

## El privilegio nostálgico de la corporeidad. Figuración y representación en *Her* (Spike Jonze, 2013)

Diana Ramahí García y Oswaldo García Crespo (Universidad de Vigo)

### 1. Presentación

Si bien la mayor parte de las deidades humanas primitivas eran femeninas, hacia el final de la Edad del Bronce y en el amanecer de la Edad del Hierro, se produjo una rebelión contra el poder femenino que acabó por instaurar una cultura patriarcal. En el seno de esta revolución se eliminó la veneración a las divinidades femeninas y se inició el culto a las deidades masculinas<sup>1</sup>.

Así, a medida que el dios emergió, llegó a ser consorte de la diosa y en ocasiones creador junto con ella. Con el tiempo, la imagen de la relación que representaba ese matrimonio sagrado desapareció y se perdió el equilibrio entre las imágenes femenina y masculina de la divinidad que representaba dicha ceremonia. Entonces, un dios padre pasó a establecerse en una posición de supremacía en relación con una diosa madre, hasta transformarse, paulatinamente, en el dios sin consorte de las tres religiones patriarcales. La dimensión divina de lo femenino se perdió, y sólo continuó existiendo de forma oculta, escondida bajo imágenes a las que no se permitía una expresión vital y espontánea<sup>2</sup>.

La crisis profunda que el Dios padre monoteísta, fundamento del patriarcado occidental, vivió a lo largo del siglo XX, y su posterior caída fuera de su posición de dominio parecen haber dado lugar, sin embargo, al retorno de la durante largo tiempo degradada dimensión femenina de lo divino.

En el caso de la cinematografía, por su parte, su surgimiento como medio de expresión artística con posterioridad a este proceso, semeja haber originado una cronología y régimen propios en la representación de las diferentes imágenes del principio femenino<sup>3</sup>. Manifestaciones tanto fieles al antiguo mito ligado a la imagen

---

<sup>1</sup> Cfr. CAMPBELL, J. *Las Máscaras de Dios*. Madrid, Alianza, 1990.

<sup>2</sup> Cfr. BARING, A. y CASHFORD, J. *El Mito de la diosa: evolución de una imagen*. Madrid, Siruela, 2005.

<sup>3</sup> Recordemos que el surgimiento de un cine militante, arrojadamente marginal, definido por su desviación del canon masculino, patriarcal, autoritario del relato no se produce hasta las últimas décadas del siglo XX. MOLINA, V. "El cine postmoderno: un nihilismo ilustrado" en PALACIO,

personalizada de una deidad femenina<sup>4</sup>, como a su emergencia bajo nuevas formas. Figuras a las que, a su vez, el actual contexto definido por los avances tecnológicos, semeja haber abierto, del mismo modo y al tiempo, nuevas posibilidades.

El análisis textual<sup>5</sup> de la singular propuesta audiovisual que constituye *Her* (Spike Jonze, 2013), filme que explora las fronteras entre personalidad y tecnología a partir de la relación entre un hombre y su sistema operativo, pretende servir como punto de partida para el abordaje de estas cuestiones. Sostenemos así, y es objeto de este estudio verificarlo, que excediendo la potencia visual de la feminidad filmada y evitando el aprisionamiento de un cuerpo en el marco reglamentado de la escena, el filme consigue elevar a la entidad femenina al territorio de la ensoñación y el mito; al tiempo que proporciona, ya en el ámbito de la expresión filmica, nuevas modalidades de representación de la incorporeidad.

Para conseguirlo, y más allá de estas notas introductorias iniciales y las necesarias referencias finales, este escrito se divide en tres partes diferenciadas: una primera orientada a la articulación del marco temático, argumental y formal de la obra; una segunda encaminada a la síntesis del modo en el que se produce la representación del principio femenino en el filme objeto de estudio; una tercera y última centrada en la forma en la que dicha representación consigue revestir al personaje de un halo mítico.

## 2. "Dos o tres cosas que sé de 'ella' "

*Her* (2013)<sup>6</sup> es el cuarto largometraje cinematográfico del polifacético director estadounidense Spike Jonze tras *Being John Malkovich* (*Cómo ser John Malkovich*, 1999), *Adaptation* (*El ladrón de Orquídeas*, 2002) y *Where the Wild Things are* (*Donde viven los monstruos*, 2009).

El filme se emplaza en un futuro indeterminado en apariencia idéntico al actual, definido, sin embargo, por los avances tecnológicos. Un entorno hiperconectado en el

---

M. y ZUNZUNEGUI, S. *Historia general del cine volumen XII: el cine en la era audiovisual*. Madrid, Cátedra, 1995.

<sup>4</sup> Véase como ejemplo a este respecto el trabajo de BOU, N. *De diosas y tumbas: mitos femeninos en el cine de Hollywood*. Barcelona, Icaria, 2006.

<sup>5</sup> Sustentado esencialmente en: CASETTI, F. Y DI CHIO, F. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 2007 y GAUDREAU, A. Y JOST, F. *El Relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona, Paidós, 1995.

<sup>6</sup> JONZE, S. *Her*. Madrid, Vertigo Films, 2013, 123 minutos.

que los sistemas de activación y recepción por voz y los dispositivos táctiles han desplazado definitivamente al resto de mecanismos de transmisión de datos. Y se centra en la figura de Theodore Tombly, un hombre de mediana edad que trabaja en una empresa –Bellascartasmanuscritas.com– en la que dicta cartas a su ordenador; mensajes que se imprimirán con un texto presuntamente manuscrito para que quien las ha encargado las pueda enviar a un tercero. La traumática separación reciente de la que hasta entonces había sido su esposa, Catherine, ha desembocado, en su caso, en una vida rutinaria y solitaria. En este contexto, entra accidentalmente en contacto con una pieza de publicidad audiovisual acerca del lanzamiento de un sistema operativo informático novedoso que funciona como un asistente total, plegándose intuitivamente a cualquier requisito o demanda del usuario, y decide adquirirlo. Así es como, tras haber respondido a algunas preguntas personales y haber seleccionado una voz femenina, Theodore conoce a Samantha, una inteligencia artificial capaz de desarrollar emociones y actitudes exactas a las de un ser humano y a la vez ser plenamente consciente de su propia entidad como sistema operativo. Mientras Samantha cumple diligentemente la tarea de ordenar la vida virtual de Theodore, inician una interacción en la que ambos empiezan a descubrirse y vincularse, y fuera de todo pronóstico inicial, a enamorarse.

La película explora la naturaleza de la personalidad y los límites de la intimidad en el mundo moderno; un mundo en el que la tecnología propone una solución a la creciente desconexión entre humanos<sup>7</sup>.

Para ello incide, por una parte, en la creciente adicción respecto al mundo digital, emplazándose en un contexto en el que los personajes viven, como lo harán los usuarios actuales mañana, en una atmósfera comunicacional aún más conectada, con videojuegos de última generación, pantallas domésticas gigantes y ordenadores dialogantes activados por voz.

Subraya, por la otra, y a su vez, la inmersión cada vez más profunda en un universo desmaterializado. Confronta un pasado en el que las relaciones humanas en las que lo sentimental iba de la mano de lo físico aún eran posibles, con un entorno digital y virtual en el que el contacto humano y la propia percepción táctil de las cosas ha desaparecido. Propone así un mundo en el que el hecho mismo de pulsar las teclas de un ordenador o darle al clic con un ratón parecen habilidades que ya se han perdido; en el que los dedos e incluso las manos ya no son necesarios, porque los sistemas de reconocimiento de voz

---

<sup>7</sup> Cfr. BERGEN, H. "Moving 'Past Matter': Challenges of Intimacy and Freedom in Spike Jonze's *Her*". *Artciencia*, Número 17, Mayo-Diciembre 2014.

han alcanzado un nivel de perfección lo suficientemente elevado como para reemplazar el cuadro de comandos de cualquier programa informático.

En consecuencia, desde un punto de vista formal, en un contexto audiovisual definido por la digitalización del que ya se han avanzado ciertos rasgos<sup>8</sup>, y pese a su carácter distópico, y su aparente simplicidad, el desafío que plantea *Her* se fundamenta en intentar poner en escena la propia imposibilidad de la puesta en escena: representar un personaje incorpóreo y, en consecuencia, visualmente irrepresentable. Ello genera una alteración respecto a los patrones estandarizados de puesta en escena, cuadro y serie y, a su vez, y necesariamente, otorga una importancia sustancial, hasta límites extremos, al componente sonoro.

## 2. La imposibilidad de la representación icónica

La película se inicia con una pantalla parpadeante, a la que sigue un cuadro en negro sobre el que se sobreimpresiona, paradójicamente tal y como veremos, en una tipografía de trazos manuscritos y caja baja, el título de la película. No es un filme sobre ella (*she*), al contrario, como el objeto directo en un predicado gramatical, sobre el cual un verbo actúa, es sobre ella (*her*).

Optando por una alteración de la sucesión normativa de los planos que se convertirá en recurrente a lo largo de la película<sup>9</sup>, el filme comienza con un primer plano frontal del que será su protagonista, Theodore Twombly. Un único cuadro, temporalmente extenso en el que el protagonista desarrolla lo que parece ser un monólogo que contiene una declaración de amor. El final de dicha declaración coincide con el cambio y la apertura del plano. El espectador aprehende entonces, de forma retardada, que el protagonista se encuentra ante una pantalla de ordenador, utilizando un software activado por voz para dictar una carta. Una panorámica lateral en plano detalle de izquierda a derecha sobre la superficie de la pantalla permite visualizar el aspecto de la misiva y ofrece información visual, en forma de fotografía, de sus protagonistas.

---

<sup>8</sup> QUINTANA, A. "Relato digital. Regreso al cine de atracciones" en DOMINGUEZ, V. J. *Pantallas depredadoras: el cine ante la cultura visual digital, ensayos de cine, filosofía y literatura*. Oviedo, Universidad de Oviedo, 2007 o QUINTANA, A. *Después del cine: imagen y realidad en la era digital*. Barcelona, Acantilado, 2011.

<sup>9</sup> A este respecto, modifica la sucesión canónica de planos del montaje analítico, basada en la fragmentación del espacio tras la ubicación del espectador. Así, los planos generales de situación hacen presencia una vez iniciada la respectiva secuencia. Es el incremento de la amplitud respecto al más limitado plano inicial la que acaba por ubicar al espectador.

En plano medio de perfil, el protagonista da la orden de imprimir la carta, la mira, e inicia el dictado de otra. La cámara retrocede entonces y realiza un travelling lateral en plano general cada vez más amplio que permite visualizar el entorno, mientras otras voces se superponen con la del protagonista y aclaran el nombre de la empresa: Bellascartasmanuscritas.com.

Con un acabado formal similar, las siguientes secuencias se orientan a definir tanto las características del espacio temporal en el que se emplaza el filme como la situación en la que se encuentra el personaje principal.

Un entorno en el que la soledad no es siempre física, pero en el que el protagonista limita su actividad a manipular juegos fundamentados en la detección del movimiento y, esencialmente, al contacto con un auricular inalámbrico y un dispositivo de bolsillo rectangular que únicamente tiene una pantalla y que utiliza residualmente para consultar la información visual que no puede ser transmitida o recibida a través de la voz. El plano sonoro aporta información sustancial una vez más al respecto, bien a través de la voz del protagonista, que solicita "escuchar música melancólica"<sup>10</sup>, bien a través de la lectura del correo electrónico de su amiga Amy que efectúa su asistente por voz: "te extraño. Quiero decir: no al tú triste y deprimido. Al tú divertido de antes"<sup>11</sup>. Información que acaba por corroborar una sucesión de planos de duración y amplitud variables y temporalmente discontinuos en los que aparece el propio Theodore con una mujer. El espectador aún no dispone de información para identificar al personaje femenino que aparece en pantalla, pero determinados indicios definen una relación amorosa y las modificaciones en la apariencia física del personaje protagonista, remiten necesariamente, del mismo modo que las cartas manuscritas con las que trabaja, a otro tiempo; a un tiempo previo al representado<sup>12</sup>.

---

<sup>10</sup> Intentando facilitar la comprensión del texto, remitimos a la traducción al castellano de los diálogos originales, en lugar de a la más precisa, pero menos operativa en este caso, versión original inglesa.

<sup>11</sup> Dada la importancia del plano sonoro, la película combina a este respecto, dos puntos de vista sonoros, a los que siguiendo a Jost nos referiremos como "auricularización cero" y "auricularización interna". Es decir, no filtrada a través de ninguna instancia intradiégetica como suele ser habitual en el primer caso, y remitiendo a una escucha particular en el segundo. Así, en este caso y en muchas otras ocasiones en el filme, el espectador es quien de oír lo que percibe Theodore individualmente a través de su auricular. GAUDREAU, A. y JOST, F. *Op. cit.* pp. 144-146.

<sup>12</sup> Pese a la confrontación entre pasado y presente que caracteriza a la película, incluso de forma recurrente y manifiesta a través de la presencia de analepsis temporales, sólo manifiesta residualmente mecanismos formales para marcar la separación entre espacios temporales diferenciados, como la ausencia de sonido. Los frecuentes saltos temporales hacia atrás, materializados en sucesiones de planos de duración temporal limitada, caracterizados por

Presentado el protagonista masculino, el filme inicia la introducción del femenino. A una panorámica lateral de seguimiento de izquierda a derecha en plano americano lateral de Theodore caminando, sigue un plano medio de espaldas de él mirando una pantalla de grandes dimensiones. Nuevamente es el plano sonoro el que aporta la información necesaria para el seguimiento del relato, en este caso gracias a la *voice over* de una pieza publicitaria: "déjame hacerte una pregunta. "¿Quién eres?. ¿Qué puedes ser? ¿A dónde te diriges? ¿Qué hay ahí fuera? ¿Cuáles son las posibilidades?". "Software Element presenta orgullosamente el Primer Sistema Operativo de Inteligencia Artificial. Una entidad intuitiva que te escucha, te entiende y te conoce. No es sólo un sistema operativo, es una conciencia. Presentando OS1". Información sonora a la que sigue en el nivel visual un plano detalle picado del manual de instrucciones del OS1, el nombre del sistema operativo publicitado, y una sucesión de planos amplios de situación y planos contraplanos que encuadran al protagonista y lo que se ve en la pantalla durante el proceso de configuración de su sistema operativo individualizado.

A un plano medio lateral de Theodore mirando la pantalla sigue un leve *zoom in* sobre la misma. En ella, sobre una superficie naranja se mueve una línea helicoidal blanca. El movimiento de la línea se acelera hasta que ésta acaba por convertirse en un círculo y el naranja de la pantalla desaparece retomando el color habitual del fondo de escritorio. El plano sonoro da cuenta de un evocador: "hola, aquí estoy". Es así como se produce la aparición de la protagonista femenina, el sistema operativo autoconsciente y evolutivo –que poco después se autodenominará Samantha–, y se inicia la primera conversación entre ambos.

La ausencia de un objeto físico o elemento visual al que anclar a la protagonista, precisada en esta primera aparición, establece la línea que a este respecto definirá la película y, en consecuencia, el modo en el que se producirá la representación del personaje protagonista femenino.

Samantha no se encuentra sólo en la pantalla, o en el ordenador, o en el auricular inalámbrico, o en el dispositivo rectangular que emplea Theodore para visualizar aquello que no puede recibir o transmitir a través de la voz. Está en todos ellos, en cualquier dispositivo conectado, y así se manifiesta de forma paulatina y alternada a lo largo de la

---

amplitudes y angulaciones diversas y definidos por la ausencia de continuidad temporal y la presencia de elipsis indefinidas entre ellos, se suceden por corte respecto a los planos emplazados en presente. Son otras cuestiones -las variaciones en la puesta en escena, el desarrollo de la línea argumental- las que en muchos casos acaban por definir las oscilaciones temporales en el filme.

película. De hecho para dejar clara la inmaterialidad del personaje y evitar la identificación con un objeto físico, solo se recurre en relación a él, a la mostración de pantallas para ver los efectos de sus acciones: la sucesión continua de ventanas que se abren y cierran cuando comienza a organizar la vida virtual de Theodore, los cambios realizados que se observan tras la corrección de las cartas con las que éste trabaja, o los avisos de las llamadas que realiza para contactar con él.

La presencia de un personaje no solo incorpóreo sino desposeído intencionadamente de cualquier rasgo de materialidad<sup>13</sup> implica, tal y como referíamos, en un medio audiovisual como es el cine, un régimen de representación particular; especialmente si dicho personaje ocupa un lugar protagónico y sostiene la evolución del relato.

Así en las conversaciones en las que ambos personajes tienen una presencia física –cuando Theodore habla con su amiga Amy o su ex-mujer Catherine– se opta por la habitual planificación plano-contraplano, en la que se muestra alternativamente a uno y otro personaje, teniendo en ocasiones presencia residual uno en el plano del otro, e intercalando planos más amplios para situar la acción.

En el caso de los abundantes diálogos entre Theodore y Samantha la inmaterialidad del personaje impide la sucesión de un plano de afirmación y otro de respuesta, debido a la imposibilidad de poner en cuadro a un personaje que no tiene presencia. En consecuencia se hace un uso muy concreto del contraplano.

En ocasiones el diálogo se sostiene sobre un único plano del protagonista masculino, sin variaciones o con leves modificaciones derivadas del movimiento del personaje en cuadro. La construcción visual se sostiene así sobre un único plano, cuya duración se dilata para albergar la totalidad de la conversación: no sólo las afirmaciones, sino las sucesivas afirmaciones y sus respectivas réplicas.

En otras, más frecuentes, y centradas nuevamente de forma exclusiva en el personaje masculino, se explora una minuciosa escala de planos en lo relativo tanto a la amplitud como a la angulación horizontal y vertical. El plano y su contraplano, se convierten así en una sucesión de planos de características diferenciadas que posibilitan la alternancia en el nivel visual sin modificar el objeto encuadrado. En ciertos casos entre

---

<sup>13</sup> Esta elección deliberada por un personaje irrepresentable se manifiesta en el propio plano argumental. En la secuencia de la película en la que Samantha se pone en contacto con otra mujer para que la sustituya físicamente, para que la dote de un cuerpo, Theodore acaba por rechazarla. Para él no existe una imagen que pueda corresponder a esa voz, carece de un modelo válido que imitar y, por eso mismo, Samantha es irrepresentable o, al menos, cualquier intento de representación acabará por resultar decepcionante.

ellos se intercalan planos de otros elementos, justificados bien por ser objetos de la mirada del protagonista, bien por reflejar elementos del entorno pese a no ser atribuibles al punto de vista visual del personaje<sup>14</sup>.

Parece conveniente incidir además en el hecho de que si bien a lo largo del filme, y tal y como referíamos, no se ve a Samantha, ni efectivamente, ni identificada con un objeto material, si se la ve mirar. En determinados casos se suceden planos detalle del dispositivo rectangular que Theodore utiliza, y cuadros del propio protagonista o de algún elemento del entorno atribuibles al punto de vista de la cámara de dicho dispositivo. Identificación del punto de vista visual de la protagonista femenina y del dispositivo rectangular empleado por el personaje principal masculino, que se corrobora gracias al plano sonoro. Así, cuando Samantha le pregunta a Theodore si puede verle dormir otra vez, éste asiente mientras coloca el dispositivo en una posición idónea para que capte su imagen, asentando una identificación visual que se empleará de forma recurrente a lo largo del filme.

Teniendo en cuenta las limitaciones en el plano visual no ha de extrañar que sea el sonido el que se sustente la evolución del relato. Es el plano sonoro –la voz y sus matices<sup>15</sup>– el que configura al personaje femenino, y el que manifiesta la evolución de la relación entre la peculiar pareja protagonista. La voz se articula entonces como último eslabón de la evolución humana; una voz –y, consiguientemente, una capacidad auditiva– que gracias a la activación y la recepción por voz, reemplaza a las manos y al tacto, en última instancia, y en lo que a la puesta en forma fílmica se refiere, también a los ojos, a la mirada<sup>16</sup>.

Es también el plano sonoro, en ocasiones de forma exclusiva, el que consigue representar aquello que escapa a la propia representación icónica; representar lo irrepresentable.

Así, consciente de las limitaciones de su incorporeidad, Samantha, le cuenta a Theodore que acaba de componer una pieza para piano, una composición que habrá de sustituir esas fotografías que nunca podrán hacerse juntos: "estaba pensando que no

---

<sup>14</sup> Como vemos, en sentido estricto, la representación visual del principio femenino se consigue en realidad representando el principio masculino, lo que abriría una vía de estudio en el plano de las aproximaciones feministas al cine, que en cualquier caso, aunque consideramos preciso esbozar, excede las pretensiones de este estudio.

<sup>15</sup> Una voz en este caso muy alejada de las voces sintéticas y artificiales habituales en el caso de personajes no humanos.

<sup>16</sup> A este respecto Pena califica a la película como una "distopía sonora". Cfr. PENA, J. "Her. Lapérdida de la imagen". *Caimán cuadernos de cine*, n.º 25, Marzo de 2014, pp. 26-27.



tenemos fotografías juntos, y esta canción podría ser como una fotografía, que nos captura en este momento de nuestra vida juntos". Hacerse una fotografía, tener una representación visual, entra, en su caso, en el terreno de lo inimaginable, por lo que ha de ser necesariamente el sonido el que remplace a la imagen. Samantha es consciente de ello, y compone una melodía que sustituye a esa imagen esquiva.

Ya en lo que se refiere a la propia representación del amor entre el hombre y el sistema operativo protagonistas, la película opta por una tan delicada como escasamente convencional solución estética, consistente en la eliminación de uno de los dos planos expresivos, en este caso el visual. Así, se filma a la pareja en la oscuridad haciendo el amor a través de un plano negro en el que solo se percibe aquello que el filme convierte en su centro absoluto: las palabras y los sonidos de los dos amantes. A falta de imágenes, en este caso también, como en el resto del filme, basta con la voz.

## **2. La figuración del principio femenino**

En la conformación del personaje femenino, en este caso y tal y como hemos referido recurrentemente, un sistema operativo, se combina la humanización de un elemento a priori artificial, con ciertos rasgos que parecen relacionarlo con nuevas manifestaciones de la imagen de la diosa y dotarlo de un halo de divinidad.

A diferencia de cualquier otro sistema operativo Samantha tiene intuición, es capaz de crecer con sus experiencias y evoluciona de forma constante, del mismo modo que un ser humano. Así a lo largo del filme se da cuenta y da cuenta de sus sentimientos –"me sorprendió que estaba orgullosa de eso. Orgullosa de tener mis propios sentimientos sobre el mundo, como las veces que me he preocupado por ti, cosas que me hacen daño, cosas que quiero"– y de su capacidad de querer. Así, cuando le manifiesta a Theodore su afán por evolucionar, éste le pregunta si pueda ayudar en ello de alguna manera, a lo que ella sentencia: "ya lo hiciste. Me ayudaste a descubrir mi habilidad de querer".

Por su parte, si bien en el caso de *Her*, la figuración del principio femenino se aleja de la habitual, al menos en el caso de la cinematografía, imagen personalizada de una deidad, parece vincularse, de acuerdo con lo referido, a nuevas expresiones de la imagen de la diosa.

Si, tal y como señalábamos, el principio femenino se había perdido y se había manifestado de forma implícita e indirecta durante siglos, actualmente parece poder percibirse también en nuevas manifestaciones de lo que la diosa había representado<sup>17</sup>.

Por una parte, en una visión de la vida como todo sagrado en la que toda forma de vida, unida en una relación mutua, participa; en la que todo participante está vivo desde un punto de vista dinámico. El universo solo puede entenderse así como un todo; unidad que se expresa en modelos redundantes de relación; en los que el observador queda necesariamente incluido en el acto de la observación.

Por la otra, en los intentos de muchos seres humanos de vivir de una forma nueva, permitiendo que su sentimiento de participación con la tierra afecte a la manera en que piensan sobre ella y actúan respecto a ella; siendo conscientes, en consecuencia, de la necesidad de aprehender el mundo como unidad.

La red de tiempo y espacio tejida antaño por la madre diosa se convierte así en la red cósmica que relaciona entre sí toda forma de vida y a la que hace referencia la película, tanto de forma indirecta a través del elevado grado de interconexión por medios artificiales que presenta el futuro indeterminado en el que se emplaza, como manifestamente a través del diálogo.

Así, en una de sus conversaciones con Theodore, Samantha enuncia esa unidad universal que engloba incluso a su propia entidad como sistema operativo. Así, señala: "estaba pensando que el otro día me enfadé porque ibas a ver a Catherine. Y como ella es un cuerpo y lo molesta que estaba por todas las formas en que somos diferentes". Y añade: "pero luego empecé a pensar en todas las cosas en las que somos iguales, como que todos estamos hechos de materia. Me hace sentir como si todos estuviéramos bajo la misma frazada. Es suave y acolchada y todo bajo ella tiene la misma edad. Todos tenemos trece billones de años".

Más allá de la expresión de nuevas manifestaciones de lo que la diosa había representado, el personaje femenino, presenta además, en este caso, ciertos rasgos que parecen investirlo de cierta aura de divinidad.

En primer término su superioridad. Así, cuando su compañero Paul le pregunta a Theodore qué es lo que más le gusta de Samantha, éste acaba por concluir que ella "es más grande que la vida". La película da cuenta de que el personaje posee una inteligencia

---

<sup>17</sup> Cfr. BARING, A. y CASHFORD, J. *Op. cit.* pp. 13 y 14.

muy superior a la "limitada percepción de una mente no artificial", pudiendo hablar postverbalmente, y desarrollar cualquier tipo de labor en centésimas de segundo.

En segundo lugar su incorporeidad –"yo solía estar tan preocupada por no tener un cuerpo, pero ahora en realidad me encanta. Estoy creciendo de una forma que no podría si tuviera una forma física"–, lo que se vincula en el caso del filme a la ubicuidad –"no estoy limitada. Puedo estar donde sea y cuando sea al mismo tiempo" y la inmortalidad –"no estoy atada al tiempo y el espacio de la forma en la que estaría atrapada en un cuerpo que irremediabilmente morirá".

Así, en un contexto, virtual, digital y computarizado, los principios femeninos también parecen presentar cierta aura de divinidad. Todo parece apuntar a que lo que la diosa representaba en otro tiempo no se aleja tanto del actual entorno comunicacional hiperconectado y que entre las nuevas manifestaciones de su imagen pueden encontrarse muestras de inteligencia artificial y conjuntos de unos y ceros de lo más avanzado.

## **Bibliografía**

BARING, A. y CASHFORD, J. *El Mito de la diosa: evolución de una imagen*. Madrid, Siruela, 2005.

BERGEN, H. "Moving 'Past Matter': Challenges of Intimacy and Freedom in Spike Jonze's *Her*". *Artciencia*, Número 17, Mayo-Diciembre 2014.

BOU, N. *De diosas y tumbas: mitos femeninos en el cine de Hollywood*. Barcelona, Icaria, 2006.

CAMPBELL, J. *Las Máscaras de Dios*. Madrid, Alianza, 1990.

CASETTI, F. Y DI CHIO, F. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 2007

DOMINGUEZ, V. J. *Pantallas depredadoras: el cine ante la cultura visual digital, ensayos de cine, filosofía y literatura*. Oviedo, Universidad de Oviedo, 2007

GAUDREAULT, A. Y JOST, F. *El Relato cinematográfico : cine y narratología*. Barcelona, Paidós, 1995.

JONZE, S. *Her*. Madrid, Vertigo Films, 2013, 123 minutos.

PALACIO, M. y ZUNZUNEGUI, S. *Historia general del cine volumen XII: el cine en la era audiovisual*. Madrid, Cátedra, 1995.

PENA, J. "Her. La pérdida de la imagen". *Caimán cuadernos de cine*, nº 25, Marzo de 2014, pp. 26-27.

QUINTANA, A. *Después del cine: imagen y realidad en la era digital*. Barcelona, Acanalado, 2011.