



Espacios del corazón: puesta en escena y paisaje cinematográfico en *Ella* (*Her*, 2013) de Spike Jonze

Maximiliano Maza Pérez

mmaza@itesm.mx

Frida Anais Godínez Garza

frida.gogar@itesm.mx

Amparo María Vázquez García

amparo.vazquez@gmail.com

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

Resumen

Surgida como consecuencia de la evolución de la geografía cultural y del giro espacial experimentado por los estudios culturales en la década de 1980, la geografía cinematográfica estudia los modos de representación del espacio geográfico en el cine y la televisión y constituye uno de los campos de estudios transdisciplinarios más dinámicos que hayan surgido en las últimas décadas. A partir de estos postulados, el presente trabajo explora y caracteriza la manera en que son representados los distintos espacios en la película *Ella* (*Her*, 2013) del cineasta estadounidense Spike Jonze. Así mismo, y como consecuencia de dicha caracterización, se analizan los elementos de carácter espacial y geográfico más significativos de la puesta en escena de la película, así como las funciones del paisaje cinematográfico que permiten la valoración estética e ideológica de la cinta como discurso fílmico.

Palabras clave: *Espacio cinematográfico, geografía cinematográfica, puesta en escena, paisaje cinematográfico.*

Abstract

Emerged as a result of the evolution of cultural geography and the spatial turn experienced by cultural studies in the 1980s, cinematographic geography studies the





ways in which the geographic space is represented in film and television and has become one of the most dynamic transdisciplinary fields of study emerged in recent decades. From these principles, this paper explores and characterizes the way in which different spaces are represented in the movie *Her* (2013) by the American filmmaker Spike Jonze. Also, as a result of this characterization, the article analyses the most significant elements of spatial and geographical character in the film's *mise-en-scène*, as well as the functions of cinematic landscape that allow aesthetic and ideological assessment of *Her* (2013) as filmic discourse.

Keywords: cinematographic space, cinematographic geography, *mise-en-scène*, cinematographic landscape.





Espacios del corazón: puesta en escena y paisaje cinematográfico en *Ella* (*Her*, 2013) de Spike Jonze

Maximiliano Maza Pérez

mmaza@itesm.mx

Frida Anaís Godínez Garza

frida.gogar@itesm.mx

Amparo María Vázquez García

amparo.vazquez@gmail.com

Introducción

En nuestros días, la reconceptualización de los modos de representación fílmica del espacio ha coincidido con la manifestación de un creciente interés hacia el estudio de los fenómenos de carácter espacial y geográfico en el campo de los estudios culturales. Este proceso, denominado giro espacial (*spatial turn*) no sólo corresponde al desgaste de una perspectiva dominante centrada casi exclusivamente en la dimensión temporal, sino al reconocimiento de que tanto la ubicación como el contexto en el que tienen lugar los fenómenos culturales constituyen aspectos fundamentales para la construcción del conocimiento acerca de la cultura. Tal como lo señala Foucault (1999) “estamos en la época de lo simultáneo, en la época de la yuxtaposición, en la época de lo próximo y de lo lejano, de lo contiguo, de lo disperso” (pág. 431).

A partir de las consideraciones hasta aquí expuestas, el presente trabajo se propone explorar y caracterizar los modos de representación fílmica del espacio en la película *Ella* (*Her*, 2013). Así mismo, a partir de dicha caracterización, se analizarán los elementos de carácter espacial y geográfico que contribuyen a que el concepto contemporáneo de espacio trascienda el ámbito de lo tangible para insertarse en la esfera de lo simbólico.



Ella (*Her*, 2013) es un filme escrito y dirigido por el cineasta estadounidense Spike Jonze, que narra la historia de amor entre Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), un retraído y sensible hombre que se gana la vida escribiendo cartas personales a nombre de otras personas, y Samantha (voz de Scarlett Johansson), un sistema operativo inteligente, que tiene la capacidad de aprender y que desarrolla rápidamente una personalidad casi humana, a pesar de que sólo existe en la forma de una voz femenina que emana de un dispositivo móvil. La historia se desarrolla en un tiempo no especificado, a medio camino entre el presente y el futuro, en una metrópolis ultramoderna que solo existe en el plano de la ficción.

Tanto la trama como la arquitectura y geografía de los espacios en la película de Spike Jonze presentan aspectos interesantes que pueden ser estudiados desde la perspectiva espacial de los estudios culturales. Así mismo, como texto fílmico en el que una buena parte de sus elementos significativos son de carácter espacial, la cinta ofrece una oportunidad interesante para ser analizada a partir de los postulados de la geografía cinematográfica, una disciplina de reciente surgimiento que ofrece un conjunto interesante de herramientas para el análisis fílmico.

Espacio, geografía y su representación en la pantalla

En su análisis sobre la conceptualización del espacio en la cultura occidental, publicado en español bajo el título de *Espacios diferentes* (1999), Michel Foucault desarrolla una historia del espacio que se origina en la Edad Media, a partir de la localización jerarquizada de las cosas en el mundo físico y fuera de éste; se extiende en la época de Galileo, cuando el espacio se vuelve “infinito e infinitamente abierto” (p. 432); y llega hasta nuestros días transformado en un conjunto de relaciones de emplazamiento, caracterizadas por la simultaneidad y yuxtaposición de elementos que antiguamente se consideraban opuestos (próximo-lejano, contiguo-disperso).





Desde esta perspectiva, existen emplazamientos “que tienen la curiosa propiedad de estar en relación con todos los demás emplazamientos, pero de tal modo que suspenden, neutralizan o invierten el conjunto de las relaciones que, a través suyo se encuentran designadas, reflejadas o pensadas” (Foucault, 1999, p. 434). Estos emplazamientos son de dos tipos: las utopías, o emplazamientos sin lugar real, y las heterotopías: lugares reales, que son una especie de contraemplazamiento, en los que “todos los demás emplazamientos reales que se pueden encontrar en el interior de la cultura, están a la vez representados, impugnados e invertidos” (pp. 434-435).

De acuerdo con estas consideraciones, es posible afirmar que el mundo representado en el filme de Spike Jonze está integrado por ambos tipos de emplazamientos. Por una parte, el emplazamiento utópico se manifiesta a través del paisaje cinematográfico que muestra a la ciudad de Los Ángeles como un espacio sofisticado, cómodo y funcional, sin problemas de tráfico ni de contaminación ambiental o visual: un entorno futurista, que lejos del típico ambiente gélido de la ciudad del mañana, se intenta mostrar como cálido y acogedor. La construcción cinematográfica de la utopía se logra mediante la fusión de elementos icónicos de la multicultural ciudad californiana con los de la megalópolis china de Shanghái, otro espacio igualmente cosmopolita. Edificios, plazas y otros sitios de ambas ciudades se presentan de forma coordinada, de manera que el resultado constituye, al mismo tiempo, una versión idealizada de ambas y un replanteamiento del cual emana una atmósfera distinta a la que impregna a cada una de estas ciudades en el mundo real.

Por otro lado, la heterotopía es presentada a partir de ese espacio singular en el que se desarrolla el no menos insólito romance entre Theodore, protagonista de la cinta, y Samantha, nombre del sistema operativo que Theodore adquiere para actualizar su computadora: una relación basada primordialmente en la ausencia de un espacio físico en donde encontrarse, convivir y amarse, en la que desaparece la experiencia de tocar, mas no la de sentir.





Dentro del ámbito de los estudios culturales, Barker (2000) insiste en distinguir los conceptos de espacio y lugar, puesto que “estos últimos son el foco de la experiencia humana, de la memoria, el deseo y la identidad” (p. 135). Para el autor, el lugar se construye a partir de las relaciones humanas que se generan en un espacio abstracto y vacío. En este sentido, la ciudad representada por Jonze en *Ella* (Her, 2013) correspondería a la idea de un espacio contenedor de lugares sociales definidos por la naturaleza de las relaciones que se desarrollan en ellos. Dichos lugares constituyen “construcciones discursivas que son el objetivo de identificación o inversión emocional” (Baker, 2000, p.135).

Las visiones acerca de espacio (Foucault, 1999) y lugar (Barker, 2000) coinciden con el concepto de espacio social definido por Henri Lefebvre (1991), el cual es retomado por Edward Soja (1994, 1996, 2000) desde la perspectiva de la geografía postmoderna. Al señalar la necesidad de distinguir la diferencia entre espacio *per se*, espacio como un contexto dado, y espacio social, Soja utiliza el término “espacialidad” para referirse al espacio producido socialmente argumentando que el espacio físico “ha constituido una base epistemológica engañosa sobre la cual analizar el significado subjetivo y concreto de la espacialidad humana” (1994, p. 79). Para Soja, el espacio en sí mismo no tiene mayor importancia frente a la forma en que se organiza y adquiere significado a través de “la traducción social, la transformación y la experiencia” (1994, p. 80).

En el terreno de la geografía humana, los conceptos anteriores encuentran eco en la forma en que evolucionó la geografía cultural. Concebida como una actualización del concepto de “morfología del paisaje cultural” enunciado en 1925 por el geógrafo estadounidense Carl O. Sauer, la geografía cultural estudia la intervención humana en la superficie terrestre, un proceso en el cual “la cultura es el agente, el área natural es el medio [y] el paisaje cultural el resultado” (Sauer, Diciembre de 2006). Cuando Cosgrove (1987) planteó la necesidad de marcar nuevos rumbos para la geografía cultural, esta disciplina terminó por adoptar una perspectiva humanística al enfatizar al individuo y





sus relaciones por encima del espacio abstracto. Así mismo, el anterior énfasis de esta disciplina en la materialidad de la intervención humana en el paisaje se flexibilizó para incorporar perspectivas antes ignoradas, como la representación de los espacios geográficos a través de los medios audiovisuales de comunicación.

Para Kong (1997), las ideas expresadas por esta “nueva” geografía cultural se relacionan fuertemente con el giro espacial experimentado por los estudios culturales en la década de 1980. Dicho giro propició el intercambio teórico entre diversas disciplinas y generó campos transdisciplinarios como el de la geografía cinematográfica, que estudia los modos de representación del espacio geográfico en el cine y la televisión.

Uno de los conceptos clave surgidos dentro del campo de la geografía cinematográfica es el de paisaje cinematográfico, definido por Lukinbeal (2005) y Escher (2006) a partir de la taxonomía establecida por Higson (1984, 1987) de las funciones que puede cumplir el paisaje en un filme narrativo: como espacio para el desarrollo del drama; como lugar específico e histórico que autentifica la ficción; como metáfora de las emociones y pensamientos de personajes y grupos sociales; y como espectáculo que al “establecer una relación afectiva entre los personajes, los espectadores y el espacio (...) contribuye a redefinir los significados adheridos al paisaje que es representado en la pantalla” (Maza, 2014, p. 112) y a valorar los aspectos estéticos e ideológicos del discurso fílmico.





Niveles de representación del espacio cinematográfico

Casetti y di Chio (2007) organizan la representación del espacio cinematográfico en tres niveles: puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie. El primer nivel se refiere a los elementos contenidos en la imagen filmada o la combinación de “objetos, personas, paisajes, gestos, palabras, situaciones, psicología, complicidad, reclamos, etc. (...) que dan consistencia y espesor al mundo representado en la pantalla” (p. 112). Vale (2006) considera a la puesta en escena cinematográfica como la combinación de un conjunto de elementos significativos, de naturaleza visual y sonora, que constituyen fuentes de información para el espectador de una película. Dichos elementos determinan las características del espacio donde se lleva a cabo la acción: su tipo, clase y propósito, así como su relación con los personajes y su ubicación. La puesta en escena corresponde al espacio percibido de la práctica espacial (Lefebvre, 1991; Soja, 1996). En ese nivel, la unidad de análisis la constituye el paisaje cinematográfico.

El segundo nivel de representación, la puesta en cuadro, se manifiesta a través de la selección de los emplazamientos de la cámara. La unidad de análisis de ese nivel es el espacio fílmico, encuadre o *framing*. Finalmente, la puesta en serie es el nivel constituido por la interconexión entre las imágenes filmadas. En ese nivel, el segmento fílmico o sintagma (Metz, 2002) funciona más como un instrumento que facilita el análisis fílmico que como una unidad de análisis.

Para efectos del presente trabajo, se analiza específicamente el nivel de la puesta en escena de la película *Ella* (*Her*, 2013) de Spike Jonze, a partir de la combinación de los elementos significativos que constituyen dicho nivel de representación del espacio cinematográfico (Vale, 2006) y de las funciones del paisaje cinematográfico como espacio dramático, lugar específico e histórico, metáfora y espectáculo (Higson, 1984, 1987). Para efectos de análisis, el filme se divide en tres grandes apartados de acuerdo con la naturaleza e importancia de sus espacios significativos: la oficina de Theodore, el



protagonista de *Ella*, su departamento, así como la ciudad y sus alrededores, espacios en los que se desarrollan las situaciones importantes de la trama de la película.

Puesta en escena y paisaje cinematográfico en *Ella*

I. INTERIOR - OFICINA DE THEODORE

La oficina en la que trabaja Theodore constituye el primero y uno de los más importantes espacios significativos de la película. Es una oficina ultramoderna cuyo propósito es servir como espacio para que el protagonista redacte cartas escritas “a mano” por computadora, en una suerte de versión posmoderna del escritorio público que, en sí mismo, constituye un contraemplazamiento (Foucault, 1999) del espacio privado del escritorio.

En la puesta en escena, los elementos significativos que caracterizan a la oficina de Theodore como un área semi-pública de vocación laboral se encuentran en constante tensión y replantean, además de su tipo, su clase y propósito, así como su relación con el protagonista de *Ella* (Vale, 2006). Además de servir como escenario de la vida profesional del personaje, la oficina se revela en un principio como un espacio austero, semi-automatizado e impersonal donde se insinúa la cálida personalidad de Theodore.

Es un espacio caracterizado por líneas y ángulos rectos, pero con algunos vestigios de intervención humana en sus paredes, como los vinilos que emulan dibujos hechos a mano. La caracterización del espacio laboral funciona también como metáfora (Higson, 1984, 1987) de la psique de Theodore, un personaje que se abrocha hasta el último botón de la camisa, pero que es capaz de expresar una gran sensibilidad a través de las cartas que escribe a nombre de sus clientes.

Destaca la manera en que decorado, accesorios e iluminación se modifican conforme avanza la trama y las emociones del protagonista se vuelven más complejas. Una vez establecida la relación entre Theodore y Samantha, la oficina luce como un espacio





acogedor, con iluminación cálida y colores vivos, hasta el grado de aparecer como un espacio saturado de rojos, en la escena que enfatiza el enamoramiento de Theodore.

Así pues, pareciera que el espacio de la oficina fuese un narrador que se vale de la puesta en escena para relatar los altibajos del romance entre Theodore y Samantha hasta llegar al inexorable final de su relación. Cuando Samantha desaparece debido a que actualiza su versión de ella misma como sistema operativo computacional, la oficina se convierte en un espacio de tránsito que se vacía ante su ausencia. Más adelante, cuando Theodore se ha enterado que Samantha sostiene múltiples romances simultáneos con otros sistemas iguales a ella, el decorado de la oficina se presenta austero y triste, con los colores apagados. Más tarde, por primera vez en ese espacio, Theodore mira por la ventana hacia la ciudad que se muestra nebulosa, iluminada por capas de luz traslapadas e inundada por un color sepia saturado en tonalidades bajas.

Al salir de la oficina, esa misma tarde, Theodore y Samantha hablan por última vez. Así, después de esa escena, la oficina no vuelve a aparecer en la película.

II. INTERIOR - DEPARTAMENTO DE THEODORE

Al igual que el espacio semi-público laboral de la oficina, el departamento de Theodore, principal espacio privado de la película *Ella*, cumple con la doble función de servir como espacio para el desarrollo del drama y como metáfora del estado de ánimo de su protagonista (Higson, 1984, 1987). A diferencia del espacio analizado anteriormente, la función del departamento como espacio para el desarrollo del drama es más significativa que su uso como símbolo de la transformación emocional de su habitante.

Aunque casi siempre luce vacío, como el de alguien que acaba de mudarse o que está a punto de hacerlo, la caracterización sonora del departamento le otorga a ese espacio una cierta calidez y la cualidad de refugio, característica que se enfatiza a través del constante uso de música en las escenas que se desarrollan en él. Recámara y salón



constituyen los dos ambientes específicos que representan la totalidad del departamento como espacio significativo.

En la primera aparición de la recámara impera la oscuridad y el vacío. Aunque las sábanas y el vestuario blancos de Theodore contribuyen a iluminar el espacio, su ausencia de color intensifica la sensación de soledad. La música también está ausente: no hay más sonido que el del celular y su diálogo.

Más tarde, aunque las luces de la ciudad entran por el ventanal del salón, el resto del departamento continúa en penumbras. La única iluminación efectiva proviene de la cálida luz amarilla que emana de las dos lámparas de pantalla roja colocadas junto a la computadora de Theodore: un artefacto de pantalla plana y sin teclado que, al igual que el resto de las que aparecen en el filme, se presentan como accesorios que caracterizan una época incierta, a medio camino entre el presente y el futuro. De repente, la inicialmente masculina voz del sistema operativo recién adquirido por Theodore, que es sacado de un empaque rojo y de interfaz color naranja, rompe el silencio y entable un diálogo con el protagonista. El *jingle* que acompaña la instalación del sistema operativo pareciera develar algo nuevo y mágico, secundado por la brillante luz ámbar que desde la ventana se posa sobre Theodore. A lo lejos se divisa una parte de su recámara: se retrata de un ligero desorden, un poco caótico, como un desarreglo transitorio.

La ambientación musical vuelve a manifestarse una vez que Theodore modifica la voz del sistema operativo e inicia el contacto con Samantha. Los acordes de un piano rompen el silencio y subrayan la suave cadencia de la voz femenina que “rompe el hielo” gracias a su agudeza verbal y a un juego de inflexiones que denota matices de coqueteo y simpatía. A partir de ese momento, el espacio del departamento se transforma en el albergue de una historia de amor que trasciende los límites físicos y geográficos para insertarse en el espacio concebido (*espace conçu*) de Lefebvre (1991):



ese espacio de las ideas que, con algunas excepciones, tiende a ser expresado a través de la palabra y que configura el espacio dominante en cualquier sociedad.

Durante la noche siguiente, el salón del departamento se convierte en el punto donde se intersecan y se traslapan varios *espacios diferentes* (Foucault, 1999): la proyección holográfica del videojuego, el correo electrónico de Theodore, el sonido del teléfono celular y la voz del sistema operativo coexisten con el espacio físico del departamento.

La convivencia se da en un cronotopo (Bajtín, 1981) o “tiempo-espacio” en el que la ausencia de teclados y controles remotos facilita la interacción directa entre el ser humano y la tecnología. Es en medio de esta fusión de espacios donde la voz de Samantha anuncia que su relación con Theodore ha trascendido el nivel de la asistencia y se convierte en amistad.

La compenetración entre humano y tecnología se vuelve absoluta durante la noche siguiente, luego de que Theodore llega de una cita fallida que ha sido concertada y organizada hasta el último detalle por Samantha, en su calidad de asistente personal.

Mientras Theodore llora en su cama, la voz de Samantha trata de consolarlo y su acercamiento termina por trascender los límites de lo amistoso para convertirse en un encuentro de carácter sexual, mismo que se suscita en el espacio físico del departamento y se funde con el espacio virtual donde habita el sistema operativo. En ese momento la puesta en escena de la recámara se disuelve en una negrura absoluta: en la creación de un espacio hermético, que sólo pertenece a ambos y que al mismo tiempo se manifiesta abierto, abstracto y materialmente inexistente.

La recámara de Theodore y su centro, la cama, aparece en varias ocasiones como espacio de representación (Lefebvre, 1991) o espacio vivido (*espace vécu*). Es igualmente un espacio para la reflexión, como si fuese el templo de la conciencia del protagonista, que un sitio para el esparcimiento o la relajación, como cuando Theodore aparece recostado en la cama, vestido de rojo, sin lentes y tocando un ukelele. Cuando la relación entre Theodore y Samantha llega a su fin, la manera en que él ocupa el



espacio de la recámara revela la incomodidad que le produce la ruptura. La cama está tendida y Theodore se deja caer horizontalmente sobre el edredón color ocre, como quien no desea ocupar el espacio que antes compartió con su amada. El vacío domina la escena como si fuese una representación espacial de la soledad emocional del protagonista.

III. EXTERIOR – LA CIUDAD Y SUS ALREDEDORES

Como se ha mencionado anteriormente, el paisaje cinematográfico en *Ella* corresponde a un espacio construido a partir de aspectos geográficos y urbanísticos de las ciudades de Los Ángeles y Shanghái y de algunas zonas de la costa de California. Las imágenes que presenta el filme mezclan calles, edificios, restaurantes, oficinas, estaciones de metro y departamentos de ambas ciudades, así como algunos espacios naturales en donde los personajes conviven, como playas y montañas nevadas.

La primera escena exterior muestra un decorado urbano, caracterizado a partir de elementos arquitectónicos ultramodernos, los cuales son iluminados suavemente en tonos azules grisáceos, con leves toques de color amarillo. La puesta en escena enfatiza la frialdad y desolación del panorama, apenas alumbrado por las luces de las ventanas de los edificios. Definida por Vale (2006) como lo que distingue a un lugar de otros de su mismo tipo, la clase de lugar corresponde en este caso a una ciudad futurista del llamado “primer mundo”, con un ambiente limpio y ordenado, tal como fue concebida por Jonze y su diseñador de producción, K. K. Barret (Curbed LA, 2013), quienes deseaban enfatizar la belleza visual de la arquitectura y celebrar así un futuro no lejano, en el que los espacios minimalistas proveerán de comodidad y practicidad a sus habitantes.

Podría suponerse que la función primordial del paisaje cinematográfico en *Ella* sería definir la localización geográfica de la historia; sin embargo, la ubicación de la ciudad



como un lugar específico e histórico es probablemente la más elusiva y contradictoria de las funciones que cumple el paisaje cinematográfico en el filme de Spike Jonze. Si bien al comienzo de la cinta el protagonista recibe un correo electrónico con el pronóstico del clima de Los Ángeles y se hacen algunas alusiones respecto a dicha ciudad californiana, también es cierto que, en términos arquitectónicos, la ciudad donde se desarrolla la trama de *Ella* (*Her*, 2013) es representada como un espacio urbano futurista híbrido, confeccionado a partir de la edición y los efectos visuales (Zeitchik, 2013; Hawthorne, 2014).

Aunado a lo anterior, el espacio urbano en *Ella* recuerda un poco a la idea del no lugar (Augé, 1993), al mostrar a sus habitantes como una población multiétnica que aparece casi siempre caminando de prisa por las espectaculares locaciones interiores y exteriores, o aislada del resto de los humanos y en constante interacción con sus dispositivos móviles. Es evidente que se trata de una metrópolis, pero podría ser cualquiera de ellas y parecería más una representación de un futuro heterotópico, en el que todo tiene lugar y todo puede suceder, hasta la relación amorosa entre un ser humano y un sistema operativo.

Igualmente compleja resulta la valoración de la función espectacular del paisaje cinematográfico de la ciudad en donde se desarrolla la trama de *Ella*. Si bien la representación del espacio urbano de la película cumple al pie de la letra con la definición original de Higson de funcionar como “un señuelo visualmente agradable para el ojo del espectador” (1984, p. 3), la revaloración que Maza plantea de dicha función como “vehículo para la relación afectiva entre el espacio y la entidad que lo mira” (2014, p. 113) no se confirma, al menos en cuanto a que dicha entidad sea alguno de los personajes de la película. A lo largo de sus frecuentes paseos por la ciudad, Theodore Twombly nunca admira el espacio que lo rodea. Su presencia en el espacio urbano se caracteriza siempre por la introspección, manifiesta en su constante interacción con su teléfono inteligente, al cual le solicita reproducir canciones



melancólicas y leer sus correos. En este sentido, la fría y artificial belleza del paisaje cinematográfico urbano de la película es mostrada como espectáculo sólo para los ojos del espectador.

La segunda locación urbana importante de la película corresponde a los espacios semi-públicos del edificio de departamentos donde habita Theodore. La ambientación lo caracteriza como parte de un moderno centro comercial, en donde se localiza una lujosa torre de departamentos, a la que se accede mediante un elevador decorado con motivos selváticos. La presencia de personas que caminan con bolsas de tiendas comerciales acentúa la ambigüedad del espacio, a la vez público y privado. Los pasillos del edificio se muestran amplios pero un tanto oscuros, iluminados en tonos cafés, en contraste con el exterior del centro comercial, el cual se presenta en tonos claros, blanco y marfil. En cierta medida, la función del espacio como metáfora visual del estado de ánimo del protagonista de *Ella* se manifiesta a través de la representación de los pasillos oscuros que conducen a su departamento, en un recorrido que reproduce la monotonía en que vive Theodore al inicio de la película.

La tercera locación urbana importante de la cinta es caracterizada como un espacio público de tipo social cuyo propósito es la movilidad y el transporte: la estación de metro. El espacio subterráneo es moderno, de formas curvas e iluminación suave. Aunque el lugar es amplio y concurrido por una gran multitud de pasajeros, el espacio se presenta como un ambiente acogedor y agradable, en gran medida debido al color ámbar con que es iluminado. De todos los espacios urbanos presentados en *Ella*, el vagón y la estación de metro son los que más claramente evidencian que la ciudad está construida para el filme a partir de imágenes filmadas entre Los Ángeles y Shanghái. La etnicidad de las personas que figuran en la escena cambia drásticamente entre una imagen y otra, de lo predominantemente asiática a lo racialmente diversa.

Como accesorios de la puesta en escena que determinan la clase de lugar donde se lleva a cabo la acción dramática, los pasajeros del metro son presentados de dos





maneras; la primera, como figuras de paso y la segunda, como elementos estáticos que observan las pantallas digitales a través de las cuales se anuncia la publicidad del nuevo sistema operativo fabricado por la compañía *Elements Software* y del cual surgirá Samantha. Como elementos significativos, las pantallas en ésta y otras escenas constituyen lo que Vale (2006) denomina “objetos”: accesorios con capacidad de acción. En este punto, consideramos importante destacar la receptividad pasiva que los seres humanos adoptan frente a las pantallas en la película, así como el énfasis en los aspectos que “humanizan” a los personajes virtuales, como la cálida voz de Samantha, el movimiento y lenguaje soez del personaje holográfico que protagoniza el videojuego que juega Theodore en su departamento, o la suave y aterciopelada voz de un hombre que con tono sincero y reconfortante describe la inteligencia del nuevo sistema operativo desde las pantallas de la estación de metro: “An intuitive entity that listens to you, understands you, and knows you. It’s not just an operating system, it’s a consciousness” (Jonze, 2013, p. 10).

Una escena exterior nocturna sirve para demostrar la camaradería y confianza que se desarrolla entre Theodore y Samantha, cuya relación trasciende el ámbito de lo privado y se extiende hacia el espacio público. El espacio de esta escena, que se define en el guión de la película como un centro comercial al aire libre, se visualiza en el filme como una feria o un parque de diversiones. Su propósito es principalmente recreativo y su función como metáfora emocional del personaje es presentada a través de una ambientación con decorado colorido, en el que predomina una atmósfera cálida, amistosa y feliz. Theodore pasea con Samantha, cuya mirada se intuye a partir de la ubicación del lente del dispositivo móvil que él transporta como si fuese una cámara con la que graba el espacio que lo rodea. La escena es ambientada acústicamente mediante una melodía dinámica y alegre pero a la vez tranquila. Theodore cierra los ojos mientras Samantha lo guía, acción que sella la confianza ciega que se ha desarrollado entre ambos. La nueva interdependencia entre ambos personajes se



subraya en una escena posterior, en la que sostienen una conversación acerca de la vida, los sentimientos y la confianza.

Más adelante, una vez que Theodore ha decidido emprender una relación con Samantha, otra estación de metro se convierte en espacio para la convivencia en pareja. En su ruta rumbo a la playa Dockweiler, Theodore corre velozmente con el dispositivo móvil que “contiene” a Samantha por los pasillos de la estación Hollywood/Western del metro subterráneo de Los Ángeles, lugar donde fue filmada la escena pero que no es mencionado explícitamente en la película. Decorado con mosaicos de colores primarios, el espacio de la estación posee un aire infantil que refuerza la acción de los personajes. La escena recuerda un poco a la descrita anteriormente en la feria. Samantha ríe, no hay diálogos, sólo expresiones de felicidad y emoción. Una música *folk* alegre acompaña a los personajes en su recorrido.

La playa Dockweiler es presentada como un lugar para la recreación y el descanso.

Pueden verse a personas de distintas edades y géneros conversando, descansando o conviviendo. Theodore pasea con Samantha, siempre visible en el dispositivo móvil colocado en el bolsillo de su camisa. Samantha dialoga sobre la posibilidad de pensar en las partes desconectadas de un cuerpo y lo extraño que sería verlo de esa manera. Theodore ríe con ella. La iluminación natural, que proviene del sol, proporciona calidez a la escena, al mismo tiempo que no deslumbra en su brillantez. La paleta de colores pastel utilizada en la escena, así como la musicalización que corresponde a una canción que supuestamente compone Samantha para representar ese momento vivido en la playa con Theodore, contribuyen a comunicar el período de madurez de la relación.

La escena anterior tiene su contraemplazamiento escénico en la escena en la que Samantha y Theodore discuten en la calle, luego de su fallida cita sexual mediada por un servicio de pareja sustituta para relaciones sistema-humano. La discusión tiene lugar afuera del edificio donde se localiza el departamento de Theodore, espacio significativo ya presentado con anterioridad pero que en esta ocasión es caracterizado de manera

diferente. La escena es exterior y nocturna, la iluminación oscura y el tono del color es apagado, entre gris y ámbar. El sonido se conforma por el diálogo de los personajes, además de una música de fondo disonante que reafirma la situación tensa entre ambos y que de pronto desaparece y se torna en un silencio acompañado por el sonido aparente del viento. Algunas imágenes remiten a la falta de corporeidad y vida de Samantha, como la imagen de una mujer alejándose y el vapor proveniente de una alcantarilla que aparece cuando Samantha exhala o suspira. Esta representación fragmentada de la falta de materialidad de Samantha contrasta, por su dureza, con la alegre conversación sostenida por ella en la playa acerca de lo extraño que sería mirar un cuerpo humano cuyas partes estuviesen desconectadas. La discusión adquiere un tono de crueldad, cuando Theodore le advierte a Samantha que deje de suspirar como si necesitara de oxígeno y le advierte que no deben fingir que ella es algo que no es. El espacio frío e impersonal que rodea esta conversación, la más desesperada de todas las que sostienen los protagonistas de la película, subraya la aspereza de la realidad a la que se enfrenta el cada vez más insostenible romance entre Theodore y Samantha.

Finalmente, la última escena que nos proponemos analizar en esta sección se presenta hacia el final de la película y es mencionada en el análisis del espacio de la oficina de Theodore, presentado anteriormente. Después de que Theodore descubre que ha perdido conexión con Samantha, corre hacia el exterior de su oficina en busca de alguna señal para encontrarla. La acción resulta, hasta cierto punto irónica, puesto que al no existir un lugar físico en el cual pueda localizarla, el personaje confirma su cruel afirmación previa: que al fin y al cabo, Samantha no es una persona, sino un sistema operativo. En la escena, Theodore pasa de prisa por varios espacios de tránsito, como el elevador y las calles para llegar finalmente a la entrada del metro subterráneo.

Mientras se escucha el diálogo entre Samantha y Theodore, en el que ella afirma que ha estado ocupada trabajando con otros sistemas, Theodore escenifica su propia versión del mito de Orfeo, al descender a las profundidades del inframundo en busca



de su amada. Mientras baja las escaleras del metro, Theodore observa a las personas que pasan a su lado conversando con sus dispositivos móviles. Al cuestionar a Samantha si en ese momento ella está hablando con otras entidades, la respuesta que recibe es demoledora: son 8,316 personas y sistemas operativos con los que sostiene conversaciones simultáneas y está enamorada de 641 de ellos.

El descenso a los infiernos de Theodore es, simultáneamente, físico y emocional. El espacio del metro subterráneo, que en algún momento fue locación de la felicidad de la pareja, se presenta esta vez como una caverna profunda a la que Theodore desciende, hasta que decide sentarse a escuchar la lamentable verdad sobre su amada. En los escalones finales de la entrada del metro, Theodore ha alcanzado el punto más bajo de su relación con Samantha. A partir de ese momento, el protagonista de *Ella* deberá emprender el camino de regreso que lo conduzca a su reconexión con el género humano.

Conclusiones

Al analizar los elementos de carácter espacial y geográfico más significativos de la película *Ella* (*Her*, 2013) del director estadounidense Spike Jonze, así como las funciones del paisaje cinematográfico que permiten la valoración estética e ideológica de la cinta como discurso fílmico, es posible concluir que la puesta en escena del filme es un importante elemento contenedor de información narrativa e ideológica, a través del cual el filme puede ser comprendido e interpretado. Así mismo, es evidente que en el filme se manifiestan todas las funciones del espacio cinematográfico enunciadas por Higson (1984, 1987), especialmente aquellas en las que el espacio funciona como metáfora de la psique de los personajes y como escenario para el desarrollo del drama. Por otra parte, aunque la función del paisaje como un espectáculo que atrae la mirada del espectador se manifiesta claramente a lo largo del filme, sobre todo en las escenas



ubicadas en los espacios urbanos exteriores, no fue posible localizar dicha función espectacular como vehículo para desarrollar una relación afectiva entre los personajes de la cinta y el paisaje que los rodea.

Más difícil aún fue confirmar la noción de que el paisaje cinematográfico puede cumplir con la función de autentificar la ficción al presentar lugares específicos e históricamente reales. La construcción de una megalópolis a partir de la combinación de imágenes de los espacios urbanos de las ciudades de Los Ángeles y Shanghái, así como la puesta en escena de los espacios interiores más significativos de la película (la oficina y el departamento de Theodore) no permiten el cumplimiento de dicha función del paisaje cinematográfico.

Tanto la oficina como el departamento de Theodore, así como algunas locaciones públicas, fueron descritos con el fin de mostrar el crecimiento emocional de Theodore y su viaje para encontrarse a sí mismo y liberarse del pasado para permitirse sentir nuevamente. En este sentido, ambos espacios cumplen con la función metafórica del estado de ánimo del protagonista.

Finalmente, en el análisis espacial y geográfico de la película se localizaron algunos espacios significativos que funcionan como contraemplazamientos de otros espacios, reales o ficticios (Foucault, 1999). Tal es el caso de las pantallas de los dispositivos fijos y móviles, que al ser espacios representacionales constituyen los contraemplazamientos del espacio percibido (Lefebvre, 1991). Así mismo, el espacio de la oficina de Theodore, un escritorio público, se contrapone a la noción privada del escritorio como espacio para el trabajo individual. Por último, algunos de los espacios urbanos, como las calles nocturnas y las oscuras escaleras del metro subterráneo, cumplen con la función de servir como contraemplazamientos de los espacios idílicos, como la playa y la propia estación del metro, con sus mosaicos de colores de ambiente festivo.





Las anteriores conclusiones confirman el planteamiento realizado en la introducción del presente trabajo, acerca de las posibilidades que ofrecía la cinta de Spike Jonze para ser estudiada desde la perspectiva espacial de los estudios culturales y desde las aproximaciones y postulados de la geografía cinematográfica. La riqueza de *Ella* (*Her*) como texto fílmico es innegable, por lo que seguramente habrá otros estudios que exploren sus cualidades desde diferentes puntos de vista.





Referencias

- Augé, M. (1993). *Los no lugares: espacios del anonimato*. México: Gedisa.
- Bajtín, M. (1991). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus Humanidades.
- Barker, C. (2000). *Cultural Studies: Theory and Practice*. 1a. ed. Londres: Sage Publications.
- Casetti, F., & di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Cosgrove, D. (1987). New Directions in Cultural Geography. En *Area*, n°. 19, pp. 95-101.
- Curbed LA: The Los Angeles Neighborhood and Real Estate Blog (18 de diciembre, 2013). How The *Her* Filmmakers Created A Utopian Los Angeles Of The Not-Too-Distant Future. Recuperado el 1° de marzo de 2015 de:
http://la.curbed.com/archives/2013/12/how_the_her_filmmakers_created_a_utopian_los_angeles_of_the_nottoodistant_future.php
- Ellison, M. & Landay, V. (Productores) y Jonze, S. (Director). (2013). *Her*. [Película]. Estados Unidos: Sony Pictures Worldwide Acquisitions (SPWA), Annapurna Pictures.
- Escher, A. (2006). The Geography of Cinema - A Cinematic World. *Erdkunde*, 60 (4), 307-314.
- Foucault, M. (1999). Espacios diferentes. En *Estética, ética y hermenéutica. Obras esenciales Volumen III*. Barcelona: Paidós.
- Hawthorne, C. (18 de enero de 2014). Spike Jonze's 'Her': A Refreshingly Original Take on a Future L. A. Los Angeles Times. Recuperado el 1° de marzo de 2015 de:
<http://www.latimes.com/entertainment/arts/la-et-cm-her-architecture-notebook-story.html#page=1>
- Higson, A. (1984). Space, Place, Spectacle: Landscape and Townscape in the 'Kitchen Sink' Film. *Screen: Incorporating Screen Education*, 25, 2-21.
- Higson, A. (1987). The Landscapes of Television. *Landscape Research*, 12 (3), 8-13.



- Jonze, S. (2011). *Her*. Guión cinematográfico (sin publicar).
- Kong, L. L. (1997). A "New" Cultural Geography? Debates About Invention and Reinvention. *Scottish Geographical Magazine*, 113 (3), 177-185.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Malden: Blackwell Publishing.
- Los Angeles Times (2014). Guide to Los Angeles Sites in "Her". Recuperado el 1° de marzo de 2015 de: <http://guides.latimes.com/los-angeles-her-filmarchitecture/#8>
- Lukinbeal, C. (2005). Cinematic Landscapes. *Journal of Cultural Geography*, 23 (1), 3-22.
- Maza, M. (2014). *Miradas que se cruzan: el espacio geográfico de la frontera entre México y los Estados Unidos en el cine fronterizo contemporáneo*. México: Bonilla Artigas Editores.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968) Volumen I*. Barcelona: Paidós.
- Sauer, C. (Diciembre de 2006). La morfología del paisaje. En *Polis*, 15. Recuperado el 31 de octubre de 2011 de: <http://polis.revues.org/5015>
- Soja, E. W. (1994). *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. Londres: Verso.
- Soja, E. W. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Soja, E. W. (2000). *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions*. Hoboken, MA: Wiley-Blackwell.
- Vale, E. (2006). *Técnicas del guión para cine y televisión*. México: Gedisa.
- Zeitchik, S. (24 de diciembre de 2013). 5 Days of 'Her': Building a Future to Feel Like the Present. Los Angeles Times. Recuperado el 1° de marzo de 2015 de: <http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-spike-jonze-her-production-future-johansson-20131224-story.html#axzz2obw9eNhU&page=2>



Zeitshik, S. (26 de diciembre de 2013). 5 Days of 'Her': How to Shoot the Future. Los Angeles Times. Recuperado el 1º de marzo de 2015 de:
<http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-her-spike-jonze-cinematography-20131226-story.html#page=1>

