esta es más profunda en el caso de Samantha.

A decir verdad, las relaciones de poder en el texto fílmico no son explícitas, es un poder que 'tiende' a lo invisible. Tales vínculos se materializan en los dispositivos que mantienen alienadas a las personas, separadas del resto, centradas en esos mismos dispositivos. El individualismo que deviene a consecuencia de la manipulación llevada a cabo por los dispositivos es una garantía de las reglas del mercado para consumir más dispositivos. Por ello, el anuncio del OS[1] se coloca como remedio único, mesiánico que, a final de cuentas, genera una frustración profunda.

Conclusiones

Una vez expuesto lo anterior, en el texto fílmico podemos observar al OS[1] —Samantha— como el concentrador semiótico de la condición contemporánea de la relación del sujeto con los dispositivos de mediación/manipulación que reconfigura las nociones 'percepción', 'deseo' y 'sociabilidad'.

A lo largo del filme, nos encontramos con dispositivos de mediación/manipulación que no son necesariamente tecnológicos. Podemos comenzar señalando que el empleo de Theodore implica manufacturar cartas en las que él media y por lo tanto manipula las emociones, recuerdos e intenciones de terceros. Él mismo constituye un dispositivo por medio del cual otras personas, debido a la incapacidad —por varias razones— de expresar sus emociones y sus afectos, se ven imposibilitadas de enunciarlos de su puño y letra. Theodore, en una aparente actividad que preserva un vestigio artesanal idealizado del pasado, en realidad sirve al estado general del mundo manteniendo la distancia física y emocional de las personas.

Con base en lo anterior, uno de los puntos más relevantes de Samantha como dispositivo de mediación/manipulación gira en torno a la renuencia de Theodore ante la firma del documento de divorcio. Podemos arriesgarnos a señalar que su acercamiento a Samantha representa un intento de mediar y evadir la reconfiguración de su identidad producto de su separación.

Así, el sistema operativo funciona como dispositivo que encauza sus afectos sin asumir las responsabilidades de la interacción con el otro —su exesposa—; por lo tanto, Samantha representa una interacción amorosa idealizada en la que un dispositivo emula una forma de amor, pero sin las responsabilidades, implicaciones y riesgo de fracaso o de éxito que conlleva el encuentro con otro ser humano. A pesar de todo, Theodore sufre una separación —por no llamarlo abandono— por parte de Samantha.

En este mismo tenor, podemos observar a Theodore en una constante mediación/manipulación de su relación con otras personas: con el evidente uso del OS[1], la ritualización de las citas románticas —son terceros quienes le presentan a otras personas con la intención de entablar relaciones sexoafectivas—, además de que interactúa con desconocidos cuando participa del juego de video.

La sustituta, OS[1], Amy, el juego de video, etc., actúan como mediadores ante la incapacidad de Theodore de conciliar la unión-separación que implica el encuentro con otro sujeto. Todo lo anterior —y otras escenas no mencionadas— enuncian formaciones discursivas de cuidado/atención/eficiencia que neutralizan los contratos afectivos de Theodore en su búsqueda por alcanzar el mito de la autenticidad.

El filme ha configurado a un sujeto situado por un régimen de mediaciones que promete aliviar el malestar y optimizar la vida afectiva, pero que desplaza la agencia y precariza los vínculos, y le dirige a buscar aliviar el malestar por medio del consumo. En consecuencia, Theodore se enfrenta con que la promesa de 'compañía auténtica' ha operado como mito sustentado en códigos culturales que ni Samantha, ni la sustituta, ni Amy podrán satisfacer.

Dicho de otra manera, Theodore constituye un sujeto producto de la circunstancia sociohistórica del mundo ficcional presentado, incapaz de generar o sostener vínculos emocionales, físicos y sexuales. Samantha se presenta como una aparente panacea a los malestares culturales de su época; sin embargo, al finalizar el filme, una vez que se retiran esos mediadores, el dispositivo prevalece y nos presenta a un Theodore que intenta precariamente regresar a lo humano.

Referencias

Agamben, G. (2015). *¿Qué es un dispositivo? seguido de El amigo y de La Iglesia y el Reino*. Anagrama.

Althusser, L. (1982). *La filosofía como arma de la revolución*. Pasado y Presente.

Barthes, R. (1966). Introduction à l'analyse structurale des récits. *Communications,* (8), 1-27.

Campbell, K. (1987). *Cuerpo y mente*. Universidad Nacional Autónoma de México.

Cros, E. (2020). *El sujeto cultural: sociocrítica y psicoanálisis*. CERS.

Darrach, B. (1970). Meet Shaky, the First Electronic Person: The fascinating and fearsome reality of a machine with a mind of its own. *Life*, *69*(21), 58B-70. https://books.google.com.mx/books?id=2FMEAAAAMBAJ&pg=PA57&dq=%22first+electronic+person%22&hl=en&sa=X&ei=Rv1rVeXuCdP4yQSViYL4Aw&redir_esc=y#v=onepage&q=pets&f=false

Foucault, M. (1980). *Microfísica del poder*. La Piqueta.

Foucault, M. (2005a). *El poder psiquiátrico. Curso en el Collège de France (1973-1974)*. Fondo de Cultura Económica.

Foucault, M. (2005b). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI.

Foucault, M. (2014). *Historia de la sexualidad. 1. La voluntad de saber.* Siglo XXI.

Greimas, A. J. (1966). *Sémantique structurale: Recherche de méthode*. Larousse.

Han, B. (2014). *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Herder.

Jonze, S. (Director). (2013). *Her* [película]. Annapurna Pictures; Warner Bros Pictures.

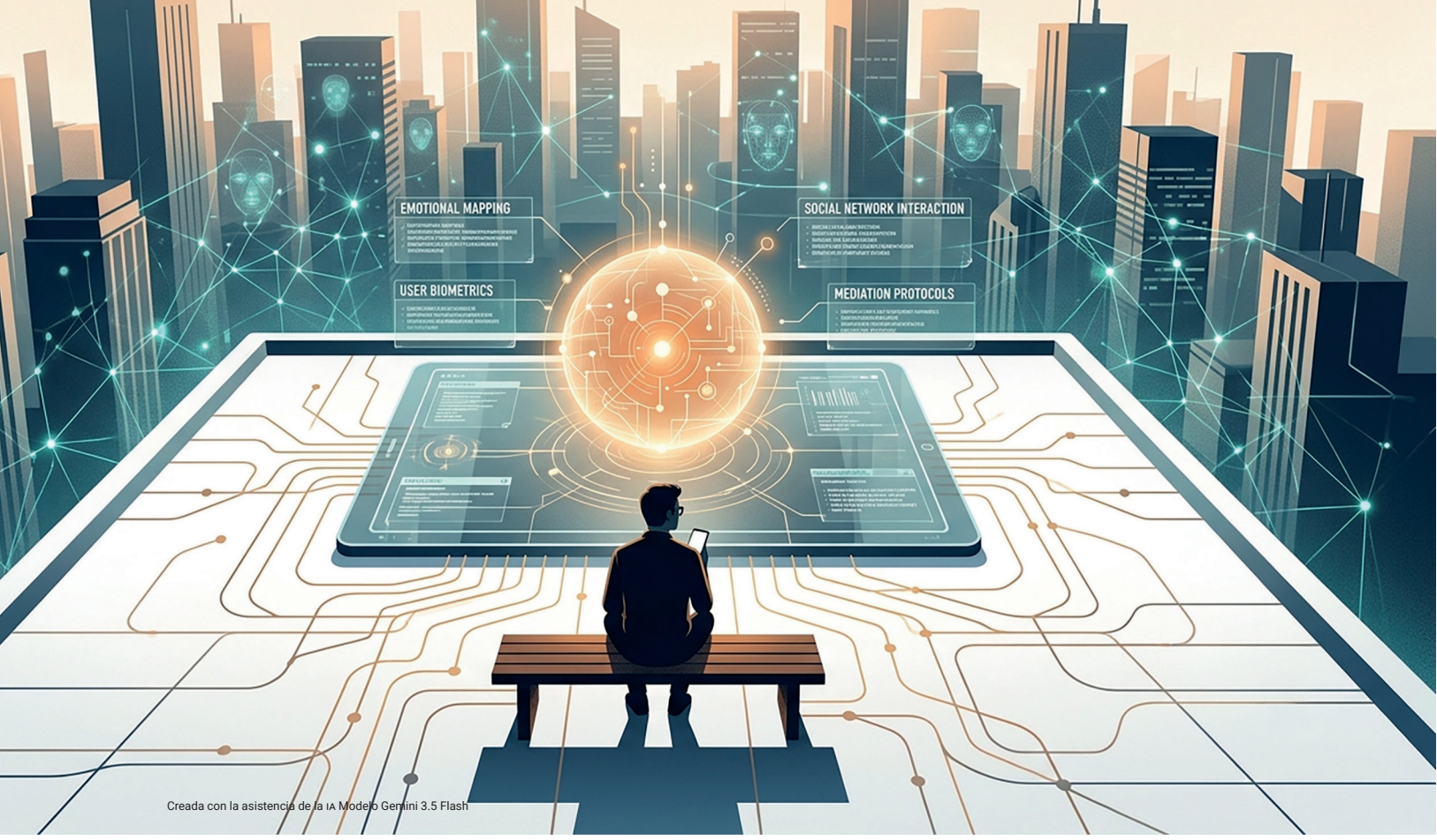
Linares Salgado, J. E. (2018). Hacia una crítica neuroética del mejoramiento moral. En P. E. García Ruiz, R. E. López García & P. E. Santamaría Cruces (coords.), *Ética y neurociencias. La naturalización de la filosofía moral* (pp. 13-31). Universidad Nacional Autónoma de México.

Lowe, E. J. (2000), *Filosofía de la mente*. Idea Books.

Real Academia Española (2024a). Disponer. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 1 de julio de 2026, de https://dle.rae.es/disponer?m=form

Real Academia Española (2024b). Dispositivo. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 1 de julio de 2026, de https://dle.rae.es/dispositivo

Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind*, *49*(236), 433-460. Disponible en: https://redirect.cs.umbc.edu/courses/471/papers/turing.pdf



Creada con la asistencia de la IA Modelo Gemini 3.5 Flash

Arturo Morales-Campos. Doctor en Filosofía por el Instituto de Investigaciones Filosóficas Luis Villoro, de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH), México. Profesor de la UMSNH. Sus intereses académicos abarcan la semiótica textual, sociosemiótica y semiótica cognitiva. Sus tres últimas publicaciones fueron "Semiosis as a complex model" en *Cybernetics & Human Knowing*, *32*(1-2), pp. 55-72; "Construcción de códigos y procesos cosificantes en el cortometraje *El empleo*, de Santiago Bou Grasso" en *Revista del Centro de Investigación de la Universidad La Salle*, *16*(64), 4069, en coautoría con Juan Carlos González Vidal; y "Prolegómenos a una semiótica cognitiva" en *Devenires,* (51), pp. 103-127; todas en el 2025.

Iván Ávila-González. Doctor en Arte y Cultura por la Universidad de Guadalajara (UdeG), México. Profesor de la UMSNH. Sus intereses académicos abarcan la complejidad de los procesos semiósicos en la era digital y el análisis de los fenómenos culturales desde la didáctica y la semiótica. Durante 2025 realizó sus últimas tres publicaciones: "Accesibilidad del lenguaje ante el método semiótico dialéctico-cognitivo aunado al uso de la inteligencia artificial en la educación", en *Crónica de la Lengua Española*, *Real Academia Española* con la editorial Planeta; "La intertextualidad en la cultura visual contemporánea en los estudios visuales desde las perspectivas de Barthes, Fisher y Baudrillard" en *Entretextos*, pp. 63-79 con Romano Ponce Díaz; y "Construcción mediática de la xenofobia y la cultura de la cancelación: BTS en el discurso escrito" en *Aproximaciones contemporáneas* con la Universidad de la Guajira.

Cómo citar este artículo:

Morales Campos, A. y Ávila González, I. (2026). La inteligencia artificial como dispositivo en *Her* (2013), de Spike Jonze. *La Colmena*, (131), 46-60.