

Inception (El origen): la implantación de una vieja confusión en tiempos de la realidad virtual

Vicente Díaz Gandasegui

RESUMEN

El estreno de *Inception* en el verano de 2010 ha hecho posible conectar viejos y nuevos dilemas pertenecientes a la cultura occidental. *Inception* afronta la duda constante de no poder diferenciar los sueños de la realidad y al mismo tiempo representa muchos de los miedos que suscita el desarrollo de la tecnología virtual, capaz no sólo de disociar nuestro cuerpo de nuestra mente como hacen los sueños, sino también de ofrecernos una realidad (virtual) más satisfactoria que aquella que habitamos físicamente. *Inception* aborda estas problemáticas utilizando un recurso idóneo para representar estos temores, pues el cine es entre todas las artes el medio que más se asemeja al sueño, un sueño compartido que se “implanta” en la mente de los espectadores utilizando sus experiencias y emociones. La película adopta una estructura compleja e inconclusa, lo que obliga a los espectadores a adoptar un rol activo para no desvincularse de la trama, y al hacer esto, sume a la audiencia en una ficción que pretende no terminar cuando se abandona la sala y que puede provocar la duda sobre la (i) realidad de sus existencias.

ABSTRACT

The opening of *Inception* in the summer 2010 has made it possible for old and new dilemmas of western culture to be connected. *Inception* faces the constant doubt of being unable to differentiate dreams from reality and simultaneously represents the fears and anxieties provoked by virtual reality, able not only to dissociate the body from the mind, but also to offer a (virtual) reality that can be more satisfying than the one we physically inhabit. *Inception* challenges this problematic using an ideal resource to represents these fears as cinema is, of all the arts, the medium that has more similarities with dreams, a shared dream which can be implanted in the minds of the spectators using their experiences and emotions. Thus, the film adopts a complex and open structure that forces the spectators to assume an active role to connect with the plot. Consequently, the audiences are immersed in a fiction that pretends to continue once we have abandoned the cinema and which can provoke doubts about the (un) reality of our existence.

PALABRAS CLAVE: Inception, cine, sueño, realidad virtual, confusión, espectadores, tecnología.

KEY WORDS: Inception, cinema, dreams, virtual reality, confusion, spectators, technology

Inception (*El origen*, Nolan, 2010) es una película que ha sido pensada y estrenada en un momento cultural de constante confusión sobre la irrealidad y nuestra incapacidad para discernir lo que es real. La influencia de las ideas de Baudrillard sobre la simulación, el constante cuestionamiento que podemos encontrar en las novelas escépticas de Philip K. Dick y el poder de las imágenes en películas contemporáneas como *The Matrix* (*Matrix*, Wachowski y Wachowski, 1999), con sus visiones futurísticas de sociedades virtuales, ha situado el concepto de (i) realidad como un fenómeno cultural y social desde las últimas décadas del siglo XX y estos primeros años del siglo XXI. En este sentido, la incapacidad para controlar nuestras creaciones tecnológicas produce una gran duda sobre todo lo que nos rodea y la búsqueda de conspiraciones se ha convertido en sintomática de las sociedades contemporáneas.



Nuestro momento histórico y cultural se caracteriza por atraer polos opuestos, un momento de realidad e irrealidad, de fragmentación de lo global; un periodo en el que creemos y dudamos de absolutamente todo. Tenemos incluso dudas sobre nuestras dudas y en el que el escepticismo se ha convertido en una ideología en sí misma. Los sueños, sin embargo, siempre han ilustrado esta confusión y de ambas cuestiones, la contemporánea confusión producida por la tecnología y la clásica desorientación sobre la realidad que evocan los sueños, se beneficia *Inception* para lograr una identificación de los espectadores sobre la confusión que viven los personajes.

La pregunta de ¿qué es la realidad en la época de la simulación, el ciberespacio y las producciones hiperreales? se transfiere desde los personajes a los espectadores. En este sentido, los personajes Neo (Keanu Reeves) en *The Matrix*; Quaid (Arnold Schwarzenegger) en *Total Recall* (*El vengador del futuro*, Verhoeven, 1990); Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) en *eXistenZ* (Cronenberg, 1999); Rick Deckhard (Harrison Ford) en *Blade Runner* (Scott, 1982); César (Eduardo Noriega) en *Abre los ojos* (Amenábar, 1997) y Cobb (Leonardo DiCaprio) en *Inception*, se cuestionan la realidad que viven/experimentan y esta duda es asumida por nosotros, ya que (in)conscientemente compartimos los mismos sentimientos. De hecho, las irrealidades o realidades alternativas que descubren los protagonistas de estas películas son simultáneamente, y de forma paralela, reveladas a nosotros, los espectadores, cómo algo que no imaginábamos antes de forma consciente pero que mientras vemos la película se muestran como un pensamiento que nos pertenece, conectándonos con la historia diegética que narra la película y convirtiéndonos así en activos participantes de tal confusión.

Inception ha estado estrechamente ligada, desde antes de su estreno en las salas de cine de todo el mundo, a películas de los años 90 y que marcaron, de alguna forma, una nueva etapa en la historia del cine por una novedosa utilización de la tecnología visual digital y por unos argumentos en los que tanto los personajes como los espectadores compartían la confusión de no saber si lo que estaban viendo/viviendo era real o era ficción. Principalmente las analogías entre el argumento de *Inception* han ido dirigidas a *The Matrix*, una película que destacó tanto por su gran éxito de taquilla y público como por la gran cantidad de material escrito sobre su

argumento. Tanto *The Matrix* como *Inception* comparten la capacidad para plantear a la audiencia cuestiones filosóficas a través de películas con una gran dosis de acción, y es así, mediante el distraimiento que producen las imágenes, como las ideas que sugieren estas producciones penetran en el espectador.

Sin embargo, otras películas que comparten ideología e inquietudes con *Inception* han recibido menor atención pese a que la conexión es, en muchos casos, más patente. Hablamos en este caso de *eXistenZ*, *Total Recall*, *Dark City* (*Ciudad en tinieblas*, Proyas, 1989), *The Thirteenth Floor* (*El piso 13*, Rusnak, 1999), *Abre los ojos* y *The Eternal Sunshine and the Spotless Mind* (*Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*, Gondry, 2004). Pese a ello, *Inception* mantiene una diferencia muy clara con este grupo de películas y ésta radica en la poca relevancia que, en apariencia, la película asigna a la tecnología como factor desencadenante de la confusión sufrida por actores/espectadores en la desorientación sobre lo que están viendo/viviendo. La tecnología que induce al sueño está presente en la película y al mismo tiempo el desarrollo tecnológico vivido en las últimas décadas se hace presente en la mente de los espectadores de forma elíptica, pues es indudable la conexión con el temor a las consecuencias que puede provocar la realidad virtual en la confusión sobre qué es real. Los sueños, son, sin duda, un entorno ideal y un vehículo universal para poder transmitir viejos y nuevos temores.

1. Sueños

En el pasado siempre hemos asumido que el mundo exterior que nos rodea ha representado la realidad, ya fuese éste confuso o incierto, y que el mundo interior de nuestras mentes, sus sueños, esperanzas, ambiciones, representaban el mundo de la fantasía y la imaginación. Hoy estos roles han sido revertidos.⁽¹⁾



Inception se centra en la dialéctica compuesta entre realidad e irrealidad, preguntándose, de manera cartesiana, si los sueños son tan habitables como la realidad. En *Inception* la realidad externa e interna, esto es, la física y la onírica, conforman dos lados del mismo elemento que colectivamente denominamos realidad, aunque las leyes de ambos mundos, tal y como se demuestra al principio de la película, difieren notablemente. La confusión entre ambas entidades se crea a partir de su exposición en un continuo en el que la realidad aparece unida y simultáneamente opuesta a los sueños.

La (co) existencia de ambas (i) realidades se explica a través de una relación de dependencia mutua, ya que los sueños, que se alimentan de las emociones, sensaciones y experiencias de la realidad, cumplen una función psicológica que nos ayuda a sobrellevar la realidad externa, sirviendo como atenuante de emociones conflictivas, situaciones que son diseccionadas y re-examinadas repetidas veces para poder resolverlas y sobrellevarlas en el futuro sin que supongan una amenaza.⁽²⁾ Así pues, la ambigua retroalimentación de ambas dimensiones hace que las barreras existentes entre uno y otro mundo a menudo se hagan indistinguibles.

Todos nos hemos preguntado en más de una ocasión si una experiencia es real, si forma parte de nuestra memoria

sobre el mundo físico o únicamente la hemos soñado. Es con esta ambigüedad universal inherente al ser humano y la forma particular en que es entendida en la cultura occidental con la que juega *Inception*. Roger Bastide sugiere que el encantamiento producido por la realidad a través del imaginario es solo posible en culturas como la occidental, que previamente han fragmentado la osmosis natural que existe entre la realidad y los sueños, exiliando los sueños al territorio de la imaginación.⁽³⁾ Es en este punto en el que *Inception* se convierte en una película eminentemente occidental que refleja una problemática concreta: la intención de nuestra cultura de distinguir aquello que natural (y tecnológicamente) es indistinguible.

En este sentido, Freud se refiere a los sueños, como la “vía regia” que nos conduce al inconsciente. Así, Freud abandona la idea de los sueños como mensajes que han sido enviados por los dioses o espíritus para entenderlos cómo mensajes que han sido enviados por nuestro inconsciente. Se tratarían, en este sentido, de manifestaciones enmascaradas y metafóricas de deseos incompletos que no pueden ser expresados o ser satisfechos; mecanismos defensivos, en muchos casos, para resolver contradicciones internas que no pueden ser solventadas conscientemente.⁽⁴⁾ Así, para Freud, la mente tiene unos mecanismos capaces de controlar el inconsciente, pero estos desaparecen cuando soñamos, algo que se ilustra perfectamente en Cobb y su imposibilidad de distanciar su trauma en la vida real, la pérdida de su mujer por la que se siente responsable, en el mundo onírico. *Inception* se sitúa, como *The Matrix*, *eXistenZ*, *The Truman Show* (*El show de Truman*, Weir, 1998) ó *Total Recall* en un mundo en el que no tenemos control sobre nuestros destinos y en el que la confusión lo envuelve todo. Son éstas unas sensaciones características de la cultura occidental en que vivimos, que crean una ansiedad en los protagonistas que es trasladada a los espectadores, pues estos comparten los mismos miedos ante la posibilidad de perder el dominio sobre la (i) realidad que habitamos.

Inception nos recuerda también otra sensación común en el ser humano: el soñar que estamos soñando y quizá ahí radica parte de su éxito: recrear algo que nos crea ansiedad y en la que al mismo tiempo creemos. Cuando esto ocurre y realmente nos despertamos hay unos breves momentos en los que no conseguimos diferenciar los sueños de la realidad, nos frotamos los ojos, tocamos las paredes que rodean la cama, miramos el despertador, pero nada parece calmar nuestra confusión. Si estamos soñando en nuestros sueños ¿cómo podemos conocer con seguridad que este es el despertar definitivo? Es así como la identificación con el protagonista principal, con Cobb, se va creando y la conexión con la película se hace más intensa. Simultáneamente, este entramado de sueños que ocurren dentro de sueños, como muñecas rusas que se insertan unas dentro de otras, es análogo al argumento de *eXistenZ*, una película en la que una consola que se conecta directamente a nuestro sistema nervioso hace que los juegos virtuales sean indistinguibles de la realidad. *eXistenZ*, como *Inception*, plantea una historia sin una resolución narrativa en la que los personajes y los espectadores constantemente dudan de si lo que están viviendo/viendo es real o virtual y en la que la virtualidad se introduce en la virtualidad en varias ocasiones, haciendo desaparecer paulatinamente la distinción con la realidad y aumentando la confusión en los personajes y espectadores.

2. Cine y sueño

La utilización del cine como una herramienta para simular los sueños no es arbitraria. Entre todas las artes, el cine guarda una serie de similitudes con el acto onírico que le convierten en un medio ideal para que los espectadores se sumerjan en el espectáculo como si de un sueño se tratase. Así, directores como Buñuel reconocieron la capacidad del cine de extraer los sueños de nuestro inconsciente y representarlos en la oscuridad de una sala de proyección, donde se convierten en una actividad compartida.⁽⁵⁾ El cine conlleva algunas de las funciones tradicionalmente satisfechas exclusivamente por los sueños ya que ayuda a nuestro cerebro a representar e identificar nuestras preocupaciones, miedos y esperanzas. Para autores como Jean-Louis Baudry, la analogía entre el cine y los sueños está basada en una “forma de satisfacción perdida”.⁽⁶⁾ De esta forma, aparte de las obvias afinidades físicas entre ambas experiencias (la oscuridad, la pasividad ó el medio visual de representación), la similitud más relevante se encuentra en lo que el cine nos aporta: una identificación primaria e inconsciente con lo que estamos viendo/soñando. Baudry lo describe como “un narcisismo relativo, relacionado con la realidad que puede ser definido como un envolvimiento en el cual la separación entre el cuerpo de uno y el mundo exterior no está bien definido”.⁽⁷⁾



Al igual que en los sueños, el cine es un medio que obliga al espectador a separar (o mezclar) la realidad y la ficción en un doble proceso: el espectador debe creer la ficción que se le narra como real y utiliza la realidad de su existencia para dar sentido, a través de sus experiencias, al mundo diegético que se le propone. Simultáneamente, el espectador, durante un transcurso de tiempo específico, introduce el imaginario de la película en su vida y de esta forma la película se convierte en un sueño prestado en el que cualquier cosa, como ocurre en el entorno onírico, puede ocurrir. Así, el cine y el sueño son en muchos casos vistos como diametralmente opuestos a la realidad cuando deben ser vistos como dialécticamente unidos a ella.

El cine, como los sueños que representa *Inception*, se consume como un sueño compartido y colectivo, pero uno en el que cada espectador vive su propia experiencia, pues aportando recuerdos y creencias personales obtiene un resultado diferente a partir de las imágenes creadas por otros. El cine tiene en su producción una característica intrínsecamente social: la película es realizada por un director y unos colaboradores que se encuentran influidos por la misma sociedad que relatan y, por lo tanto, que comparten con los espectadores muchos de los miedos y ansiedades que patente o latentemente refleja la película. En este caso, *Inception*, como *The Matrix*, *eXistenZ* o *Total Recall* hacen referencia a la incapacidad creciente de diferenciar la realidad de la irrealidad por el desarrollo de tecnologías virtuales, un temor que está muy presente en nuestra sociedad occidental y que hace que el argumento de la película conecte con nuestro inconsciente ya que refleja algunas de nuestras peores pesadillas: no poder determinar si nuestra existencia es real.

Así, tanto los sueños como el cine poseen un efecto catártico y hasta cierto punto terapéutico para atenuar los miedos, temores o ansiedades que no podemos expresar de forma consciente en la realidad. De acuerdo con Žižek, las películas de ficción que podemos ver hoy son el mejor ejemplo que tenemos para ver el mundo en el que vivimos: mirar a él directamente, de forma real, sería inconcebible para nosotros.⁽⁸⁾ De hecho, en el cine encontramos algo que “pertenece a la esfera de lo doble, lo fantasmagórico, el espejo o el sueño”,⁽⁹⁾ convirtiendo así a la industria cinematográfica en una forma visible de nuestro inconsciente social. *Inception* se convierte de esta forma en una producción paradójica, pues el trauma que (in)conscientemente demuestra Cobb en los sueños es representado en un producto que a su vez refleja un miedo social que es proyectado y consumido de manera (in)consciente: el miedo a perder el control sobre la realidad en que vivimos.

3. Hedonismo. Realidad/irrealidad

En *The Matrix*, Morpheus (Laurence Fishburne) introduce a Neo al mundo virtual de The Matrix y le explica la irrealidad de su vida: “¿Has tenido alguna vez un sueño, Neo, del que estabas muy seguro que era real? ¿Que ocurriría si fueses incapaz de despertar de ese sueño? ¿Cómo podrías conocer la diferencia entre el mundo del sueño y el mundo real?”. Esto mismo se puede aplicar al personaje de Mal, la mujer de Cobb, que comete un suicidio al confundir la realidad con un sueño.

En nuestra cultura, cuando la frontera entre realidad interior y exterior se vuelve difusa o desaparece tendemos a verlo como una consecuencia de una psicopatología y esto es lo que podemos apreciar en el personaje de Mal. Es posible vivir una vida virtual o irreal, bien por medios tecnológicos, por una pérdida de sentido de la realidad causada por trastornos psicológicos o por un trauma, que nos haga evadirnos de lo real para refugiarnos en una ficción más satisfactoria. Cuando la realidad externa resulta ser demasiado dolorosa para ser aceptada por nuestra mente, el rechazo o escape a un mundo irreal, ya sea de sueños o tecnológicamente construido, por parte del inconsciente puede ser una solución temporal o permanente. Ésta también podría ser la decisión adoptada por Cobb si asumimos que él (in)conscientemente sabe que se encuentra en un sueño pero decide tomarlo como la realidad.

Es así como podemos entender la actitud de Mal (y porqué no, la de Cobb) quien vive los sueños como algo real ya que las satisfacciones que allí encuentra son mayores que en el mundo real. La elección (consciente o inconsciente) puede ser paradójicamente entendida como una consecuencia o una causa de la confusión producida por no poder diferenciar la realidad del mundo irreal/onírico/virtual. Es de esta misma manera como los hombres que vemos conectados a máquinas de soñar que aparecen en Mombasa son descritos como pertenecientes a personas que viven únicamente cuando están soñando: “vienen a aquí a ser despertados. El sueño es su realidad ¿Quiénes somos nosotros para decir lo contrario?”. Esta situación hace patente que el caso de Mal y Cobb no es único ni aislado, es una cuestión que debe afrontarse desde su vertiente social y cultural, como consecuencia de poder habitar mundos de sueños y abandonar el mundo físico. Una alegoría, al fin y al cabo, del desarrollo tecnológico capaz de simular el mundo físico y ponerlo a nuestra disposición maximizando las satisfacciones y minimizando las responsabilidades.

Esta misma situación la encontramos en otras películas como *The Matrix* y *Abre los ojos*, que ilustran un miedo inconsciente e inconfesado en nuestra sociedad tecnológica occidental, el miedo de un futuro en el que los mundos virtuales ofrezcan “mejores” realidades, mas en conformidad con nuestros deseos y sueños, mundos que la gente elegirá en lugar del mundo real. En este sentido, César, en *Abre los ojos*, elige vivir la vida virtual que no podría tener en el mundo real, de la misma forma que Cypher (Joe Pantoliano), en *The Matrix*, elige, de forma hedonística, estar inmerso en la vida artificial y virtual ofrecida por la tecnología ya que las satisfacciones virtuales son mejores que las frustraciones ofrecidas por la realidad: “la ignorancia es la felicidad”, dice para confirmarlo.[\(10\)](#)

En contraposición a la elección adoptada por estos personajes encontramos a Quaid, quien en *Total Recall* emprende una lucha por conocer su verdadero yo. Quaid se somete a una implantación de memoria, una supuestamente satisfactoria “experiencia virtual pasada” que en lugar de producir disfrute y entretenimiento, provoca un gran malestar y confusión en el personaje por su crisis de identidad. La búsqueda de la verdadera realidad se convierte para Quaid en un elemento prioritario frente a la satisfacción artificial que podría obtener de la irrealdad. Este es el dilema al que se enfrenta Cobb en *Inception*, pues si bien los sueños que ha construido con Mal le invocan la felicidad plena, el conocimiento de que no es real le hacen que sea insuficiente, tal y cómo ocurre con Neo en *The Matrix*, quien prefiere “el desierto de lo real” a la vida virtual. Sin embargo Cobb nos hace dudar de esta dialéctica entre el hedonismo y la búsqueda de la verdad con un final en el que se nos sugiere que Cobb puede haber aceptado un sueño como una experiencia real.

4. La tecnología en *Inception* ¿un problema de género?

Lo que distingue a *eXistenZ* y otras películas como *Total Recall* o *The Matrix* de *Inception* es el uso de la tecnología en la confusión entre la realidad creada y artificial de la objetiva, el mundo de átomos del universo simulado de bytes. Sin embargo, pese a que la realidad virtual no esté presente en *Inception* las analogías con esta tecnología son obvias. La Realidad Virtual ofrece la posibilidad de compartir entornos virtuales plurales que los individuos habitan pero que dependen de la mente del creador, una idea que nos lleva al concepto de sueño colectivo de *Inception*. En *Inception*, la posibilidad/incapacidad de poder diferenciar los sueños de la realidad nos recuerda la ansiedad que el desarrollo de la tecnología virtual nos produce respecto al futuro de nuestras percepciones. En este sentido, Jaron Lanier, pionero de la Realidad Virtual, explica que ésta es “una combinación de la objetividad del mundo físico con las ilimitadas posibilidades y el contenido no censurado que normalmente asociamos a los sueños o la imaginación”.[\(11\)](#) Cómo sucede en los sueños, la realidad virtual se fundamenta en un universo ficticio constituido entre el realismo mágico y la realidad, ofreciendo así la oportunidad de sumergirse en un mundo que es simultáneamente similar y diferente al mundo en el que vivimos. La experiencia de la realidad virtual

es análoga a los sueños en el sentido de que durante el proceso podemos no ser conscientes del mundo físico, lo que aumentará la percepción de la irrealidad o por el contrario podemos tener una idea clara del hábitat en que nos encontramos, semejante a los sueños lúcidos de *Inception*, lo que si bien puede aumentar el disfrute de la tecnología, redundaría en una incapacidad para sumergirnos en la virtualidad propuesta.

eXistenZ ilustra este papel activo de la tecnología en nuestra confusión sobre la (i) realidad. El sueño/pesadilla que Cronenberg nos muestra en *eXistenZ* se basa en la simbiosis entre la tecnología y nuestro sistema nervioso. En *Inception*, sin embargo, la tecnología pasa a un segundo plano y su conexión con nuestro cuerpo también se muestra de forma más modesta, no es la entrada de puertos en nuestro cuerpo la que abre nuestro sistema nervioso a la tecnología virtual, sino unos maletines plateados, que aportan un componente misterioso pues únicamente conocemos que encierran un dispositivo de electrodos que, unidos a la química que debe ser administrada, hacen que nos sumamos en un sueño compartido.

Esto nos plantea la cuestión de si *Inception* es una película de Ciencia Ficción. Lo único que conocemos del mundo onírico en el que se sumen los personajes de *Inception* es que está provocado por una mezcla de tecnología y química que inducen a éstos a habitar mundos que no existen salvo en sus mentes. Sin embargo, hoy en día la ciencia de los sueños no es si quiera Ciencia Ficción, es pura Fantasía, pues no se ha encontrado una manera científica y precisa de influir en el contenido de nuestros sueños. Esta es quizá la principal diferencia que mantiene con otras películas como *The Matrix*, *eXistenZ* o *Total Recall*, películas que aluden a mundos virtuales posibles en cuanto que el espectador, además de tener cierta familiaridad con la tecnología propuesta, recibe la suficiente información para creer en ellos. La Ciencia Ficción enseña, como demuestran estas películas, los posibles cambios que ocurrirán en un futuro hipotético desde un punto de vista creíble, diciéndonos (algunas veces de forma pesimista) como serán las cosas si seguimos cierta dirección y por lo tanto subrayando nuestros presentes miedos y ansiedades.

En *Inception*, esta tecnología que sume a los personajes en un sueño compartido, únicamente recibe una descripción poco detallada, quizá intencionadamente superficial, para que el espectador no pierda energías y concentración intentando entender algo que no pretende ser creíble y no desempeña un factor fundamental en el entendimiento de la trama. *Inception* no nos enseña cómo será nuestra sociedad en un mundo futuro, *Inception* es una película que hace referencia tanto a dilemas clásicos (la capacidad que poseen los sueños de confundirnos) como presentes (el desarrollo tecnológico y la realidad virtual) sin hacer mención a ellos. Esto queda patente por cuanto *Inception* no establece un marco temporal en el que ocurren los hechos y los espectadores no se preocupan de ello: puede ser el presente o un futuro cercano, pero lo cierto es que no es relevante.

La intención de la película es que los espectadores se centren en un complicado argumento que mezcla un robo al estilo de *Ocean's Eleven* (*La gran estafa*, Soderbergh, 2001) y al mismo tiempo la confusión que se establece entre los sueños y la realidad, sin necesidad de que crean que una tecnología de este tipo será posible en el futuro. Sin embargo, en la práctica esto únicamente funciona de forma parcial porque es inevitable que el espectador, no deje de preguntarse, cada vez que los maletines del sueño hacen presencia en la pantalla, cómo funciona aquel artefacto y si éste es posible. Paradójicamente lo que se omite para no distraer a los espectadores de la trama se convierte en algunos casos en el motivo fundamental para no sumergirse en el mundo diegético propuesto y que la atención del espectador se centre en un aspecto superficial, el origen de la implantación. Esto reafirmaría los preceptos de la Ciencia Ficción, pues es la duda respecto a la tecnología propuesta la que puede desestabilizar el desarrollo del relato.

Inception debe ser entendida como una película a medio camino entre la Ciencia Ficción y la Fantasía, pues contiene elementos que comparten y contradicen la posibilidad de pertenecer a ambos géneros. Los elementos extraordinarios que percibimos en la Fantasía son admitidos como verdadera ficción, aunque el espectador no cree en estos hechos en su vida real y éste sería el caso de la tecnología que nos permite acceder a los sueños en *Inception*. La Fantasía es el lugar que habitamos por un determinado, aunque normalmente prolongado tiempo antes de volver al mundo real, no creyendo que continúe allí. En otras palabras, en la Fantasía, siempre somos conscientes de lo que constituye el mundo real, nuestras vidas y lo que no forma parte de ello; realidad e irrealidad están claramente delimitadas en la mente del espectador. Esta es la estrategia de escape que para Darren Tofts⁽¹²⁾ encuadra la Fantasía en oposición a la Ciencia Ficción. Sin embargo, *Inception* perdura en nuestra mente

al abandonar la sala del cine y nos lleva a preguntarnos, como ocurre en *The Matrix*, *eXistenZ* o *Total Recall* si nuestras vidas podrían ser pura ficción: ¿hemos realmente ido al cine a ver la película o es todo un sueño?

Éste sería el elemento fundamental que acerca *Inception* al género de la Ciencia Ficción, en el cual las ideas de la película tienden a continuar en nuestras mentes una vez hemos terminado de verla, simplemente porque mantiene una conexión más fuerte con nuestra realidad. Cómo ocurre con otras producciones de finales del siglo pasado, nos sumergimos en el espacio ficticio que la película crea para nosotros y cuanto más nos perdemos en ella, mas lejos nos introducimos en esta realidad alterada de forma similar a como Neo es introducido a su nueva realidad, Douglas Hall y Jane Fuller entran la simulación de mundos virtuales en *The Thirteenth Floor*, o la forma en que Allegra Geller y Ted Pikul entran el mundo de juegos simulados de *eXistenZ*.⁽¹³⁾

5. Cuerpo/Mente

Morpheus define la realidad en *The Matrix* diciendo: “¿qué es real? Cómo definirías la realidad? Si hablas de lo que puedes sentir, lo que puedes oler, probar y ver, lo real son impulsos eléctricos que tu cerebro interpreta”. Esta definición tiene una conexión muy fuerte con la teoría del “cerebro en una cubeta”, acorde a la cual si un cerebro se suspendiese en una cubeta y únicamente recibiera impulsos electrónicos de un ordenador, no habría posibilidad alguna de diferenciar las experiencias virtuales de los hechos reales.⁽¹⁴⁾ Esto es precisamente lo que ocurre en *Inception*, la única diferencia es que en lugar de cubeta los personajes se encuentran físicamente conectados al enigmático maletín de los sueños. De esta forma los cuerpos son abandonados, sucesivamente, pues las representaciones de los cuerpos en los sueños corren la misma suerte y las mentes ejercen todo el control sobre nuestros destinos. Lo que nos ofrece *The Matrix* e *Inception* es la posibilidad de controlar y dominar estos espacios (i) reales por aquellos que desarrollan una capacidad especial para conocer el mundo virtual en la primera y el mundo de los sueños en la segunda.

Inception es una película que ocurre fundamentalmente, si asumimos que no toda ella fuese un sueño, en la mente de los protagonistas, ya que la mayor parte del film sus cuerpos permanecen inertes, en la primera clase del asiento de un avión. Una situación parecida podemos encontrar en la mayor parte de las películas mencionadas hasta ahora: *The Matrix*, *Total Recall*, *eXistenZ*, *The Eternal Sunshine and the Spotless Mind*, *The Thirteenth Floor* y *Abre los ojos* ilustran la compleja dialéctica relación entre cuerpo y mente que suscitan diferentes tecnologías. Recientemente esta dualidad también se ha visto representada en *Avatar* (Cameron, 2009), en la que la dualidad mente/cuerpo cobra especial protagonismo pues el organismo queda sumido en un trance en el mundo físico para que la mente viaje, poderosa, a ocupar un sitio en el mundo fantástico.

La existencia de estas películas que representan y aluden a la dualidad cuerpo/mente no debe entenderse como algo nuevo. Desde Descartes, esta cuestión ha atraído gran atención en la cultura occidental y ha sido largamente tratada a través de la ciencia y el arte. Sin embargo, es la relevancia alcanzada por los videojuegos en las últimas décadas lo que ha convertido dicha dualidad en un fenómeno que parece estar latente en el pensamiento social y cultural de finales del siglo XX y principios del XXI. Este es el fenómeno que se da entre todos aquellos que dejan su cuerpo en el mundo físico para habitar, conectados a una interfaz, mundos fantásticos, temporalmente más satisfactorios que el real, en los que se pueden adoptar una nueva identidad y desentenderse de las consecuencias de las elecciones y los actos realizados en los entornos virtuales, algo imposible de lograr en el mundo real. La desvinculación de la mente y el cuerpo no supone la única analogía de *Inception* con los videojuegos, puesto que además, en este mundo (i) real, el tiempo parece transcurrir a una velocidad distinta, las misiones se estructuran en diferentes niveles y los jugadores cuentan con varias posibilidades para lograr la meta deseada, algo que guarda gran similitud con el argumento de *Inception*. De hecho, desde que los videojuegos adoptaron una trascendencia cultural incuestionable en nuestra sociedad, muchas películas han adoptado las convenciones narrativas y visuales de estos. Como establece Henry Jenkins,⁽¹⁵⁾ pese a que no es necesario ser un jugador de videojuegos para disfrutar de *Inception*, cuando uno está familiarizado con un medio, en este caso los videojuegos, resulta más fácil seguir películas que adoptan sus convenciones. En este sentido *Inception* se sitúa junto a otras películas que comparten la misma característica como son *The Matrix* y *Lola Rennt* (Corre, Lola, corre, Tykwer, 1998).

Es así como *Inception* supone una nueva versión, menos tecnológica pero igualmente ilustrativa, de la dualidad que encontramos entre el “yo real” y la representación virtual de películas como *The Matrix*. Paradójicamente, tanto *Inception* como *The Matrix* reconcilian ambas esferas: el mundo de la carne y el mundo virtual/soñado,

mediante su oposición. Los protagonistas de ambas películas abandonan su cuerpo en el mundo real para sumir sus mentes en un mundo irreal, pero las conexiones con ambos entornos son obvias: sus cuerpos mantienen la misma apariencia en el mundo irreal pero las repercusiones en este pueden trasladarse al mundo real, pues existe la posibilidad del no retorno, la muerte ó el limbo. En *Inception*, el vínculo cuerpo-mente se hace más obvio y al mismo tiempo complejo, por cuanto aquello que sufren los organismos, aunque sea en los sueños, es transmitido a sus representaciones oníricas, ya sea provocando lluvia cuando la vejiga está llena, ingravidez, al caer despeñados desde un puente ó la posibilidad de oír una melodía que sólo los cuerpos escuchan.

Inception hace mención tanto a la conexión entre sueños y realidad, cuerpo y mente, como a su separación, lo que queda claro cuando Cobb indica a Ariadne (Ellen Page), la arquitecta, que no incluya memorias en la construcción de los sueños. Pese a que esta medida tiene un fin práctico en la película, ilustra de alguna manera la dialéctica realidad/sueños con la que juega *Inception*: por un lado ambos elementos se encuentran irremediabilmente unidos pero por otro, su separación se convierte en el objetivo fundamental tanto de los personajes como de los espectadores. En este sentido, los totens constituyen el elemento principal (y visual) que une y/o separa, de forma simbólica y práctica, los sueños de la realidad.

6. Visual y narrativa

Si los tótems constituyen visual y simbólicamente la sutura y disociación de los sueños y la realidad, la escalera de Escher elaborada por Arthur (Joseph Gordon-Levitt) es una metáfora visual de los sueños que aparecen en *Inception*, pues nos hacen ver de un golpe óptico la capacidad de los sueños de recrear lo imposible y hacer la fantasía creíble e indistinguible de la realidad. Sin embargo, pese a la fuerza visual que ofrecen algunas de las escenas de *Inception*, la película es un entramado de sueños al que se llega a través del argumento y no mediante las imágenes.



Los sueños de *Inception* están contruidos de manera muy estructurada y completa, de tal forma que la película no añade una confusión visual al desconcierto que provoca el argumento. El desarrollo lineal y excesivamente coherente de *Inception* nos hace cuestionar si realmente la película ilustra los sueños; no existen saltos o elementos ilógicos que nos hagan pensar, más allá de la narrativa, que lo que estamos viendo es un sueño. La desorientación de los espectadores es incitada a través de la confusión de sueños y quizá por ello la película ofrece una versión de los sueños que no responde a las convenciones oníricas pero si, pese a jugar con ellas, a las de Hollywood. Por el contrario, películas como *Mulholland Drive* (*Sueños, misterios y secretos*, Lynch, 2001), *Waking Life* (*Despertando a la vida*, Linklater, 2001), *Meshes of the Afternoon* (Daren, 1943) o *Un Chien Andalou* (*Un perro andaluz*, Buñuel, 1929), nos demuestran como los sueños pueden ser representados de una forma cinematográfica sin perder el surrealismo intrínseco al acto onírico.

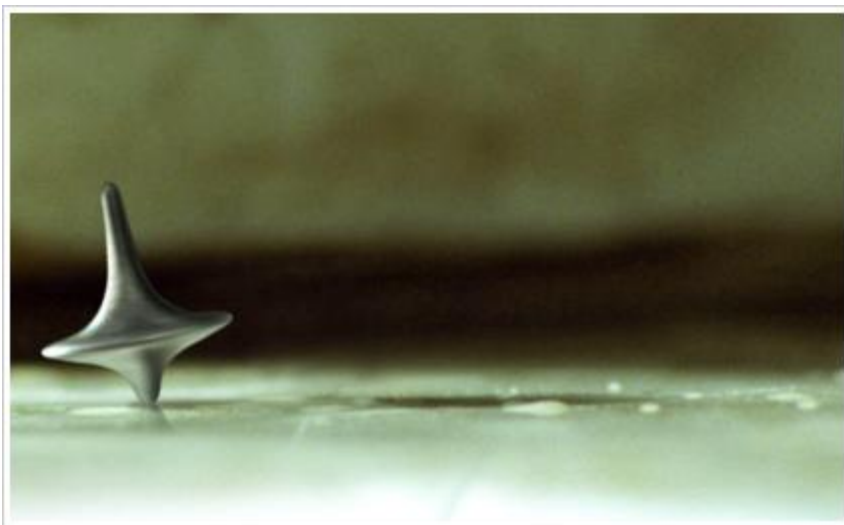
Inception se suma así a otras películas como *The Matrix*, *eXistenZ*, *Memento* (*Amnesia*, Nolan, 1999), *Waking*

Life y **Lola Rennt** en la que las convenciones visuales y narrativas clásicas del cine son transformadas para poder investigar la confusión a que hace referencia el argumento de la película. De esta forma, imágenes y narrativa profundizan y se ayudan mutuamente mediante la utilización de zooms, movimientos y posiciones de cámara artificiales, ralentización innatural de la imagen y unos colores, sonidos y narración que deja al espectador en una posición de incertidumbre. Estos artificios visuales están presentes en **Inception**, especialmente en la escena del café en la que explosiones a cámara lenta demuestran cierta reminiscencia del *bullet time* hecho famoso por **The Matrix**.

En **Inception**, como en las películas previamente mencionadas, se utilizan estos artificios técnicos para producir fascinación en el espectador a través de un espectáculo que consigue no descentrarle con el hechizo que producen las imágenes. Prueba de ello es que Nolan declinó la petición de la productora cinematográfica, Warner, de realizar la película en un formato 3D que está dando unos resultados muy positivos a las compañías tanto a nivel económico como de espectadores,⁽¹⁶⁾ pues el espectáculo visual se podría imponer a la trama en lugar de apoyarlo.⁽¹⁷⁾ En este sentido **Inception** no pretende utilizar la espectacularidad de las imágenes y la tecnología digital como un reclamo para atraer espectadores, algo que si podemos encontrar en producciones recientes como **Avatar**, pero si como una herramienta útil para poder sumergir al espectador en el mundo diegético de los sueños y apoyarse en unos recursos técnicos que ayuden a contar la historia. **Inception** no busca espectadores pasivos que fundamentalmente se deleiten con la espectacularidad de las imágenes, sino que la intención es que los espectadores adopten un rol activo ante la película y se cuestionen continuamente lo que ocurre en la pantalla.

De esta forma, la actitud activa del espectador en **Inception** se convierte en una necesidad. La película transcurre frenéticamente, sin tiempo para que asumamos todo lo que pasa frente a nuestros ojos. Las condiciones de los sueños, el acceso a la tecnología necesaria y la trama no ofrecen una segunda oportunidad a los espectadores, que han de seguir activamente todo el argumento sin un momento para dudar. Es así como entre la audiencia se da una clara dualidad: el espectador puede desligarse de la trama por no poder sumergirse en el mundo diegético propuesto o se convierte en un espectador activo que se introduce de forma completa en el mundo de sueños planteado por Nolan.

La única premisa que se da al espectador para familiarizarse con el mundo de sueños la encontramos en la escena del café previamente mencionada, que forma parte de una demostración similar a la que podemos encontrar en los videojuegos.⁽¹⁸⁾ Es así cómo se asombra al espectador doblemente, por un lado sobre las posibilidades que ofrece el mundo de sueños y por otro anticipando las capacidades tecnológicas de la película.



7. Final

Si bien el final de **Inception** ha generado gran número de teorías sobre si la peonza cae o no, si Cobb ha aceptado los sueños como su verdadera realidad, en definitiva estas conjeturas deben ser entendidas como parte del juego en

el que la película nos ha sumido durante dos horas y media. El final de la película debe ser entendido como intencionalmente abierto e inconcluso; el propósito de Nolan es que salgamos de la sala cinematográfica sin tener una respuesta definitiva e incuestionable a todo lo que hemos visto, porque si hubiese querido que ésta existiese, sin duda lo habría hecho. Por el contrario, los signos que justifican estas teorías, unas y otras, son múltiples y motivan al espectador para que adopte una actitud activa, una situación que se prolonga un tiempo indeterminado una vez que hemos abandonado la sala. Así, el final de *Inception* hace que la película se convierta en una versión personal de cada espectador, que con sus experiencias, ideas y conocimientos reconstruye la trama para que la película cobre un sentido u otro. Esta estrategia la podemos observar también en otras películas como *Total Recall* o *eXistenZ*. Ambas producciones terminan con preguntas que cumplen una función similar a la imagen del tótem rodando sobre la mesa. En ellas, tanto los personajes como los espectadores desconocen el nivel de irrealdad que habitan y se preguntan si realmente han abandonado el mundo artificial compuesto de bytes o habitan ya el mundo de átomos.⁽¹⁹⁾ En *Inception*, sin embargo, desconocemos si Cobb es consciente del nivel de realidad en que se encuentra, ya que él decide que esta es la realidad que quiere.⁽²⁰⁾ Esto desorienta aún más a los espectadores, pues a la confusión entre sueño y realidad se suma el factor psicológico de no saber si Cobb ha aceptado finalmente los sueños como su verdadera realidad, con las implicaciones que esto tiene para la lectura de la película.

Inception encierra una serie de teorías que afectan o parten directamente de la ambigüedad que plantea su final inconcluso. La película puede tener como destino la realidad, ser toda ella un sueño ó una combinación de ambas, es decir, un sueño que no termina cuando en la pantalla aparecen los créditos. Entre todas ellas es muy sugerente pensar que toda la película es un sueño y seduce aún más pensar en el supuesto de que *Inception*, no es más que una gran paradoja, toda la película sería así una “implantación” en la mente de Cobb para que este supere la muerte de su esposa, por la que se siente responsable.⁽²¹⁾ De ahí vendría la repetición constante de las palabras “morir cómo un hombre viejo lleno de remordimientos”. La película completa, que en este punto guardaría una gran similitud con *Abre los ojos*, sería entonces una terapia en la que Cobb está inmerso y en la que Ariadne es la responsable de tal cura. Una película que entonces, quizá de ahí viene lo seductor de la teoría, tiene final feliz.

Conclusiones

Si establecemos el argumento principal de *Inception* como la confusión entre la realidad y los sueños, el motivo nos lleva rápidamente a conectar la película con producciones recientes como *The Matrix*, *eXistenZ* o *Total Recall*. *Inception* utiliza la metáfora de los sueños para recrear esta confusión presente en nuestra sociedad y haciendo esto deja a un lado la tecnología y el desarrollo reciente de realidades virtuales para abordar la desorientación desde un punto de vista, que aunque vinculado al avance tecnológico en las últimas décadas, ha estado siempre presente en la filosofía y cultura occidental. La incapacidad manifiesta del ser humano para distinguir la realidad de la irrealdad es explorada en *Inception* a través de su vertiente más clásica, los sueños, que son el origen, por decirlo de alguna manera de la confusión, el cual nos remite directamente a Descartes. De esta manera como los espectadores se identifican con una confusión que pertenece a la sociedad en la que viven sin necesidad de hacerla patente a través de la tecnología. De hecho, la tecnología en *Inception* adopta un rol secundario que solamente se puede entender como intencionado.

Sin embargo, *Inception* mantiene una conexión profunda con las consecuencias sociales que provoca el desarrollo tecnológico de realidades virtuales. De la misma manera que Morpheus pregunta a Neo en *The Matrix* si quiere conocer la realidad o vivir en las simulaciones, ofreciéndole una píldora azul o roja, así como Cobb le espeta a Saito (Ken Watanabe): “He venido a aquí a recordarte algo que una vez supiste: que tu mundo no es real”, nuestra sociedad se enfrenta al dilema de descubrir lo que ocultan las representaciones, entender nuestras creaciones y saber relacionarse con aquello que no pertenece al mundo físico que habitamos o inconscientemente sumergirnos en la simulación, la virtualidad, la irrealdad, ignorando las consecuencias.

Más allá de la confusión sobre la (i) realidad de nuestra existencia o unido a ella se encuentra la dualidad del cuerpo y la mente que nos evoca a una cultura de los videojuegos que hace que nuestro cuerpo se convierta en un elemento que abandonamos temporalmente para sumirnos en otros mundos, mundos más satisfactorios, que plantean el dilema de su posible colonización si las satisfacciones son superiores al mundo físico que hoy conocemos como real. La satisfacción, el hedonismo, se enfrenta así a la realidad e *Inception* trata esto de forma paradójica, pues esto es lo que la misma película provoca haciendo que abandonemos nuestro cuerpo para sumir la mente en una trama absorbente.

Todo esto convierte a *Inception* en una película que requiere de los espectadores una forma especial de verla. *Inception* exige una concentración y actividad poco frecuentes en una época en la que la fascinación visual de las grandes producciones cinematográficas, como ocurre en *Avatar*, hace que las audiencias disfruten de la película como un “puro masajeo retiniano”.⁽²²⁾ Así, sin estar exenta de un espectáculo visual que se beneficia del desarrollo en la tecnología digital, *Inception* centra a los espectadores en una confusión de sueños que hace que la implantación de la duda se transfiera de las imágenes a los espectadores. *Inception* es en este sentido una película funcional en la que se intenta maximizar la atención del espectador dejando a un lado tanto el desarrollo de la tecnología, la elaboración de los personajes como el surrealismo intrínseco a los sueños. Por lo tanto, la utilización de convencionalismos cinematográficos ha de ser entendido como una forma de simplificar la película y hacerla más digerible para poder degustar la confusión que plantea.

Inception se convierte así en una película difícilmente clasificable y que paradójicamente ha recibido por parte de la crítica y público una gran cantidad de analogías con las producciones cinematográficas de los últimos años. Nolan consigue de esta forma hacer una película que es Ciencia Ficción sin ser ciencia y Fantasía pese a que asumimos lo que se nos cuenta, pues pertenece a nuestras vidas. Sin duda, la finalidad es que una vez salgamos de la sala cinematográfica nos preguntemos si la película era un sueño, como una forma de “implantar” la incertidumbre de si realmente hemos ido al cine o estamos soñando.

CITAS

- 1.- James Graham Ballard, *Crash*. Londres, Paladin Books, 1973, pág. 5.
- 2.- Ernest Hartman, “Why do we Dream?”, *Scientific American*, 2006 <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=why-do-we-dream>. Consultado el 20 de Agosto de 2010.
- 3.- Roger Bastide, *El Sueño el Trance y la Locura*, Buenos Aires, Amorrortu, 1972, págs. 32-65.
- 4.- Sigmund Freud, *La Interpretación de los Sueños*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2000.
- 5.- Katherine Monk, “Movies: The Stuff that Dreams are Made of”, *The Vancouver Sun*, 2010, <http://www.vancouversun.com/entertainment/movieguide/Movies+stuff+that+dreams+made/3282518/story.html>. [consultado el 6 de Septiembre de 2010].
- 6.- Jean-Louis Baudry, “The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema.”, en: Philip Rosen (ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology*, New York, Columbia University Press, 1986, pág. 307.
- 7.- *Ibidem.*, pág. 312.
- 8.- Slavoj Žižek, *The Sublime Object of Ideology*, Londres, Verso, 1989, pág. 45.
- 9.- Jean, Baudrillard, *The Evil Demon of Images*, Sydney, Power Institute of Fine Arts, 1987, pág. 25.
- 10.- Vicente Diaz Gandasegui, *(Un) real (un)realities: Exploring the confusion of reality and unreality through cinema*. Ph.D. thesis., Cardiff, University of Glamorgan. 2010, págs. 57-58
- 11.- Jaron Lanier, “Riding the Giant Worm to Saturn: Post Symbolic Communication on Virtual Reality”. *Ars Electronica*, 2, 1990, pág 188.
- 12.- Darren Tofts, “The World Will Be Tlön: Mapping the Fantastic onto the Virtual”. *Postmodern Culture*, 13, 2, 2003, pág. 4.
- 13.- William Irwin, *The Matrix and Philosophy*. Chicago: Open Court, 2002, pág.179.
- 14.- Hilary Putnam, *Reason, Truth and History*. Cambridge: Cambridge University Press, 1982, págs 1-21.

15.- Henry Jenkins, "No, you do not have to be a gamer to like Inception", *Confessions of an Aca-Fan*, 2010, http://henryjenkins.org/2010/08/no_you_do_not_have_to_be_a_gam.html, [Consultado el 4 de Septiembre de 2010].

16.- Pese a la renuncia de Nolan de realizar la película en 3D, autores como Bordwell (2010) se han anticipado a anunciar irónicamente una edición en DVD que hará efectiva económicamente la estructura narrativa de la película, algo que ya ocurrió de alguna manera con *Memento*, en la que la edición en DVD permitía a los espectadores retomar una cierta actitud interactiva con la película por cuanto el reordenamiento de las tramas daba lugar a diferentes visionados de la película, con la misma interpretación, pero con distintos efectos. Se trataría de una estrategia que iría más allá de lo comercial, por cuanto la actitud activa de los espectadores se incrementaría dotando a estos de (un limitado) control sobre la película.

17.- Vicente Diaz Gandasegui, "Espectadores de 3D: ¿El futuro del Cine? *Arbor* (próxima publicación), 2010.

18.- Kirk Hamilton, "Inception's usability problem", *Gamer Melodico*, 2010, <http://www.gamermelodico.com/2010/07/inceptions-usability-problem.html>. [Consultado el 22 de Agosto de 2010].

19.- En *Total Recall* Quaid pregunta: "He tenido un pensamiento terrible... ¿qué ocurriría si todo esto fuese un sueño? De forma similar, uno de los protagonistas de eXistenZ pregunta al resto de los jugadores: "Hey, decidme la verdad... ¿aún estamos en el juego?"

20.- Stephen Diamond, "Inception: art, dream and reality: A cinematic meditation on the elusive nature of reality", *Psychology Today*, 2010. <http://www.psychologytoday.com/blog/evil-deeds/201008/inception-art-dream-and-reality>. [Consultado el 2 de Septiembre de 2010].

21.- Bilge Ebiri, "The Hidden "Inception" within Inception", *Vulture*, 2010. http://nymag.com/daily/entertainment/2010/07/inception_theory.html. [Consultado el 6 de Septiembre de 2010].

22.- Jorge La Ferla, *Cine (y) digital*, Buenos Aires, Manantial Texturas, 2009, pág. 46.

BIBLIOGRAFÍA

- BALLARD, James Graham, *Crash*, Londres, Paladin Books, 1973.
- BASTIDE, Roger, *El Sueño el Trance y la Locura*, Buenos Aires, Amorrortu, 1972.
- BAUDRILLARD, Jean, *The Evil Demon of Images*, Sydney, Power Institute of Fine Arts, 1987.
- BAUDRY, Jean-Louis, "The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema," en: Philip Rosen (ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology*, New York, Columbia University Press, 1986.
- BORDWELL, David, "Inception; or Dream a Little Dream within a Dream with me", *Observations of Film Art*, 2010, <http://www.davidbordwell.net/blog/?p=9692>, Consultado el 15 de Agosto de 2010.
- DIAMOND, Stephen "Inception: art, dream and reality: A cinematic meditation on the elusive nature of reality", *Psychology Today*, 2010, <http://www.psychologytoday.com/blog/evil-deeds/201008/inception-art-dream-and-reality>. Consultado el 2 de Septiembre de 2010.
- DIAZ GANDASEGUI, Vicente:
 - -----"Espectadores de 3D: ¿El futuro del Cine? *Arbor* (próxima publicación), 2010.
 - -----(Un) real (un)realities: *Exploring the confusion of reality and unreality through cinema*. Ph.D. thesis, Cardiff, University of Glamorgan, 2010.
- EBIRI, Bilge, "The Hidden "Inception" within Inception", *Vulture*, 2010. http://nymag.com/daily/entertainment/2010/07/inception_theory.html. Consultado el 6 de Septiembre de 2010.
- LA FERLA, Jorge, *Cine (y) digital*, Buenos Aires, Manantial Texturas, 2009.

- FREUD, Sigmund, *La Interpretación de los Sueños*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2000.
- HAMILTON, Kirk, "Inception's usability problem", *Gamer Melodico*, 2010, <http://www.gamermelodico.com/2010/07/inceptions-usability-problem.html>. Consultado el 22 de Agosto de 2010.
- HARTMAN, Ernest, "Why do we Dream?", *Scientific American*, 2006 <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=why-do-we-dream>. Consultado el 20 de Agosto de 2010.
- IRWIN, William, *The Matrix and Philosophy*, Chicago, Open Court, 2002.
- JENKINS, Henry, "No, you do not have to be a gamer to like Inception", *Confessions of an Aca-Fan*, 2010, http://henryjenkins.org/2010/08/no_you_do_not_have_to_be_a_gam.html. Consultado el 4 de Septiembre de 2010.
- LANIER, Jaron, "Riding the Giant Worm to Saturn: Post Symbolic Communication on Virtual Reality", *Ars Electronica*, 2, 1990, 186-88.
- MONK, Katherine, "Movies: The Stuff that Dreams are Made of", *The Vancouver Sun*, 2010, <http://www.vancouversun.com/entertainment/movieguide/Movies+stuff+that+dreams+made/3282518/story.html>. Consultado el 6 de Septiembre de 2010
- PUTNAM, Hilary, *Reason, Truth and History*, Cambridge, Cambridge University Press, 1982.
- TOFTS, Darren, "The World Will Be Tlön: Mapping the Fantastic onto the Virtual". *Postmodern Culture*, 13, 2, 2003,
- ŽIŽEK, Slavoj, *The Sublime Object of Ideology*, Londres, Verso, 1989.

FILMOGRAFÍA

- Alejandro Amenazar, *Abre los Ojos*, España, 1997, 117 minutos.
- James Cameron *Avatar*, Estados Unidos, 2009, 162 minutos.
- Ridley Scott, *Blade Runner*, Estados Unidos, 1982, 117 minutos.
- Luis Buñuel, *Un Chien Andalou*, Francia, 1929, 17 minutos.
- Alex Proyas, *Dark City*, Australia/Estados Unidos, 1989, 100 minutos.
- Michel Gondry, *The Eternal Sunshine and the Spotless Mind*, Estados Unidos, 2004, 104 minutos.
- David Cronenberg, *eXistenZ*, Reino Unido/ Canadá, 1999, 97 minutos.
- Christopher Nolan, *Inception*, Estados Unidos/Reino Unido, 2010, 148 minutos.
- Tom Tykwer, *Lola Rennt*, Alemania, 1998, 81 minutos.
- Larry y Andy Wachowski, *The Matrix*, Estados Unidos/Australia, 1999, 136 minutos.
- Christopher Nolan, *Memento*, Estados Unidos, 2000, 113 minutos.
- Maya Deren, *Meshes of the Afternoon*, Estados Unidos, 1943, 14 minutos.
- David Lynch *Mulholland Drive*, Francia/Estados Unidos, 2001, 147 minutos.
- Steven Soderbergh, *Ocean's Eleven*, Estados Unidos, 2001, 116 minutos.
- Joseph Rusnak, *The Thirteenth Floor*, Alemania/Estados Unidos, 1999, 100 minutos.
- Paul Verhoeven, *Total Recall*, Estados Unidos, 1990, 113 minutos.
- Peter Weir, *The Truman Show*, Estados Unidos, 1998, 103 minutos.
- Richard Linklater, *Waking Life*, Estados Unidos, 2001, 99 minutos.

Vicente Díaz Gandasegui. Estudió Sociología en la Universidad Complutense de Madrid obteniendo la licenciatura en 1999. En el año 2003 terminó el Diploma en Estudios Avanzados en el programa de Teoría Sociológica: Cultura, Conocimiento y Comunicación. Posteriormente realizó su tesis doctoral en la Universidad de Glamorgan (Gales, Reino Unido) con el título "(Un)real (un)realities: exploring the confusion of reality and unreality through cinema" (2008). Actualmente Vicente disfruta de una estancia posdoctoral en la Universidad Carlos III de Madrid en la que da clases e investiga sobre la relación entre la sociedad y nuevas tecnologías audiovisuales en el Departamento de C. C. Políticas y Sociología.