

Máster Humanidades. Arte, Literatura y Cultura Contemporáneas

TRABAJO FINAL DE MÁSTER



INCEPTION

LA HUELLA EPISTEMOLÓGICA EN EL CINE DE CHRISTOPHER NOLAN

S U S A N A

G Ó M E Z

N U Ñ O

Tutora CLOE MASOTTA

FEBRERO 2023

 Universitat Oberta
de Catalunya

Agradecimientos

Han sido muchas las personas que me han ayudado, de una u otra forma, durante el proceso de redacción de este trabajo. Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a todas ellas.

Al profesorado del Máster Arte, Literatura y Cultura Contemporáneas. En especial a la Dra. Mireia López Amo, profesora de Filosofía Contemporánea, por las complejas actividades planteadas en la asignatura que han supuesto un gran reto intelectual y han inspirado gran parte de este trabajo.

A la Dra. Esther Pino Estivill, profesora de la asignatura Literatura y Tradición, cuyo asesoramiento ha sido de gran utilidad a la hora de seleccionar el método para el análisis narratológico del filme.

A la Dra. Cloe Masotta Lijtmaer, profesora de Artes en Pantalla y tutora del Trabajo de Final de Máster, por su excelente orientación y ayuda en ambas asignaturas, así como por sus valiosas sugerencias y el aprecio a mi trabajo, lo cual ha contribuido a mantenerme motivada y a reforzar mi búsqueda continua de la excelencia.

A mis padres, por ser un pilar fundamental en mi vida, por los valores que me han inculcado, por su apoyo emocional y por su confianza ciega en mí y en el éxito de mis proyectos.

Y a Pablo, mi esposo, por ser la persona que me animó a seguir estudiando, por ser una fuente inagotable de apoyo y motivación, por su infinita paciencia, por su reconfortante y constante reconocimiento a mis logros académicos, y por su amor incondicional.



by Susana Gómez Nuño under a Creative Commons Attribution Non-commercial Non-Derivative 4.0 International license (CC BY-NC-ND 4.0)

ÍNDICE

RESUMEN	04
1. INTRODUCCIÓN	05
2. OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN	06
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN	07
4. MARCO TEÓRICO	08
5. METODOLOGÍA	10
6. LA HUELLA EPISTEMOLÓGICA EN EL CINE DE CHRISTOPHER NOLAN	
6.1. Cine y conocimiento	11
6.2. La posmodernidad fílmica de Christopher Nolan	13
6.3. Análisis narratológico de <i>Inception</i>	17
6.4. Las corrientes filosóficas en <i>Inception</i>	26
6.4.1. La duda metódica de René Descartes	27
6.4.2. Persona y cerebro de Thomas Fuchs	29
6.4.3. La política del espacio de Henri Lefebvre	33
6.4.4. El mito de la caverna de Platón	34
6.4.5. El método mayéutico de Sócrates	36
7. CONCLUSIONES	38
8. BIBLIOGRAFÍA	41
9. ANEXOS	
Anexo I. <i>Inception</i> . Ficha técnica y premios	44
Anexo II. Esquema metodológico, narratológico y filosófico	45
Anexo III. Fotogramas	49

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objeto central de estudio la película *Inception* (2010) de Christopher Nolan. La investigación incluye un análisis narratológico del filme y se afronta desde una perspectiva epistemológica con el fin de detectar las corrientes filosóficas sobre las que el cineasta británico construye su ficción. Para ello, se analiza cualitativamente la narrativa de la película en base a los postulados estructuralistas de Gerard Genette adaptados al ámbito fílmico por André Gaudreault y François Jost. Asimismo, se parte de la aceptación del potencial epistemológico implícito en el arte cinematográfico para llevar a cabo la descripción, la categorización y la capacidad de transmisión cognitiva de las diferentes teorías filosóficas subyacentes en el filme. Estas remiten, principalmente, al pensamiento dualista de René Descartes, a la unidad alma-cuerpo postulada por Thomas Fuchs, al espacio político entendido desde el posicionamiento de Henri Lefebvre, a la alegoría de la caverna presentada por Platón y al método mayéutico de Sócrates. A este eje vertebrador del estudio, se implementan otras cuestiones complementarias que abordan la obra de Nolan en su contexto histórico, social y cinematográfico, e incluyen la determinación de los rasgos que definen su praxis fílmica.

Palabras clave: Inception, Christopher Nolan, cine, análisis narratológico, teorías filosóficas

ABSTRACT

The central object of this paper is Christopher Nolan's film *Inception* (2010). The research includes a narratological analysis of the film and is approached from an epistemological perspective in order to detect the philosophical currents on which the British filmmaker constructs his fiction. To this end, the film's narrative is qualitatively analysed on the basis of Gerard Genette's structuralist postulates adapted to the filmic sphere by André Gaudreault and François Jost. Likewise, it is based on the acceptance of the epistemological potential implicit in cinematographic art to carry out the description, categorisation and cognitive transmission capacity of the different philosophical theories underlying the film. These mainly refer to the dualist thought of René Descartes, the soul-body unity postulated by Thomas Fuchs, the political space understood from the position of Henri Lefebvre, the allegory of the cave presented by Plato and the maieutic method of Socrates. To this backbone of the study, other complementary questions are implemented, which deal with the Nolan's work in its historical, social and cinematographic context, and include the determination of the defining features of his filmic praxis.

Key words: Inception, Christopher Nolan, cinema, narratological analysis, philosophical theories

1. INTRODUCCIÓN

Christopher Nolan es uno de los cineastas clave de la industria cinematográfica actual y destaca por la complejidad de sus estructuras narrativas y la temática poco convencional de sus filmes. El peculiar tratamiento que le otorga a los conceptos de tiempo, espacio, identidad y fragmentación conforman sus rasgos distintivos. Si bien la mayoría de sus producciones están catalogadas dentro del género de ciencia ficción, el director británico remite, en un inicio, a conocimientos reales de los que parte para dar forma a su mirada ficcional.

El objeto del presente trabajo es la realización de un estudio narratológico con enfoque epistemológico que permita la extracción de los conocimientos filosóficos sobre los que Nolan construye su ficción en la película *Inception* (2010). Para ello, se analiza cualitativamente la narrativa del filme en base a los postulados estructuralistas de Gerard Genette adaptados al medio audiovisual por el teórico de cine André Gaudreault y el semiólogo François Jost.

Una vez asumida la aquiescencia de la dimensión epistemológica del cine y por medio de este análisis que desgrana los entresijos narrativos de *Inception*, se pretende identificar, categorizar y describir las diversas corrientes filosóficas adscritas en mayor o menor grado a las diferentes secuencias del filme, así como obtener la información necesaria para evaluar la capacidad de transmisión cognitiva del filme habida cuenta de que “la epistemología es central en *Inception*” (Goh 19). Este *thriller* basado en la manipulación de la mente, los sueños y los espacios oníricos hace referencia al pensamiento filosófico de Platón, Sócrates, Friedrich Nietzsche, Henri Lefebvre, Thomas Fuchs, António Damásio y, sobre todo, a la duda metódica postulada por René Descartes.

Esta parte central del estudio se complementa con otras cuestiones: la vinculación del contexto histórico, social y cultural de la década del 2010 con el filme objeto de estudio, la referencia a la posmodernidad cinematográfica reflejada en la praxis fílmica de Nolan, y la identificación de algunos elementos que conforman su *leitmotiv*, como la deconstrucción del espacio-tiempo, la paradoja y la fragmentación fílmica, con el fin de facilitar la comprensión de la visión del cineasta británico. Para terminar, se abordan algunos aspectos relacionados con la moral, la identidad y la psique del protagonista. No obstante, queda fuera de esta investigación la teoría psicoanalítica de Sigmund Freud, a pesar de la relación entre sueños e inconsciente evidente en la trama, por considerarse una teoría que requiere de un estudio pormenorizado no procedente en este proyecto más centrado en la dimensión filosófica del filme.

La estructura del trabajo comprende tres grandes apartados. El primero –puntos 2, 3, 4 y 5– define los objetivos y establece el marco teórico y la metodología, de utilidad para establecer las bases y contextualizar los aspectos clave del trabajo. El segundo –puntos 6 y 7–

abarca el análisis del filme, las corrientes filosóficas detectadas, las cuestiones complementarias y las conclusiones. Y el tercero –puntos 8 y 9– incluye la bibliografía y los anexos.

2. OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN

El cine se encuentra indefectiblemente vinculado a la sociedad, en tanto elemento de comunicación de masas y de influencia social. Por tanto, se puede considerar un fenómeno social susceptible de generar preguntas sobre su funcionamiento, su significado o las causas de porqué es como es. Cada vez son más los que defienden que el cine, lejos de constituirse tan solo en un entretenimiento para masas, también es capaz de impartir conocimiento (Pérez 100).

A partir de esta premisa, se han establecido las bases para formular la siguiente pregunta de investigación: ¿a qué corrientes filosóficas hace referencia Christopher Nolan en *Inception* y de qué modo las transmite? En principio, esta pregunta parece cumplir con los requisitos de validez, en tanto es clara: define de forma precisa lo que se quiere investigar, esto es, las corrientes filosóficas derivadas del filme objeto de estudio; es viable, dado que es posible encontrar respuestas, y es pertinente, en tanto responde a un objetivo de explicación de realidad, carente de juicios de valor. Asimismo, el tema queda acotado al análisis de *Inception*, estableciendo con ello un estudio extenso, pero abaricable.

De la pregunta inicial que se erige en la piedra angular del trabajo surgen algunas cuestiones secundarias, también válidas y pertinentes: ¿cómo influye el contexto posmoderno en el filme?, ¿qué elementos clave inherentes a Nolan se detectan en el filme? Así pues, el objetivo general del trabajo consiste en establecer un marco histórico y social en el que analizar el filme seleccionado, haciendo referencia a algunos elementos destacados de la figura del cineasta y mejorar, así, la comprensión de su obra. Por otro lado, dar una respuesta comprensible, completa y pertinente a la pregunta inicial, así como sostener con coherencia y solidez las líneas de investigación planteadas, configuran los objetivos específicos del proyecto.

La transcendencia de las preguntas formuladas en este proyecto viene determinada por el interés que puede suscitar la cuestión de entender el cine como una herramienta difusora de conocimiento que se concreta en el análisis de *Inception*. Además, hay que enfatizar el hecho de que este filme invita al espectador a su propia interpretación, proporcionándole una interesante herramienta de reflexión. Se deduce, por tanto, que el largometraje de Nolan puede ejercer cierta repercusión en los espectadores, ya que posibilita suscitar en ellos un interés por las temáticas expuestas y una curiosidad por aprender más al respecto, que se traduce, al fin y al cabo, en la hipótesis de que *Inception* puede fomentar el pensamiento crítico y la capacidad intelectual del espectador.

En resumen, el presente proyecto de investigación obedece a la voluntad de innovar y de aportar nuevos datos al ámbito cinematográfico. Su relevancia viene justificada por la originalidad de la investigación, la cual reside en un estudio narratológico orientado a la detección de las corrientes filosóficas en las que el director británico se basa para configurar su marco ficcional. Corrientes filosóficas que se describen y catalogan para evaluar la capacidad de difusión cognoscitiva del filme, en un intento por demostrar que este puede erigirse en una herramienta epistemológica, transmisora de conocimientos. Esta combinación de complejidad narrativa y conocimientos filosóficos podría añadir una nueva perspectiva a otros estudios que ya explican las claves del éxito de Nolan.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Christopher Nolan es uno de los directores de cine más aclamados e innovadores de las últimas décadas. Sus películas arremeten contra el relato cinematográfico tradicional, entendido como elemento dogmático y restrictivo, e incorporan una estructura vanguardista que incluye el sello personal del director. Todas ellas han interesado de forma significativa a cinéfilos y críticos cinematográficos, generándose una gran diversidad de juicios tanto por parte de sus defensores como de sus detractores. A pesar de estas controversias y del mito generado en torno a la obra fílmica del cineasta, podemos afirmar que esta es, sin duda, un punto de referencia primordial dentro de la esfera cinematográfica contemporánea.

El estado actual de la cuestión se presenta con este punto de partida que permite destacar la novedad del estudio, la cual señala las corrientes filosóficas de las que se nutre el cineasta y la forma en que las transmite en su praxis fílmica. Si bien es cierto que la literatura relacionada con la temática concreta a la que hace referencia el estudio no es excesivamente abundante, dada la condición contemporánea del director y su obra, sí existe bibliografía suficiente que se puede analizar con el fin de obtener datos que nos ayuden a dar respuesta a la pregunta de investigación. Asimismo, se tiene presente la posibilidad de generar datos propios mediante el análisis crítico del filme objeto de estudio.

Para sostener el enfoque y la línea de investigación principal del proyecto, se ha recurrido a una bibliografía diversa que sigue un planteamiento general para pasar, posteriormente, a un enfoque más concreto. Y aunque estas referencias bibliográficas se detallan en el marco teórico, es necesario destacar, en este punto, trabajos que estudian la obra cinematográfica de Nolan desde una perspectiva epistemológica. *Inception and Philosophy: because it's never just a dream* (2012) de David Kyle Johnson y *Christopher Nolan. Filmmaker and Philosopher* (2022) de Robbie B. H. Goh son dos libros que abordan los enigmas metafísicos

de *Inception*. El primero recurre a diversos pensamientos filosóficos para explorar los temas del filme y las preguntas que este suscita. Y el segundo examina la obra del cineasta evidenciando sus inclinaciones posmodernas, en ocasiones, algo contradictorias, y vinculando sus filmes con algunos pensadores modernos.

No obstante, ambas obras evidencian algunas carencias, en tanto omiten algunos elementos específicos que conforman el punto central de este proyecto. Es por eso por lo que, añadiendo una perspectiva crítica propia a esos materiales, así como a los resultados obtenidos, fruto de las directrices analíticas narratológicas aplicadas, se pretende no solo constatar algunas de las tesis propuestas por Johnson y Goh, sino también ampliarlas con la finalidad de aportar una nueva perspectiva epistemológica focalizada, principalmente, en el paradigma cartesiano, la política del espacio de Lefebvre y la tesis de Fuchs sobre la unidad alma-cuerpo. Se incorporan, por tanto, la teoría filosófica de Lefebvre y la de Fuchs, y se contrapone la estructura mediacional de la imagen cartesiana expuesta en el filme con la teoría del contacto directo del conocimiento postulada por Dreyfus y Taylor.

En definitiva, la relevancia y la productividad de la pregunta de investigación planteada en el marco del estado de la cuestión se justifica, en tanto se hace referencia a las obras más destacadas con relación al objeto de estudio, las cuales se sintetizarán para dar soporte argumental al proyecto que, por otro lado, confronta algunas de las tesis propuestas, amplía el marco filosófico y establece la forma en que este se transmite en el filme analizado.

4. MARCO TEÓRICO

Para la elaboración del marco teórico general se ha tenido en cuenta un tipo de literatura y documentación que, sin aludir exactamente al quid de la cuestión, está estrechamente relacionado con el tema principal del proyecto. Siguiendo el principio de adecuación, se ha hecho alusión a obras generales que son de ayuda para contextualizar la obra de Nolan en el ámbito histórico, social y cinematográfico.

Así pues, el corpus analítico general del estudio se ha constituido con dos fuentes documentales básicas. La primera hace referencia al contexto histórico y social occidental de la década de 2010, época en la que el film seleccionado se produjo, y describe, de la mano de los historiadores José Carlos Rueda Laffond y José Enrique Ruiz-Domènec en sus respectivas obras: *Historia Actual del Mundo. De la posguerra a la cultura global* (2016) y *Breve historia del siglo XXI. Del 11-S a la toma de Kabul* (2022), acontecimientos tan relevantes como los atentados del 11-S, la prolongación de la crisis económica iniciada en 2008, la Primavera Árabe, los conflictos

bélicos en Próximo y Medio Oriente, el cambio climático, el desarrollo tecnológico, y los avances sociales del feminismo.

La segunda fuente nos remite al contexto cinematográfico que refleja la crisis de valores de la sociedad posmoderna, tangible en las producciones de Nolan. En este aspecto, ha resultado útil el libro de Gérard Imbert, *Crisis de valores en el cine posmoderno* (2019), que identifica, dentro de la producción imaginaria, puntos nodales en torno a los cuales se polarizan los cambios de valores y se estructuran los niveles de análisis: grandes universales, como el espacio y el tiempo; valores existenciales, que afectan a las relaciones humanas; valores sociales, que conforman las ideologías; y valores simbólicos, relacionados con las identidades.

El marco teórico específico se ha configurado mediante un corpus analítico basado en una selección adecuada y variada de obras que analizan y reflexionan acerca de Nolan y sus producciones desde diferentes perspectivas, y especialmente sobre el filme objeto de estudio. Este conjunto de publicaciones, libros y artículos académicos ha forjado las bases para optimizar la comprensión de la peculiar visión del cineasta británico, así como la singularidad narratológica y la complejidad de su obra.

La conveniencia de adjuntar al corpus el libro *Christopher Nolan* (2018) de José Abad se justifica, en tanto el autor resume la vida del cineasta y realiza un análisis de sus méritos cinematográficos, además de una lectura en clave social de su cine que vincula las transformaciones de la sociedad occidental con sus expresiones fílmicas. Siguiendo esta misma línea, José María Aresté indaga en la trayectoria personal y profesional de Nolan, y ofrece las claves para entender sus filmes en *El caballero Christopher Nolan: Una odisea de cine* (2018). También el artículo de la Dra. María Teresa Calvo Martínez, “El universo temporal de Christopher Nolan: Cronología, identidad y fragmentación” (2020), proporciona una interesante reflexión sobre la filmografía de Nolan, poniendo de manifiesto la profundidad narrativa de su obra y estableciendo un análisis de sus películas en el que destacan los conceptos de tiempo, identidad y fragmentación –elementos recurrentes en la filmografía del cineasta británico–.

Por su parte, Darren Mooney en *Christopher Nolan. A critical Study of the Films* (2018) elabora un estudio crítico de la filmografía de Nolan en un recorrido que abarca desde sus primeros filmes hasta sus posteriores éxitos de taquilla. De manera similar, *The Nolan variations: the movies, mysteries, and marvels of Christopher Nolan* (2020) de Tom Shone nos sumerge en las películas, las influencias, los métodos y las obsesiones de Nolan, aludiendo a aspectos no conocidos del cineasta, como su fijación por los rompecabezas y las ilusiones ópticas.

Por otro lado, teniendo en cuenta que “el análisis cinematográfico es la actividad que se realiza siguiendo un método sistemático de interpretación que parte de un proceso de fragmentación y que está apoyado en la teoría cinematográfica” (Zavala 2), se han utilizado,

como guía base, las propuestas estructuralistas de análisis literario y narratología que Gérard Genette expone en *Figuras III* (1989). Asimismo, con el fin de optimizar su aplicación en el ámbito fílmico se han incorporado algunos elementos de *El relato cinematográfico* (1995) de André Gaudreault y François Jost.

Para la descripción de las corrientes filosóficas se ha recurrido a bibliografía específica que comprende *Meditaciones metafísicas* (2011) de Descartes y *Recuperar el realismo* (2016) de Hubert Dreyfus y Charles Taylor. La primera obra aclara los aspectos relacionados con el dualismo cartesiano manifiesto en *Inception* y la segunda se erige como contrapunto, dado que establece una crítica radical a la imagen cartesiana. También se ha incluido en esta sección el capítulo “Reflexiones sobre la política del espacio” localizado en el libro de Henri Lefebvre *Espacio y política* (1972); el fragmento del libro *Der (un)durchsichtige Mensch. Wie weit reicht der Blick in die Person?* (2013) escrito por Thomas Fuchs que lleva por título “Persona y cerebro”, que se complementa con el libro de António Damásio *El error de Descartes: la emoción, la razón y el cerebro humano* (1994); y las publicaciones de Johnson y de Goh ya mencionadas en el apartado anterior. Para el resto de las corrientes filosóficas que, en ocasiones, aparecen como pinceladas en algunas secuencias del filme, se ha recurrido a conocimientos propios que, en todo caso, quedan avalados por diversos manuales o artículos referidos a las teorías detectadas.

La conjugación de ambos corpus analíticos –el general y el específico–, erigidos en fuentes secundarias, junto con el documento audiovisual *Inception*, fuente primaria y objeto de estudio central del proyecto, ha comportado cierta heterogeneidad en la naturaleza de los materiales que, sin embargo, mantienen un estatus análogo y justifican su idoneidad en el objetivo de dar una respuesta a la pregunta inicial, y de sostener coherentemente las hipótesis planteadas.

5. METODOLOGÍA

La técnica de análisis de datos más adecuada para llevar a cabo la presente investigación es el análisis de contenido. Se trata de una modalidad de análisis que se centra en la interpretación y el análisis de la información contenida en un texto, imagen o documento audiovisual. El análisis de contenido se fundamenta en la lectura –visual o textual– como instrumento de recogida de datos caracterizado, a su vez, por un método que sea reproducible y permita trabajar el contenido explícito e implícito de los materiales y los relacione con el contexto (Cantó-Milà 16). Este método implica la aplicación de técnicas relativamente precisas, elaboradas y estables que permiten formular una interpretación lo más objetiva posible. En

definitiva, el análisis de contenido posibilita cumplir las exigencias del rigor metodológico e incentivar la profundidad inventiva (Quivy 216).

Se ha decidido emplear esta metodología analítica cualitativa por ser la más utilizada para identificar los temas que se abordan en un discurso (Vayreda 5), además de ser una técnica aplicable para verificar o rechazar las hipótesis planteadas en este proyecto de investigación. De forma simultánea, se ha integrado a este procedimiento el método de análisis propuesto por Gerard Genette. El autor francés utiliza sus postulados estructuralistas narratológicos para analizar el texto canónico *En busca del tiempo perdido* (1913), dado que esta obra de Marcel Proust está compuesta de elementos universales reunidos en una totalidad singular. Su análisis se elabora, pues, de lo particular a lo general, identificando elementos comunes como anacronías, focalizaciones, paralepsis y demás figuras, en la especificidad de la obra (Genette 79). Asimismo, realiza una interesante analogía entre el relato y el verbo, afirmando que los relatos, al igual que los verbos, tienen tiempo, modo y voz (Genette 86).

El análisis narratológico de *Inception* se ha basado en esas premisas, en tanto se han identificado las relaciones entre el tiempo de la historia y del relato, el modo en que se ha presentado lo narrado y la implicación de la voz o instancia narrativa. La conjugación de ambos métodos y la adición de algunos elementos clave del análisis fílmico propuesto por Gaudreault y Jost han facilitado la identificación de las corrientes filosóficas y la manera en que Nolan las presenta. En suma, esta intrincada combinación de observación y análisis ha configurado los parámetros de la metodología de investigación utilizada en este estudio, convirtiéndola en una técnica idónea para dar respuesta a las preguntas de investigación que lo abanderan.

Por último, se ha generado una metodología analítica propia (Esq.1) a partir de las dos anteriores y mediante la articulación de un sistema estructurado que aplica en la componente narrativa y en la filosófica. Por un lado, este modelo de análisis esquemático revela las relaciones entre las variables de la narratología cinematográfica, proporcionando una visión holística de esta que permite dilucidar la complejidad argumental del filme (Esq. 2 y 3). Y, por otro, permite la elaboración de una síntesis de las principales corrientes filosóficas identificadas, que operativiza los conceptos clave facilitando su comprensión (Esq. 4).

6. LA HUELLA EPISTEMOLÓGICA EN EL CINE DE CHRISTOPHER NOLAN

6.1. Cine y conocimiento

I guess I'm still cowed a little by the tyranny of art with a capital A. And there has always been the tyranny of the word over the image: anything that's written has got to be better.

Most people feel it's more genuine if you express yourself in words than in pictures. And I think that's a problem in our society (Scorsese, cit. en Brunette viii).

Con estas palabras, Martin Scorsese evidenciaba una serie de prejuicios elitistas y academicistas que dificultaron, en su día, el tratamiento académico del cine y su relación con la filosofía. No obstante, en la actualidad, estos prejuicios han sido superados, en tanto el cine no solo se entiende como una forma de entretenimiento y un negocio rentable, sino que también es arte y, sobre todo, una forma de pensamiento. Estas conexiones entre cine y pensamiento filosófico están avaladas por pensadores tales como Bazin, Benjamin, Deleuze, Cavell o Rancière (Pérez 95) y se encuentran ejemplificadas en la obra de reconocidos cineastas.

En concreto, Eisenstein y Vertov se consideran los impulsores de la filosofía marxista en el cine; Bergman y Antonioni adquirieron el apelativo de realizadores existencialistas, dado que sus obras giraban en torno a las “tribulaciones de los seres humanos en un universo carente de sentido” (Carroll y Choi, cit. en Pérez 95); y los filmes de Fritz Lang se vinculan con el determinismo. También destacan obras cinematográficas más actuales como las de Terrance Malick, con raíces heideggerianas, o las de Christopher Nolan, que engloban un amplio espectro de conceptos filosóficos.

El cine posee la capacidad de situar el foco de atención sobre lo que el cineasta quiere destacar, representa la realidad y refleja el *ethos* y el *pathos* de los personajes de una forma que otras artes como la literatura, la pintura o la fotografía no pueden lograr. Se visibiliza, así, el potencial epistémico del cine, oscurecido por la importancia del *logos* y la exclusividad de la autoridad epistémica atribuida a la ciencia, que cuestionaban la autonomía epistémica de las humanidades (Pérez 100).

Es plausible, pues, afirmar que el cine no es solamente un entretenimiento de masas, sino que también es capaz de impartir algún tipo de conocimiento o cuanto menos posee un gran potencial para ello. Sin embargo, esta vertiente epistemológica del cine ha generado nuevos prejuicios. Por un lado, el prejuicio objetivista, que fomenta la superioridad epistémica de las ciencias naturales en detrimento de otras disciplinas y, por otro, el cientificista, que suprime toda autonomía epistémica que no sea la científica (Pérez 103).

Ahora bien, el conocimiento científico no es el único tipo de conocimiento existente, sino tan solo una parte de él. Y a pesar de que el cientificismo se ha impuesto a las humanidades y ha sido asumido por algunas de las escuelas filosóficas más influyentes del siglo XX, no son pocos los filósofos—Friedrich Hayek, Roger Scruton, José Ortega y Gasset o Ludwig Wittgenstein, entre otros— que se han posicionado contra la vertiente eminentemente cientificista de la tradición epistemológica (Pérez 105).

Y es bajo esta premisa que afirma la autonomía epistémica de las artes y las humanidades sobre la que se asientan las bases del presente proyecto de investigación. A tal efecto, no sería de recibo desdeñar el potencial epistemológico del cine. Se asume, pues, que el cine es un instrumento válido para impartir y transmitir conocimientos, en este caso, relacionados con las cuestiones metafísicas subyacentes en *Inception*. No obstante, es preciso destacar el sesgo que puede provocar la recepción del filme por parte del espectador, cuya interpretación podría caer en las garras del reduccionismo, mermando o incluso borrando la huella epistemológica implícita en el filme objeto de estudio.

6.2. La posmodernidad fílmica de Christopher Nolan

Parto de una serie de convicciones: el cine no captura imágenes del tiempo en abstracto, sino imágenes de su tiempo concreto [...] No importa que [la historia] se desarrolle en un pasado remoto o en un futuro aún más inalcanzable; cualquier película hablará indefectiblemente del tiempo presente de su realización (Abad “Un cineasta sólido”).

El cine de Nolan ilustra notoriamente esta cita de Abad, en tanto se erige en uno de los corpus ficticios que mejor muestran, desde la perspectiva del individuo, lo que significa vivir en una época llena de incertidumbres. Sobre todo, si se tiene en cuenta que la mayor parte de su producción pertenece a los años posteriores a los atentados del 11-S en 2001. Esta tragedia fragmentó el siglo XX, evidenciando la muerte de la totalidad, predicha en su día por Nietzsche y posteriormente por otros escritores como Krauss o Wittgenstein (Álvarez 8).

De este modo, el terrorismo, considerado hasta entonces un problema ocasional, se convertía en el elemento clave en las agendas políticas de los gobiernos de todo el mundo. La reacción al ataque ocasionó la denominada “guerra contra el terror” liderada por Estados Unidos y también “la segunda guerra de Iraq”. Sin embargo, el uso de la tortura en esos conflictos afectó negativamente la imagen de Estados Unidos, cuya estrategia fallida dejó una gran inestabilidad en la región (Laffond et al., cap. 5.2). Todo ello creó un caldo de cultivo que propició el estallido de la Primavera Árabe en 2010. Al contrario de lo que esperaban los islamistas, estas protestas populares no se realizaron en nombre del islam, sino de la democracia, en tanto exigían reformas y reivindicaban derechos. De este modo, el Próximo y Medio Oriente se erigieron en el epicentro de las tensiones mundiales (Laffond et al., cap. 6.7).

Entre 2003 y 2007 el escenario internacional registró unos resultados económicos muy positivos, con tasas de crecimiento altas y niveles de inflación bajos (Laffond et al., cap. 7.6). No obstante, con la quiebra de Lehman Brothers se inició una crisis financiera global en 2008 que potenció más, si cabe, el clima de incertidumbre. A raíz de esta crisis económica, los

movimientos populistas y nacionalistas se vieron fortalecidos y como consecuencia crecieron los grupos de extrema derecha, los nacionalismos xenófobos y los movimientos independentistas. A pesar de todo, tanto en Europa como en Estados Unidos y Latinoamérica, la democracia consiguió salir adelante, aun a costa del declive institucional, la calidad democrática y el deterioro de los estados del bienestar (Laffond et al., cap. 6.2).

De hecho, muchas de las ideas subyacentes en *The Dark Knight Rises* (2012) procedían del movimiento *Occupy Wall Street* generado en Nueva York en 2011 en contra de las políticas del gobierno, ineficaces para remediar las consecuencias de la Gran Recesión. Algunos críticos tacharon de conservadora la tercera incursión de Nolan en el universo Batman por las supuestas connotaciones negativas conferidas a esos movimientos sociales (McCausland y Salgado). Asimismo, el antropólogo y activista estadounidense David Graeber (“Apéndice”) consideraba este filme una pieza de propaganda *anti-Occupy* y aunque veía lógico que el personaje de Batman tuviese una ideología política conservadora debido a su alto estatus social y económico, cuestionaba la idoneidad del género de superhéroes para prestarse a un mensaje de derechas.

Por su parte, Nolan respondió a las críticas, en una entrevista realizada por Scott Foundas (*Film Comment*), apelando al espectro de reacciones que suscitó el filme, en tanto unos lo consideraban neoconservador y otros próximo al ideario de extrema izquierda, cuando en realidad la película muestra cómo la retórica política de un extremo puede ser adoptada por otro completamente opuesto: “[...] if an energy or a movement can be co-opted for evil, then is that a critique of the movement itself? All of these different interpretations are possible. [...]”.

Los problemas ambientales también generaron cierta inquietud, trascendiendo el ámbito local para convertirse en un problema global. A pesar de los protocolos establecidos para combatir sus efectos, la extensión del capitalismo junto con la deslocalización productiva provocó más necesidad de transporte, un mayor consumo de energía y recursos, y, por consiguiente, un mayor deterioro medioambiental que una debilitada normativa, subyugada a los dictámenes capitalistas, no consiguió paliar (Laffond et al., cap. 7.5). Con relación a esta cuestión, Nolan presentó en *Interstellar* (2014) un mundo distópico en 2067 con un ecosistema destruido y una catástrofe ecológica que provocaba plagas en las cosechas y fuertes tormentas de arena, desatando así la línea argumental de la película: buscar un nuevo planeta para la especie humana.

También el feminismo fue una cuestión clave globalizada cuyo auge obedeció a la aparición de nuevas formas de comunicación, institucionalización y acción colectiva. Los movimientos feminista más recientes formaron parte de la tercera ola de los procesos de reivindicación de los derechos de las mujeres y se extendieron desde principios de los noventa hasta la actualidad. Este nuevo feminismo intentaba demostrar que la pertenencia a un

determinado género no podía ser motivo de actitudes discriminatorias y ponía en entredicho las obligaciones asignadas tradicionalmente a las mujeres por el mero hecho de serlo (Laffond et al., cap. 7.3). Es preciso señalar en este punto que en la filmografía de Nolan las mujeres quedan siempre en un segundo plano y se presentan como complementos emocionales de los protagonistas masculinos, quienes proyectan en ellas sus anhelos y limitaciones. En *Following* (1998), *Insomnia* (2002), *Batman Begins* (2005), *The Prestige* (2006), *The Dark Knight Rises* y *Dunkirk* (2017), la presencia de mujeres es puntual o casi inexistente. En cambio, en *Memento* (2000), *The Dark Knight* (2008), *Inception* y *Tenet* (2020), su presencia adopta tintes necrófilos y malintencionados (McCausland y Salgado).

Otro punto destacable que ha marcado la primera década del siglo XXI ha sido la revolución tecnológica. De forma gradual, la sociedad se ha ido adaptando a la presencia de la tecnología, migrando de lo analógico a lo digital y configurando lo que Manuel Castells (cit. en Laffond et al., cap. 7.2) denomina sociedad red. Atrás quedaban los recelos sobre las máquinas que habían servido de argumento a películas de ciencia ficción como *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick, donde HAL, un superordenador, antepone la misión a la vida humana, o *Alien* (1979) de Ridley Scott, donde el ordenador que tripula una nave comercial desvía su trayectoria y pone rumbo a un planeta con un terrorífico habitante (Ruiz-Domènec 53).

No obstante, el filósofo y teórico social Jürgen Habermas mostraba su preocupación por el desarrollo acelerado de los algoritmos, observable en tres casos. En primer lugar, Internet pasó de ser una red de intercambio de experiencias a un solvente entramado de proveedores de información. En segundo lugar, el *big data* no solo era una base de datos, sino también una herramienta del conocimiento. La crisis de pensamiento del siglo XXI se debe a la sobrecarga de información solventada, en un principio, por softwares capaces de leer miles de documentos y extraer conclusiones estadísticas que carecen a menudo de una perspectiva crítica. Y, en tercer lugar, la modalidad de inteligencia artificial que permite al algoritmo aprender por sí mismo. Su aplicación automática proporciona datos sobre el estilo de vida del usuario. Se entiende así la coyuntura existente entre algoritmo y cultura humanística (Ruiz-Domènec 54-55).

Justamente, la inteligencia artificial ha servido de inspiración a filmes como *AI Artificial Intelligence* (2001) de Steven Spielberg, que publicitaba la idea de los ordenadores como último reducto para guardar la memoria de la historia humana una vez extinguida o *Interstellar*, ya mencionado anteriormente, en el que Nolan hace uso de TARS, una inteligencia artificial en forma de robot poco convencional que ayuda al protagonista en su misión.

En el plano social, la primera década del siglo XXI estuvo caracterizada por la transición de una modernidad sólida y estable a otra líquida y flexible, forjándose una ruptura entre el proyecto personal y el colectivo. Un debilitamiento de los vínculos entre individuos que

reforzaba la supremacía capitalista, liberada ya de ataduras políticas, culturales y éticas. En estos nuevos tiempos a los que Zygmunt Bauman denomina tiempos líquidos, todo fluye con rapidez, valores antaño sólidos se tornan líquidos y la obsolescencia programada, tan beneficiosa para los mercados, está a la orden del día.

Este cambio de paradigma social se ha reflejado en el cine y ha coincidido con una profunda renovación de la industria cinematográfica, que se inclina por la tecnología digital prescindiendo de soportes sólidos. La transitoriedad también se percibe en el ámbito cinematográfico, en tanto aumentan los productos de usar y tirar, y el cine comercial somete al espectador a un continuo bombardeo de imágenes más lujosas que expresivas, poniendo en entredicho el relato tradicional (Abad “Un cineasta sólido”).

Si bien es cierto que el cine de Nolan acusa la licuefacción del mundo contemporáneo, dado que sus relatos son fragmentados y laberínticos, y sus personajes escindidos y frágiles, también se distingue por su solidez y su voluntad de permanencia: el cineasta confía en la coherencia de la trama, la definición psicológica de los personajes y la necesidad del conflicto para erigir su ficción. Justamente, la reivindicación de la ficción y la adscripción a un imaginario común compartido entre autor y espectador, que exige a este último una mayor participación del artificio mediante intrincadas tramas, se tornan en elementos utilizados por el cineasta para combatir la liquidez (Abad “Un cineasta sólido”). Asimismo, Nolan no es partidario de rodar en 3D. Evita, en la medida de lo posible, los formatos digitales que simplificarían y abaratarían la producción, y apuesta por el celuloide, soporte físico cada vez más en desuso. Aunque sí utiliza las cámaras IMAX y las grandes pantallas que proporcionan hasta el más mínimo detalle (Aresté 19-20). En la actualidad, el cineasta sigue fiel a su estilo y ha recreado una explosión nuclear para *Oppenheimer* (2023) sin utilizar CGI –imágenes generadas por computadora–. Esta última producción de Nolan trata sobre el físico Robert Oppenheimer, desarrollador de la bomba atómica, y su estreno está programado para julio de este año (Pinedo).

Según Gerard Imbert (14-17), el cine posmoderno cuestiona, rompe, explora y se sitúa al margen de lo *mainstream* y de los grandes relatos modernos, eludiendo el pensamiento binario para ahondar en la complejidad humana, en la ambivalencia del sujeto actual, a quien confronta directamente con el *hic et nunc*. Es un cine alejado de la complacencia narrativa que ignora lo dogmático para explorar nuevas vías que cuestionan lo establecido y promueven la mezcla de tonos, como el drama con la comedia o la ciencia ficción con la reflexión filosófica. Asimismo, evidencia la crisis del modelo narrativo mimético, basado en la lógica narrativa –progreso ascendente y desenlace positivo– para adentrarse en terreno inexplorado: un relato más inquietante que resolutivo, más incómodo que satisfactorio y que se interna, en definitiva, en lo posnarrativo. Refleja, también, la crisis de la ética y la estética, entendidas como sistemas

axiológicos y vinculadas a los valores humanos, de forma que visibiliza la volatilización de estos valores, que se cuestionan, se relativizan y se tornan mutables. Así pues, el cine posmoderno actúa como un acelerador de los cambios de valores, puesto que da cabida a todos los imaginarios, erigiéndose así en una herramienta de cuestionamiento (Imbert 20).

Por su parte, el cine posmoderno de ciencia ficción plantea una dimensión cósmica que encubre, a su vez, una profunda angustia existencial, distinguiéndose en él dos directrices: la perspectiva apocalíptica basada en la desaparición de lo humano –*Interstellar* sería un ejemplo de ello– y la vuelta al origen en un viaje regresivo a los comienzos del género humano, que *Inception* ilustra perfectamente. Se tiende a la producción de relatos que difuminan los límites entre categorías y es, justamente, esa hibridación de géneros lo que rompe con la lógica moderna, potencia lo ambivalente y “pervierte el contrato que vincula al lector con el texto fílmico alterando el orden de la representación, como en *Inception* y su juego de cajas chinas (los sueños dentro del sueño)” (Imbert 44).

La mayoría de las películas de ciencia ficción posmodernas plasman las angustias de la época en lo que se refiere al tiempo, la historia y la identidad. Así, este género se ha transformado en un medio expresivo que manifiesta la incertidumbre vinculada al mundo natural y social, y plasma con total libertad nuevos imaginarios. En consecuencia, la angustia y el pánico frente a lo desconocido no proceden tanto de otros mundos, como del propio ser humano y la posibilidad de desestabilizar sus categorías mediante la introducción en su inconsciente para reprogramarlo, como ocurre en *Inception* (Imbert 44).

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, la posmodernidad fílmica de Nolan, que incluye ciertos aspectos sólidos, se hace notoria, en tanto sus películas reflejan el espíritu del tiempo, exploran diferentes corrientes de pensamiento y evidencian el relativismo de los valores. Precisamente, el protagonista de *Inception* muestra esa ambigüedad de valores, dado que, aun siendo su objetivo loable: reunirse con sus hijos, no duda en situarse al margen de la ley y de la ética para conseguirlo. Se pone, así, en entredicho la fe en los valores existenciales, así como en los grandes valores sociales y en las ideologías que los sustentan.

6.3. Análisis narratológico de Inception

If *The Dark Knight* had been the expression of Nolan's ambivalence at its most fulminous, *Inception* provides the counterpoint: a vision of human affairs in which everything evokes its opposite, dreams become prisons, Bond movies become dreamscapes, gravity's spell is broken, and for two hours and twenty-eight minutes the idea of escape at the movies is blessed with a sense of Narnian transcendence (Shone 546-547).

Esta transcendencia quimérica que Shore atribuye a *Inception* se pone de manifiesto por medio de la peculiar estructura narrativa que Nolan utiliza y que requiere de un análisis detallado para el que la metodología genettiana aplicada al medio audiovisual parece especialmente apta. *Inception* se aleja de los modelos habituales del cine narrativo convencional caracterizado por la causalidad narrativa y el orden cronológico de la trama argumental y se adentra en la psique del protagonista, configurando un relato estructural y estéticamente fragmentado. El objetivo del análisis narratológico es dilucidar el complejo entramado narrativo del filme para mostrar cómo se reproduce su núcleo temático, esto es, el poder de un concepto tan simple como es una idea y el desdibujamiento de la línea que separa el mundo real del mundo onírico. La carga filosófica asociada a estas cuestiones se tratará en el punto siguiente. No obstante, antes de proceder al análisis y con el fin de ubicar al lector en este contexto fílmico particular, se hace necesario presentar la sinopsis de este *thriller* laberíntico y de acción, que se expone a continuación.

Dom Cobb es un especialista en extraer ideas del subconsciente de otros durante el sueño, robando así sus secretos más valiosos. Este proceso requiere que los sueños sean compartidos y que la víctima ignore que está soñando hasta que despierta. La persecución mortal tras una misión fallida y la promesa de volver a ver a sus dos hijos llevan a Cobb a aceptar el arriesgado encargo de Saito, el adinerado empresario japonés que lo contrata. Este nuevo y peligroso cometido al que denominan “inception” consiste en implantar de forma muy sutil una idea en la mente de Robert Fisher para que renuncie al imperio energético y comercial de su padre y beneficiar así a Saito, su competidor. Cobb reúne al equipo formado por Arthur, su socio; Eames, analista de personalidades y mago del disfraz en el mundo onírico; Yusuf, especialista en sedantes que inducen a un sueño profundo; y Ariadne, estudiante de arquitectura y diseñadora de espacios oníricos; y se prepara para establecer diferentes niveles de sueño, es decir, un sueño dentro de otro sueño hasta alcanzar la profundidad de tres niveles oníricos a los que se añade uno más: el limbo, que bordea los límites del subconsciente y del que es complicado regresar. Para el éxito de la misión, los durmientes deben despertar, esto es, morir en el sueño, de forma ordenada en cada uno de los planos oníricos. No obstante, el sentimiento de culpa de Cobb por el suicidio de su esposa Mal provoca la aparición de esta en forma de insistentes proyecciones que interfieren en los sueños y ponen en peligro el plan.

Inception se inicia *in ultima res*, presentando un desenlace anticipado mediante una prolepsis homodiegética repetitiva, puesto que se reproducirá de nuevo y se completará a pocos minutos del final de la película. Sin títulos de crédito previos, las primeras imágenes nos sitúan en una playa donde Cobb se despierta entre olas que se mueven algo más lentas de lo normal. Nolan adelanta, así, que la acción transcurre en un plano donde el tiempo no obedece las leyes

físicas. Acto seguido y sin conseguir ver el rostro de unos niños que juegan en la arena, Cobb es llevado a un palacio japonés donde un Saito envejecido examina sus pertenencias: un arma y una peonza. El empresario reconoce este último objeto y empieza a recordar vagamente a Cobb.

En la siguiente escena, se observa la misma localización y a un Saito joven que conversa con Cobb y su socio Arthur. Más adelante, en esta misma secuencia, destaca un plano detalle del avance anormalmente lento del reloj de Cobb. Teniendo esto en cuenta, se puede establecer un paralelismo anacrónico entre ambas escenas, que se desarrollan en el mismo escenario y presentan alteraciones de tiempo similares. Justamente, este tratamiento anormal del tiempo evidencia el plano onírico: el limbo en la primera escena, que ocurrirá en el futuro, y el segundo nivel de sueño en la segunda, situada en el presente. La aparición de la proyección de Mal y su afán por sabotear el robo de información de la mente de Saito precipita la acción. Arthur muere, despertando en el primer nivel onírico que escenifica el apartamento de Saito, donde este y Cobb aún permanecen dormidos. Cobb sigue adelante con la extracción hasta que finalmente es arrojado a una bañera (Fig. 1), en una acción denominada “la patada” —un movimiento brusco realizado desde un nivel superior— y el agua empieza a inundar el sueño del segundo nivel (Fig. 2). En esta escena, se observa el uso del *bullet time* o efecto de bala —técnica visual que congela los movimientos para hacerlos avanzar después a cámara ultralenta (Fibla)—. Todos se encuentran ahora “despiertos” y Saito confiesa que todo ha sido una especie de audición para comprobar las habilidades extractoras de Cobb, quedando impresionado al darse cuenta de que ha “despertado” dentro de otro sueño. En realidad, todos están dormidos en un tren con destino a Tokio, pero Cobb y su equipo escapan antes de que Saito “vuelva a despertar”, esta vez en la esfera real (Fig. 3).

Tras esta introducción, la película continúa con un despliegue narrativo fragmentado que comprende la inserción de relatos metadieéticos referidos al pasado de Cobb y a los diferentes niveles de sueño en el relato marco adscrito a la “realidad” diegética. En estas narrativas metadieéticas que estructuran los cuatro niveles oníricos, se evidencia la variante de la *mise en abyme* correspondiente al tipo de relación temática por analogía (Genette 288): todas ellas se ciñen al modelo onírico de un sueño dentro de otro, a modo de muñeca matrioska, de forma que lo que ocurre en un nivel influye en el siguiente. Otra figura retórica manifiesta es la metalepsis narrativa, cuya acepción genettiana implica la transgresión de las fronteras existentes entre los diferentes marcos narrativos (Genette 290) provocada por el tránsito de los personajes diegéticos al universo metadieético y su inmersión progresiva en los cuatro niveles de este último.

Los relatos en segundo grado que remiten a las vivencias pasadas de Cobb junto a su esposa adoptan la forma de analepsis internas homodieéticas, las cuales se producen tanto en

el relato marco como en las narraciones metadieéticas relacionadas con los sueños, dado que Cobb hace partícipe a Ariadne de sus recuerdos tanto en el plano real como en el onírico. Este tipo de analepsis también incorpora una nueva figura: la paralipsis. Se trata de una remisión completiva que rellena lagunas anteriores dejadas voluntariamente (Castany 5) y se identifica en las escenas en las que Cobb proporciona retazos de información relevante a Ariadne de forma gradual. Sin embargo, omite las piezas clave intencionadamente hasta casi el final del metraje.

Cobb empieza por contarle a Ariadne que no puede volver a casa porque está acusado del asesinato de su esposa. Más adelante, Ariadne, en una de sus prácticas oníricas, comparte sueño con Cobb, quien le confiesa que Mal está atrapada en el limbo, en forma de recuerdo en el nivel más profundo de su subconsciente (Fig. 4). Descender hasta ese plano le permite verla, sin embargo, nunca consigue llegar a ver el rostro de sus hijos.

Hacia la mitad del filme, en el relato metadieético correspondiente al primer nivel onírico de la misión y mediante una analepsis interna homodieética, Cobb revela a Ariadne cómo él y su esposa exploraron el concepto de un sueño dentro de otro sueño, de forma que construyeron un mundo onírico solo para ellos durante años, perdiendo la noción del tiempo y de la realidad. Cobb se percató de que no eran más que dos viejos atrapados en cuerpos de jóvenes y decidió volver, pero Mal prefirió olvidar y el limbo se convirtió en su realidad. Cobb planeó entonces que ambos fueran arrollados por un tren para despertar y regresar a su hogar en el mundo real (Fig. 5). Sin embargo, una vez allí, Mal siguió creyendo que estaba en un sueño, que sus hijos eran proyecciones y que debía suicidarse para volver al mundo real. En su aniversario, en la suite de un hotel, insta a Cobb a saltar por la ventana junto a ella, pero a pesar de los esfuerzos de este por convencerla, Mal se suicida y deja pruebas que incriminan a su esposo, al que acusan de asesinato. El sentimiento de culpa que esta acción genera en Cobb es lo que provoca las proyecciones de Mal en su subconsciente. De este modo, Mal se erige no solo en la *femme fatale* antagonista de Cobb, sino también en el *doppelgänger* de su esposa real que atormenta continuamente su psique.

“Una idea es como un virus. Resistente. Muy contagiosa” (*Inception*, 01:59:42-01:59:50). Con esta frase, Cobb inicia la revelación final a Ariadne, hacia al final de la película, en el relato metadieético correspondiente al limbo y, de nuevo, mediante una analepsis interna homodieética. De este modo, Ariadne descubre al mismo tiempo que el espectador que fue Cobb quien introdujo la idea de cuestionar la realidad en la mente de Mal, con el fin de que esta accediera a abandonar el mundo onírico que ambos habían creado. Sin embargo, esa idea, lejos de desaparecer, prosperó en el plano real haciendo creer a Mal que la realidad era un sueño y que debía morir para despertar. Por esa razón, Cobb sabía desde un principio que era posible llevar a cabo “inception”.

Nolan apuesta por imbuirnos en el relato recurriendo a una focalización interna variable, presentada mediante primeros planos, en la que predomina la perspectiva interna de Cobb. Este se erige en el conductor del relato y en el principal foco de información disponible para el espectador, que permanece anclado narrativamente en el personaje de Ariadne. En las secuencias descritas anteriormente se evidencian las paralipsis causantes de confusión hasta que finalmente se completan, reestableciendo, con ello, el desequilibrio cognitivo provocado por la focalización externa subyacente en el personaje de Ariadne y que se aplica sobre Cobb. Según Genette (248), se trataría “de una focalización externa típica por la ignorancia señalada del narrador [Ariadne] respecto de los pensamientos auténticos del héroe [Cobb]”. No obstante, esa focalización externa presenta cierta ambivalencia, en tanto también se define como una focalización interna sobre la propia Ariadne, cuya perspectiva es sustancial y no solo testimonial. En suma, las paralipsis que omiten hechos relevantes en el pasado de Cobb provocan en el espectador una falta de comprensión, cuya resolución posterior le generará cierto placer estético e intelectual (Castany 14).

Mediante un guiño a la mitología griega y al igual que la princesa Ariadna, hija de Minos, ayuda a Teseo a salir del laberinto, el personaje de Ariadne se erige en una especie de guía del espectador en una doble labor. Por un lado, su incorporación al equipo de Cobb como arquitecta de escenarios oníricos servirá para aleccionarla, y de paso también al espectador, sobre las reglas que rigen el mundo de los sueños. Y, por otro, no solo se torna en la confesora de los secretos de Cobb, sino que también le espolea a enfrentarse a los problemas derivados de su trauma, de manera que el protagonista atraviesa un proceso de catarsis que le lleva, al final, a perdonarse y liberarse de la culpa (Aresté 123).

“Los sueños nos parecen reales mientras los tenemos, ¿no? Solo cuando nos despertamos nos damos cuenta de que algo no cuadra” (*Inception*, 00:27:00-00:27:08). Esta frase de Cobb marca el inicio de la instrucción onírica de Ariadne en una escena en la que los alrededores del café parisino donde se encuentran explotan de forma espectacular (Fig. 6), en una de las tantas anisocronías detectadas en el filme y de nuevo gracias al *bullet time*. El arquitecto construye el mundo y la mente del sujeto, su subconsciente, lo puebla. Así, a la hora de diseñar los escenarios, Ariadne puede saltarse las leyes físicas del espacio y lo demuestra, en una memorable escena, plegando la ciudad de París sobre sí misma (Fig. 7) en una transgresión del espacio que habría entusiasmado a M.C. Escher, cuya obra artística se inspira en la idea de objetos imposibles y espacios paradójicos (Abad, cap. 3 “La vida es sueño”). Destaca, también, la escena en la que la joven arquitecta enfrenta dos espejos en el puente parisino de Bir-Hakeim, consiguiendo el efecto Droste –infinitas repeticiones de una imagen– que otorga un toque surrealista al escenario onírico (Fig. 8). No obstante, para evitar las proyecciones de Mal, Cobb

requiere que los escenarios laberínticos se construyan de cero, sin basarse en recuerdos o en lugares reales reconocibles para los durmientes, aunque sí deben ser lo suficientemente verosímiles para confundir a la víctima. Cuantos más cambios se realicen en un sueño, con mayor virulencia atacarán las defensas del durmiente a modo de glóbulos blancos frente a una infección.

Arthur le enseña a Ariadne algunos trucos que puede utilizar en los límites del diseño, como la escalera de Penrose o escalera infinita, que lleva a un bucle ascendente eterno imposibilitando escapar de ella (Fig. 9). Este tipo de artimañas dispuestas estratégicamente en los laberintos oníricos servirán de ayuda a los extractores en caso de necesidad. También le explica la conveniencia de adquirir un talismán: un pequeño objeto llamado tótem, singular y exclusivo para cada miembro del equipo, que sirve para discernir entre sueño y realidad. Cobb utiliza una peonza, Arthur un dado con un peso determinado y Ariadne se decanta por una pieza de ajedrez que ella misma construye. El durmiente sabrá que ha despertado si el objeto obedece la lógica de las leyes físicas. En este punto, el espectador ya se encuentra debidamente instruido y preparado para afrontar la comprensión del complejo plan de Cobb, puesto que ya conoce las reglas que rigen en el plano onírico. Reglas muy precisas que Nolan dispone con inteligencia, evitando soluciones gratuitas que revelarían incoherencias (Aresté 118).

Mientras Ariadne se dispone a diseñar los escenarios oníricos, Cobb viaja a Mombasa para reclutar a Eames, experto en adoptar diferentes apariencias en los sueños, y a Yusuf, quien elaborará un potente somnífero capaz de producir un estado de letargo profundo en los protagonistas, posibilitando así su descenso a los diferentes planos oníricos. El plan es sumergir a Fischer en tres sueños distintos hasta los niveles más profundos de su mente para implantar esa idea sutil que le llevará a renunciar al imperio heredado de su padre. “Inception” se lleva a cabo durante un vuelo de diez horas de duración entre Sydney y Los Ángeles. El avión se erige así en el escenario del relato marco, anclado en el plano real, del que derivan las tramas oníricas. Cada uno de estos sueños pertenece a un soñador que hace, a su vez, de guardián de los demás, despertándolos mediante “la patada”, la cual se inicia de forma sincronizada cuando se escuchan las primeras notas de la canción “Non, je ne regrette rien” de Edith Piaf. El tiempo, elemento definitorio en el cine de Nolan, se torna clave a partir de este momento, ya que transcurre a menor velocidad, ralentizándose de forma exponencial, a medida que se desciende en el plano onírico.

Con respecto al tiempo, debe destacarse que el estudio narratológico de un filme plantea otra categoría que no sería igual de pertinente aplicada al texto de una obra literaria: la dilatación del tiempo. Según Gaudreault y Jost (128), esta “correspondería a esas partes del relato en las que el filme muestra cada uno de los componentes de la acción en su desarrollo

vectorial [...] aunque salpicando su texto narrativo de segmentos descriptivos [...] cuyo efecto consiste en alargar indefinidamente el tiempo del relato”. Nolan recurre a la dilatación del tiempo en un sentido relativista mediante inserciones narrativas en las que el tiempo transcurre de forma distinta. La mente trabaja más rápido si está en estado de letargo, por lo que el tiempo transcurre más despacio, al igual que ocurre en el planeta Miller de *Interstellar*, en el que su inmensa atracción gravitatoria también enlentece el paso del tiempo.

El primer nivel onírico tiene como escenario una ciudad lluviosa y el soñador es Yusuf. Se inicia la manipulación mental de Fischer con un secuestro ficticio en el que Eames adopta la apariencia de su tío Peter para ganarse su confianza. Todo ello se desarrolla en una serie de secuencias de acción, en las que las defensas de Fischer atacan al equipo, dejando gravemente herido a Saito. Estas escenas se combinan con otras más surrealistas, como el tren, proyección de Cobb, que atraviesa la ciudad, complicando aún más los planes. Finalmente, todos huyen del ataque en una furgoneta que conduce Yusuf y descienden al siguiente nivel. Arthur es el guardián del segundo sueño y el escenario es un hotel de lujo, en el que Cobb emplea una táctica para volver a Fischer en contra de su propio subconsciente. La inestabilidad provocada por la conducción temeraria de Yusuf se refleja en el hotel en forma de turbulencias, mostrándose, así, una imbricación absoluta, en la que los sucesos de los niveles superiores repercuten y afectan en los inferiores. Esto genera una de las *set pieces* más memorables del filme: cuando Yusuf lanza la furgoneta al vacío, iniciando la primera “patada”, y Arthur debe enfrentar a las defensas de Fischer en un espacio con gravedad cero (Abad, cap. 3 “La vida es sueño”). Y esos diez segundos de caída libre en el primer nivel, se convertirán en tres minutos en el segundo y en una hora en el tercero. Nolan juega con el tiempo en cada uno de los niveles para sincronizarlos y mantener así un paralelismo congruente entre ellos. De ahí, el uso de la cámara superlenta en la secuencia de la caída de la furgoneta (Fig.10) en la que se intercalan las escenas sin gravedad de Arthur (Fig. 11) y las del asalto a la fortaleza (Fig. 12) mediante un montaje en paralelo o *cross cut*, que Nolan utiliza para mantener el dinamismo entre acciones que están sucediendo al mismo tiempo, pero en diferentes capas oníricas.

El sueño de Eames configura el tercer nivel onírico, cuyo escenario invernal tiene reminiscencias de la película *On her Majesty's Secret Service* (1969) de Peter Hunt, en un homenaje explícito de Nolan a las películas de James Bond (Abad, cap. 3 “La vida es sueño”). Durante el asalto a la fortaleza, aparece Mal y dispara a Fischer, lo cual obliga a Cobb y Ariadne a bajar un nivel más. Una vez en el limbo, que presenta las ruinas del mundo idílico creado por Mal y Cobb, y que una vez fue su refugio onírico, Cobb enfrenta a Mal y consigue liberarse de su trauma, alcanzando, por fin, la redención. Mientras, Ariadne localiza a Fischer y ambos caen al vacío para “despertar”.

Cobb se queda en el limbo para encontrar a Saito, que ha muerto en la fortaleza y ha perdido la capacidad de discernir entre sueño y realidad. De vuelta al tercer nivel y con Fischer recuperado, Eames aprovecha esos últimos minutos antes de que el sueño se venga abajo, para insertar la idea en la mente del heredero. A partir de aquí, los durmientes despiertan progresivamente en cada uno de los niveles mediante una representación sucesiva de acontecimientos simultáneos que produce una extensión de la duración del acontecimiento representado, en este caso, del despertar de los protagonistas. Nolan despliega una serie de impresionantes efectos especiales que, lejos de saturar la pantalla, se ponen al servicio de la narración, no como una mera recreación, sino para evidenciar la diferencia temporal que se da entre cada uno de los sueños (Fibla).

La concatenación de las imágenes –caída de la furgoneta, explosión del ascensor del hotel, destrucción de la fortaleza y desmoronamiento del limbo– que conforman el clímax de los cuatro relatos metadieéticos y que Nolan nos presenta mediante su particular construcción del *découpage* no parecen responder a la focalización de ningún personaje, sino a una intromisión de la instancia narrativa responsable del relato que corresponde en el medio audiovisual a lo que Gaudreault y Jost (59) denominan meganarrador fílmico o gran imaginador. El agua actúa como pivote o elemento conector entre el final del primer nivel onírico, cuando los durmientes despiertan tras la caída de la furgoneta al río, y el retorno a la primera escena del filme, que muestra a Cobb en la playa. Se reanuda entonces la escena inicial. Cobb insta a Saito a abandonar el limbo y volver al plano real. La peonza sigue girando y Saito coge el arma. La siguiente escena muestra un plano detalle seguido por un primerísimo primer plano de Cobb despertando en el avión, así como al resto del equipo también despierto, incluido Saito, quien se apresura a realizar la llamada para que los cargos criminales que pesan sobre Cobb se retiren de inmediato. Entre ambas secuencias se aprecia una elipsis que “corresponde a un silencio textual (y por tanto narrativo) acerca de ciertos acontecimientos que, según la diégesis, han tenido lugar” (Gaudreault y Jost 128). Se trata, concretamente, de una elipsis implícita, un tipo de anisocronía que no aparece declarada en el texto [narración audiovisual, en este caso] y se infiere de la propia acción del relato (Genette 162).

Las miradas cómplices entre los protagonistas en el aeropuerto muestran que la misión se ha completado con éxito. Cobb consigue pasar la frontera sin problemas y su suegro lo lleva a casa, donde le esperan sus hijos. Una vez allí, Cobb recurre a su tótem con el fin de verificar que está en el plano real. La peonza empieza a girar. Sus hijos le llaman y él se acerca a ellos. La cámara se desplaza lentamente de Cobb a la peonza. Esta sigue girando y tras un leve bamboleo continúa moviéndose. En este punto, Nolan corta la secuencia de forma abrupta y da paso a un plano en negro, consiguiendo con ello enfatizar el efecto dramático e impactar al público.

Seguidamente aparece el título de la película y los títulos de crédito. Este final abierto se traduce en un magnífico desenlace sujeto a la interpretación subjetiva del espectador que tendrá que decidir si Cobb ha despertado o todavía sigue soñando.

La narrativa fragmentada de *Inception* logra representar cinematográficamente la relación que se establece entre tiempo e identidad, elementos definitorios y estructuradores de la obra fílmica de Nolan, mediante la dimensión onírica de la experiencia humana. Y es que la identidad necesita del tiempo para constituirse, al igual que la falta de este puede generar una personalidad escindida (Joy, cit. en Calvo 243). Justamente, esa pluralidad de espacios y temporalidades por las que Cobb transita le impiden forjarse una identidad estable. De hecho, para cada uno de los cuatro niveles oníricos desarrolla una identidad diferente durante una cantidad de tiempo variable, mostrando una identidad en crisis, fracturada y rota, que implementa las múltiples dimensiones de su personalidad: la del hombre atormentado por el suicidio de su esposa, la del director de una empresa especializada en el robo de subconscientes o la del padre deseoso por recuperar a sus hijos (Calvo 247).

Las diferentes formas de percibir el tiempo, así como la narrativa múltiple desplegada sobre diversas capas rompen la estructura narrativa lineal del tiempo como metáfora de la ruptura identitaria (Calvo 253). Esta ruptura narrativa se acentúa por el uso de analepsis, prolepsis, elipsis, paralipsis y demás figuras retóricas, incrementando aún más la complejidad de la trama. No obstante, los entresijos argumentales pueden desentrañarse gracias a una narrativa fuertemente estructurada por normas y reglas que otorgan consistencia al relato. La importancia del guion y del montaje se hace patente en este mundo normativo, ya que el filme se desarrolla al mismo tiempo que los personajes descubren el funcionamiento del mundo onírico y los efectos que produce en la realidad (Calvo 254). Gracias a estas explicaciones, el espectador dispone de las claves necesarias para descifrar, a modo de rompecabezas, los enigmas presentados en el filme. Justamente de ahí emanan algunas de las grandes críticas que suscitó *Inception*, dada la representación excesivamente racional y estructurada del mundo onírico, así como la falta de precisión en los aspectos surrealistas propios del estado de letargo (Mooney 298). No obstante, la existencia de un sueño dentro de otro sueño sí es un fenómeno probado: la psicóloga Deirdre Barrett, investigadora del sueño en la Escuela de Medicina de Harvard, en su estudio sobre sueños verificó la existencia del falso despertar en un sueño, es decir, el soñador despierta de un sueño vívido, pero en realidad sigue dormido (Barrett 132).

Presumiblemente, Cobb vuelve a casa y recupera a sus hijos, en una metáfora sobre el regreso y la vuelta al origen como forma de redención. La situación previa caótica se ordena y el espectador contempla como el héroe reconstruye en mayor o menor grado esa fragmentación que mantenía su escisión (Calvo 257). Finalmente, el relato se cierra con un interrogante que

genera una reflexión sobre la naturaleza subjetiva de la realidad y refleja en buena medida la condición vital del protagonista, instalado en los lindes existentes entre sueño y realidad que la narrativa del filme no resolverá.

6.4. Las corrientes filosóficas en *Inception*

One of the most intriguing aspects of Nolan as filmmaker is the way in which he incorporates philosophical ideas into films in which suspense, action and even violence feature quite prominently. [...] it is much harder to identify a single philosophical strand that truly underlies Nolan's oeuvre. The philosophical concerns in Nolan's films are far more varied, lacking an easily identifiable signature theme (Goh 16-18).

Efectivamente, tal y como señala Goh (32-42), las películas de Nolan evocan conceptos filosóficos mediante una combinación de expresiones, trama, estructura narrativa, simbolismo, técnicas de cámara y demás elementos cinematográficos. El cineasta esconde el pensamiento filosófico dentro de la complejidad del relato y de las distintas vertientes de su arte cinematográfico, en un intento por conciliar dos cosmovisiones diferentes: la moralidad del idealismo modernista y la duda característica del cinismo posmodernista. No se basa en diálogos filosóficos explícitos y, rara vez, sus personajes hacen declaraciones transcendentales o parafrasean a grandes filósofos. No obstante, la filosofía, en el sentido de provocar en el espectador una reflexión sobre cuestiones humanas fundamentales, está presente en sus películas. Así pues, la consolidación de Nolan como cineasta filosófico va de la mano de la interacción de los diversos elementos que configuran sus películas: la estructura narrativa; la caracterización y las acciones de los personajes; lo que se dice y lo que no se dice; la trama; el enfoque de la cámara y la puesta en escena; creando, así, historias provocadoras, disonantes y, en última instancia, de final abierto. De hecho, uno de sus mayores logros es, justamente, mantener esa divergencia provocativa en la gran variedad de géneros que ha abordado. Se observan ciertas consistencias temáticas y técnicas en sus primeras películas, como *Following* (1998) y *Memento* (2000), así como en la trilogía del superhéroe Batman, en la ficción histórica *The Prestige* (2006), en el drama bélico *Dunkirk* (2017) y, cómo no, en las películas de ciencia ficción *Interstellar* e *Inception*.

Goh (19-20) también afirma que la epistemología es fundamental en *Inception*, por lo que no resulta sorprendente que muchos estudios sobre la filosofía de Nolan se hayan centrado en esta materia, así como en otras cuestiones relacionadas. Precisamente, este filme ha sido objeto de especial atención, dadas sus premisas de manipulación onírica y la posibilidad de generar sueños dentro de otros sueños que evocan diferentes conceptos filosóficos en los que se profundiza a continuación.

6.4.1. La duda metódica de René Descartes

Tal como, durmiendo, lo que estoy soñando, aunque aparezca verdadero es pura irrealidad, supondré, estando despierto, que haya un genio maligno, astuto y engañador, que usa todas sus habilidades para engañarme (Descartes 17).

Descartes utiliza el subterfugio del genio maligno, un engañador que incita al error, para plantear la necesidad de dudar de todo: del mundo externo –a menudo, sueño y vigilia no se distinguen–, de los sentidos –proporcionan percepciones contradictorias–, y del conocimiento propio –errores en razonamientos matemáticos o en reflexiones–. La finalidad de construir una duda metódica obedece a la búsqueda de un principio indudable en el que fundamentar el conocimiento y la razón. En el mismo acto de dudar, Descartes prueba su propia existencia, llegando a la primera verdad: *Cogito, ergo sum*, entendida como “Pienso, luego existo”. Dudar es una forma de pensar, por tanto, esta proposición se presenta con claridad y distinción, y se erige en una certeza absoluta que resiste incluso la duda inducida por el genio maligno, ya que errar implica necesariamente existir. De hecho, para Descartes, pensar (*cogito*) no solo remite al acto intelectual, sino que incluye diferentes actividades intelectuales o formas de pensar.

En la Sexta Meditación, establece que hay en el hombre dos entidades distintas, el alma, el pensamiento (*res cogitans*) y el cuerpo, la materia (*res extensa*): “mi alma, por la cual soy lo que soy, es verdaderamente y enteramente distinta de mi cuerpo, y puede existir sin él” (Descartes 137). Este dualismo de la naturaleza humana es un tema central en el pensamiento cartesiano y genera el consabido problema cuerpo-mente que obliga a explicar la relación entre dos sustancias tan diferentes y alejadas entre sí, así como los vínculos existentes entre los procesos mentales y físicos. Sin embargo, la respuesta cartesiana a estas cuestiones no es satisfactoria. Aun así, Descartes inició la tradición epistemológica moderna, cuya imagen de “una mente en el mundo” es cuestionada por Wittgenstein mediante esta afirmación: una imagen nos tuvo cautivos (Dreyfus y Taylor 19).

Lo que Wittgenstein quiere decir con ello es que el modelo epistemológico que surge con Descartes provoca una especie de cautividad que impide identificar los errores de esta corriente filosófica. Se genera, así, cierta incapacidad de pensar fuera de sus teorías porque su imagen parece incuestionable (Dreyfus y Taylor 20). De ahí que en nuestra cultura subyazca un gran error, una comprensión equivocada sobre lo que significa conocer, en tanto entendemos el conocimiento como mediacional, es decir, se conocen las cosas solo “a través” o “por medio” de los estados internos, las ideas. La distinción entre lo interno y lo externo, así como la

separación entre lo físico y lo mental, implican un dualismo poco defendido en la actualidad. Sin embargo, algo esencial a su concepción aún se mantiene (Dreyfus y Taylor 21-22).

En suma, la imagen que nos tuvo cautivos a la que hacen referencia Dreyfus y Taylor (33-35) no es más que la idea fundamental hegemónica, cargada de valor e internalizada, construida a partir de Descartes, cuyo patrón sigue implícito en el giro lingüístico, el materialismo, el neurocentrismo y la teoría computacional de la mente. Todas estas corrientes mantienen la duda metódica, el escepticismo y el relativismo, y se caracterizan, principalmente, por la adquisición de conocimiento mediante una estructura mediacional, la llamada concepción mediacional del conocimiento o teoría representacional, y por la distinción dualista de lo mental y lo físico.

La ruptura metafísica que supone introducirse en el subconsciente de alguien durante el sueño se refleja en muchas de las escenas de la película en las que se detectan ciertas similitudes con el método cartesiano. Para los extractores es crucial saber en todo momento si se encuentran en la realidad o en un sueño. En este sentido, *cogito ergo sum*, la primera verdad resultado de la duda, está representada por los tótems (Fig. 13, 14 y 15). Estos pequeños objetos se erigen, pues, en los elementos principales que unen o separan de forma simbólica y práctica los sueños de la realidad. Por tanto, ellos son los que proporcionan la certeza absoluta a los protagonistas sobre el mundo en el que se hallan en cada momento. Sin embargo, cuando Mal encierra su tótem en una caja fuerte, símbolo de su subconsciente más profundo, pierde esta certeza: “Había encerrado algo en lo más profundo de su ser, una verdad de la que una vez fue consciente, pero que decidió olvidar. El limbo se convirtió en su realidad” (*Inception*, 01:17:11-01:17:27).

Por otro lado, Cobb, gran conocedor del mundo onírico, adopta el papel del genio maligno descrito por Descartes, en tanto es capaz de manipular la mente de una persona para que dude de su estado de vigilia. Esto es lo que ocurre con Saito, cuando intentan convencerle de que está en la realidad para extraerle información, pero él descubre que aún sigue en un sueño. También sucede con Ariadne en su instrucción; con Mal, que está convencida de que la realidad es un sueño del que debe despertar; y con Fischer, al que deben confesar que está en un sueño, a pesar del riesgo que eso conlleva. Mal adopta también el papel de genio maligno en una de las escenas finales, cuando Cobb y Ariadne descienden al limbo para buscar a Fischer. Mal intenta instaurar la duda en Cobb: “Estás muy seguro de tu mundo, de lo que es real” “¿Sé lo que es real, Mal?” “¿No te corroe ninguna duda? ¿No te sientes acosado, Dom? ¿Perseguido por todo el planeta por empresas anónimas y fuerzas policiales tal y como las proyecciones acosan al soñador?” (*Inception*, 02:00:16-02:00:42). Pero la culpabilidad de Cobb por haber

implantado la idea que lleva a Mal al suicidio, no le permite dudar ni por un momento del profundo nivel onírico en el que se encuentra.

El hecho de que los protagonistas abandonen su cuerpo en el mundo real para sumir su mente en un mundo onírico evidencia la división entre cuerpo y mente. Este dualismo cartesiano se identifica en las escenas que remiten a los sueños. Aunque son especialmente explícitas aquellas que relatan el pasado de Cobb y Mal. Durante su larga estancia en el plano onírico, en el que el tiempo transcurre con mayor lentitud, envejecen juntos (Fig. 16): “Despertamos después de años, después de décadas, para convertirnos en viejos atrapados en cuerpos de jóvenes” (*Inception*, 01:17:30-01:17:44). Lo mismo le ocurre a Saito cuando Cobb le encuentra en el limbo convertido en un anciano. Y es que, en los sueños, la mente parece sufrir un proceso de envejecimiento del que el cuerpo queda exento en el plano real.

La hipótesis cartesiana del sueño, que cuestiona la validez de la percepción y presenta como dudosos los conocimientos obtenidos por los sentidos, sostiene en gran parte la imagen mediacional expuesta en la película. Como contrapunto a esta concepción mediacional de la teoría representacional del conocimiento en la que es razonable dudar de la existencia de las cosas, Dreyfus y Taylor (83) proponen una tesis relacionada con la teoría del contacto directo del conocimiento basada en un nivel primordial y preconceptual en el que la comprensión del mundo no reside en nosotros, sino en la interacción entre nosotros y las cosas. Ambos filósofos definen su planteamiento como un realismo robusto pluralista, puesto que está caracterizado por la existencia de formas plurales de acceder y de interrogar a la realidad, las cuales revelan verdades independientes de nosotros (Dreyfus y Taylor 249-250). Esta tesis se contrapone con el final abierto de la película que implica el hecho de que todas las realidades son subjetivas y no por ello dejan de ser válidas.

El problema es que la teoría del contacto directo es incapaz de explicar los fenómenos de percepción no verídica. En cambio, en la teoría representacional, el conocimiento es fruto de un razonamiento y proviene de entidades mentales, representaciones o ideas causadas por el mundo externo al que corresponden, pero que, en ocasiones, pueden no coincidir con los objetos reales. Este último supuesto explicaría las percepciones no verídicas. Así, la teoría representacional dota de sentido algunas hipótesis escépticas radicales que cuestionan la posibilidad de obtener conocimiento del mundo externo, como la hipótesis del genio maligno de Descartes que se erige en uno de los pilares filosóficos más significativos de la película.

6.5.2. Persona y cerebro de Thomas Fuchs

Todas las interpretaciones de personalidad presentadas [...] se basan en la presuposición dualista de que solo existe conciencia y cerebro, mental y físico. [...] El cuerpo se vuelve así [...] en un aparato que porta al cerebro, del cual surge el mundo interno y, con esto, la persona misma. Esta reducción de la concepción de la persona a un espacio interno [...] debe ser sometido a crítica [...] (Fuchs 3).

Fuchs, quien regenta la cátedra Karl Jaspers de Psiquiatría y Filosofía en la Universidad de Heidelberg, critica el dualismo que se manifiesta en la oposición entre el cerebro, identificado con la subjetividad, y el cuerpo. No comparte la idea de sujeto cerebral, es decir, la identificación entre persona y cerebro. Para el psiquiatra y filósofo alemán, la experiencia consciente no es algo que pueda ser localizado y señalado, como hizo Descartes en su día con la glándula pineal, lugar en el que creía que se ubicaba el alma o como algunos investigadores actuales del cerebro que localizan la conciencia en este último. Para ilustrar su idea, Fuchs (4-5) plantea la conciencia como “una continua toma de referencia de algo [...], un proceso dirigido que abre un mundo”, y lo ejemplifica con el dolor: “la realidad de mi dolor es de un tipo fundamentalmente distinto al de la realidad de los hechos fisiológicos objetivos”.

Respecto a la corporalidad, considera que forma parte de la personalidad e identidad del sujeto, entendiendo que no solo las propiedades mentales y psíquicas constituyen a la persona, sino que también el cuerpo lo hace. También la naturaleza relacional y las relaciones interpersonales de los sujetos invalidan la identificación entre persona y cerebro, ya que estas relaciones permanecen conectadas consustancialmente al concepto de persona (Fuchs 7). Por otro lado, entiende la conciencia no como una función local, sino como una función integral de un organismo, el cual se vincula con las continuas interacciones del entorno (Fuchs 14). Si bien reconoce que el cerebro es un órgano de mediación y relación, no sitúa en él ni la conciencia, ni la experiencia, ni los pensamientos. Se trata de un órgano más que solo puede ejercer su función integrando otros procesos (Fuchs 17). En definitiva, la propuesta de Fuchs (18) contempla al hombre como un ser vivo, que vive y experimenta, en el que el cerebro no tiene ni estados mentales, ni conciencia, sino que es tan solo el órgano de un ser vivo: “Las personas tienen cerebro, pero no son cerebros”.

El experimento mental del cerebro en la cubeta, que no es más que la versión moderna de la hipótesis cartesiana del genio maligno, considera a las personas como sujetos cerebrales y defiende, por tanto, la localización de la conciencia en el cerebro, de forma que los impulsos cerebrales inducidos por una computadora, como ocurre en *The Matrix* (1999), podría generar una falsa percepción sensorial, similar a la producida por los engaños del genio maligno. Y esto es lo que ocurre en algunas escenas de *Inception*, aunque en lugar de cubetas los personajes se encuentran físicamente conectados al maletín con los sedantes que les inducen al sueño, lo cual ilustra la concepción dualista cuerpo-mente.

Obviamente, la teoría del cerebro en la cubeta no tiene cabida en la propuesta no dualista de Fuchs, ya que este concibe a la persona como una unidad cuerpo-mente, en la que la conciencia se extiende sobre todo el cuerpo hasta el ambiente externo. Sin embargo, y aun a riesgo de parecer contradictorio, se revelan en el filme algunas acciones que guardan relación con la tesis de Fuchs.

En primer lugar, durante el intento de extracción de información de la mente de Saito por parte de Cobb, se observa que el agua de la bañera que “despierta” a Cobb, devolviéndolo al apartamento onírico de Saito en el primer nivel, afecta al segundo nivel onírico, en tanto el agua se introduce e inunda el palacio japonés. En segundo lugar, durante la instrucción de Ariadne, Cobb le aclara que puede sentir dolor en los sueños: “Porque nunca es solo un sueño... y cortarte la cara duele, aunque estés soñando. Parece real” (*Inception*, 00:28:19-00:28:24). Ariadne también siente dolor en otra de sus lecciones oníricas con Cobb, cuando la proyección de Mal le clava un cuchillo, hecho que provoca el despertar conmocionado de la joven diseñadora. En tercer lugar, el sedante de Yusuf no afecta al oído interno, de manera que los soñadores pueden escuchar la música que atraviesa los tres niveles de sueño y que marca el inicio de “la patada” sincronizada. En cuarto lugar, durante la misión, en la ciudad que corresponde al primer nivel onírico soñado por Yusuf, se observa que la lluvia está provocada por un efecto corporal que tiene lugar en el plano real: “Podrías haber meado antes de dormirte” “Lo siento” “Demasiado champán gratis, ¿eh Yusuf?” (*Inception*, 01:04:19-01:04:24). Y, en quinto lugar, se constata que lo que ocurre en un nivel onírico afecta a los siguientes: las turbulencias y el ambiente de ingravidez en el hotel del segundo nivel onírico, el alud en el tercero y el colapso del limbo son consecuencia de la conducción temeraria de Yusuf y de la caída al vacío de la furgoneta.

Para identificar el elemento común en las escenas antes descritas, se hace necesario recapitular: Cobb se moja, Ariadne siente dolor, los soñadores oyen la melodía, Yusuf siente una necesidad fisiológica y los durmientes del segundo nivel onírico experimentan la sensación de gravedad cero. En definitiva, si lo corporal es capaz de trascender a lo mental, al igual que lo ambiental, la tesis de Fuchs acerca de la unidad alma-cuerpo cobra sentido, en tanto establece que la conciencia se origina a través de las interacciones permanentes entre cerebro, cuerpo y ambiente. Todas estas interacciones causarán, al final, que los protagonistas despierten: “Así es como los estímulos reales se incorporan [al sueño], y muy a menudo uno despierta justo después de su irrupción” (Breznican, cit. en Navarro 75).

Por otra parte, se hace pertinente en este punto aludir al famoso neurólogo António Damásio y su obra *El error de Descartes: emoción, razón y cerebro humano*, instalada en la misma línea crítica de Fuchs, en lo que al dualismo cuerpo-mente se refiere. Damásio presenta

un estudio científico basado en su experiencia clínica con pacientes con daño cerebral que determina una relación complementaria entre emociones y razón. El acto de pensar implicaría tanto al cuerpo como a la mente, contradiciendo, así, la teoría cartesiana que deja de lado el estudio de la emoción por considerarla inferior a la razón. El neurólogo portugués alude a la emergencia de una conciencia elemental que evolucionará hacia una mente más compleja posibilitada para pensar y, posteriormente, utilizar el lenguaje para comunicar y organizar mejor el pensamiento (Damásio 574). Es decir, primero fue el ser y luego el pensar, lo que demuestra la falsedad de la afirmación cartesiana *cogito, ergo sum*. La incerteza de los conocimientos; las interacciones con el medio, erigidas en un instrumento de liberación de la lógica cartesiana; y la integración de la razón y la emoción, postulada por Damásio; son los aspectos primordiales que marcan una distancia significativa con el paradigma cartesiano.

En el filme, la propuesta de Cobb para introducir una idea en la mente de Fischer presenta similitudes con la tesis de Damásio, esto es, con la articulación de la razón y la emoción, como si de un binomio se tratara: “Acabaré con el imperio de mi padre. Bien, esta es una idea que sin duda el propio Robert [Fischer] rechazaría, por eso tenemos que introducirla en su subconsciente. El subconsciente está motivado por la emoción, no por la razón. Tenemos que hallar el modo de traducir esto en un concepto emocional” (*Inception*, 00:50:07-00:50:23). La complicada y tensa relación entre Fischer y su padre obliga a los extractores a introducir conceptos sutiles en la mente del primero que positivicen los sentimientos y las emociones que este siente hacia su progenitor: “[...] creo que las emociones positivas vencen a las negativas continuamente. Todos anhelamos la reconciliación, la catarsis. Necesitamos que Robert Fischer tenga una reacción emotiva positiva frente a esto” (*Inception*, 00:50:37-00:50:48).

Así pues, en el nivel superior, le sugieren a Fischer que no siga los pasos de su padre, en el siguiente nivel le proponen que cree algo por él mismo, y en el nivel inferior le insertan la idea de que su padre no quiere que sea como él. Justo en ese último nivel es donde se apela profundamente a las emociones de Fischer, en la escena en la que este se acerca a la cama de su padre: “Sé que fue una decepción que yo no pudiera ser tú” “No, fue una decepción que lo intentarás”. Su padre acompaña sus últimas palabras haciendo señas hacia la caja fuerte. Al abrirla, Fischer ve, junto al testamento, un molinillo de papel, que se erige en el objeto activador de sus emociones (Fig. 17). De este modo, cambia radicalmente el concepto que tiene de su padre, en tanto las emociones negativas producidas por la falta de afecto paterno quedan sustituidas por la creencia errónea de que su padre le quería realmente y no deseaba que se pareciera a él. Se presupone que esa idea falaz, pero provista de una gran carga emocional, germinará en la mente de Fischer y le llevará a renunciar a su herencia para hacer realidad ese último deseo de su padre.

6.5.3. La política del espacio de Henri Lefebvre

El espacio no es un objeto científico descarriado por la ideología o por la política; siempre ha sido político y estratégico. Si bien dicho espacio tiene un aspecto neutro [...] es precisamente porque ya está ocupado, acondicionado [...]. El espacio ha sido formado, modelado, a partir de elementos históricos o naturales, pero siempre políticamente. El espacio es político e ideológico (Lefebvre 46).

Para Lefebvre, el espacio es un producto social que carece de neutralidad debido a su politización. Queda supeditado, por tanto, a la ideología política vigente, la cual lleva a cabo diferentes intervenciones en él mediante planes de acción (Lefebvre 49). No obstante, la política del espacio desplegada por la doctrina dominante conlleva ciertos riesgos que pueden acentuar desigualdades de crecimiento y de desarrollo (Lefebvre 61). La escasez de medios de subsistencia y medios de consumo básico provocaron, en su día, diversos conflictos y luchas sociales. En la actualidad, el espacio, así como el agua, la luz o el aire, se erigen en las nuevas rarezas en torno a las cuales se desarrolla una intensa lucha de poder (Lefebvre 51). Se evidencia, pues, la importancia que el filósofo francés le otorga al espacio, así como su convicción de que “hay una política del espacio, porque el espacio es política” (Lefebvre 52).

También Cobb le otorga una gran importancia al espacio, aunque en este caso, se trata de espacios oníricos. La incorporación de Ariadne al equipo como diseñadora está justificada por su habilidad para crear espacios laberínticos complejos. Estos espacios imaginarios se diseñan exclusivamente para configurar un escenario que el soñador llenará con su subconsciente. Y al igual que la concepción política del espacio postulada por Lefebvre, que obedece a las ideologías políticas dominantes, los espacios oníricos se diseñan para el beneficio de los extractores, los cuales tienen un mayor control sobre el entorno (Fig. 18). Su diseño contempla espacios creíbles para la víctima, con amplitud suficiente para que los extractores puedan esconderse de las proyecciones mentales del soñador, y con algunos ardidés paradójicos dispuestos en sus límites que, llegado el caso, confieran cierta ventaja a los extractores.

Ariadne debe construir estos espacios a partir de su imaginación, puesto que si recrea espacios conocidos los durmientes podrían perder la noción entre sueño y realidad: “Nunca recrees a partir de tus recuerdos, imagina siempre lugares nuevos” “Pero uno dibuja a partir de lo que conoce” “Solo utiliza los detalles. Una farola o una cabina. Nunca zonas enteras” “¿Por qué no?” “Porque construir un sueño a partir de los recuerdos puede hacerte perder la noción de lo que es real y de lo que es un sueño” (*Inception*, 00:32:50-00:33:06). Asimismo, el mundo onírico creado por Cobb y Mal muestra un espacio arquitectónico afín a sus gustos que construyen a través de su imaginación y también de sus recuerdos: “Habéis construido todo

esto? Es increíble” “Construimos durante años. Luego tiramos de los recuerdos” (*Inception*, 1:57:06-01:57:12). En esta ciudad onírica en ruinas que configura el limbo (Fig. 19) se detecta cierta analogía con los postulados de Lefebvre, en tanto el espacio onírico está sujeto a la voluntad creativa de los soñadores y carece, por tanto, de neutralidad.

Por otro lado, Cobb solo logra la serenidad mediante la reconquista del espacio que considera su verdadero hogar y el restablecimiento de la relación con sus hijos, siendo la familia su último reducto sólido. Se hace preciso aquí aludir a los “no lugares”, dado que el protagonista de *Inception* vaga por ellos todo el tiempo hasta su regreso a casa. Marc Augé (cit. en Abad, cap. 3 “La vida es sueño”) los describe como lugares incapaces de definirse, como espacios de identidad, relacionales o históricos. Para Gérard Imbert, un “no lugar” es cualquier espacio que imposibilita la generación de una sensación de permanencia en el individuo. Justamente, “el mundo de los sueños se revela como el ‘no lugar’ por antonomasia, un territorio harto propicio para insistir en la labilidad de nuestra sociedad” (Abad, cap. 3 “La vida es sueño”).

El sueño siempre lleva consigo el riesgo de despertar al soñador situándolo, al igual que la sociedad posmoderna hace con el ciudadano, en un estado de incertidumbre constante. En *Inception*, como en *The Matrix* o *The Truman Show* (1998), los protagonistas habitan constructos artificiales, espacios inestables, “no lugares”, en definitiva, donde no pueden realizarse como personas. Se evidencian, no obstante, grandes diferencias entre los filmes de Peter Weir y los hermanos Wachowski, y el de Nolan. En los dos primeros, son entidades superiores las que imponen el simulacro, ya sea el director del programa en *The Truman Show* o las inteligencias artificiales en *The Matrix*. Mientras que en *Inception*, son los protagonistas los que construyen el simulacro en forma de sueños. Los finales felices de los dos primeros filmes actúan como un analgésico, ya que incorporan la posibilidad de huir de esos constructos artificiales, lo cual difiere ostensiblemente del final de *Inception*, en el que Nolan opta por cortar la ficción de forma abrupta antes que proporcionar al espectador una respuesta fácil o insatisfactoria (Abad, cap. 3 “La vida es sueño”).

6.5.4. El mito de la caverna de Platón

En aquesta famosa al·legoria, els presoners immobilitzats veuen desfilar davant seu, com si fos en una pantalla de cinema, les ombres xineses d'uns objectes i unes estàtues que el foc projecta per damunt d'un mur situat darrere seu, i que només són les còpies dels éssers reals que hi ha més enllà de la cova (García 142).

El objetivo de Platón es alcanzar la contemplación del mundo ideal, entendido como la realidad eterna que el alma puede albergar cuando, mediante la razón, se eleva por encima de

los sentimientos. De este modo, un individuo puede adquirir conocimiento propio que le ayuda a orientarse en el mundo de las apariencias, en el que priman las imágenes, copias o imitaciones sensibles y deterioradas del mundo de las ideas. En el símil platónico de la caverna, ubicado en el libro VI de la *República*, existe la opción de salir de la caverna para conocer la verdadera realidad, relacionando las sombras de la caverna con los seres reales (García 142-143), es decir, mediante la adquisición gradual y ascendente de conocimiento. De este modo, Platón demuestra que la verdad del conocimiento no depende de las sensaciones, de las sombras de la caverna, sino del esfuerzo intelectual que nos provee de un conocimiento que nos eleva al mundo exterior, a la idea del Bien, simbolizada por el Sol.

Al analizar algunos de los símbolos del mito de caverna, se observa que los prisioneros se identifican con los individuos atrapados en el mundo sensible, en la materia, que no han sido educados en el conocimiento de la idea del Bien y viven engañados por la sofística de la opinión –debe recordarse que la *doxa*, la opinión, es para Platón un tipo de conocimiento deficiente (García 144)–. Las sombras de la caverna representan las conjeturas, el conocimiento proveniente de los sentidos, poco fidedignos. Las cadenas equivalen a la ignorancia y los prejuicios vinculados al mundo sensible. La puesta en libertad del prisionero puede compararse con el proceso de liberación del alma, mientras que la salida al mundo exterior corresponde al esfuerzo dialéctico del conocimiento de las ideas que implica confiar en la razón. Finalmente, los objetos del mundo exterior se interpretan como las ideas superiores adquiridas por la inteligencia, identificándose el Sol con la idea del Bien, el conocimiento perfecto que ilumina todo (Alcoberro).

Si para Platón la finalidad de salir de la caverna es obtener conocimiento y conocer la realidad, para los clientes de Yusuf sucede lo contrario. El potente sedante de este les permite pasar unas cuarenta horas en el sueño, unas cuatro en el plano real, de forma que pasan más tiempo sumidos en el mundo onírico que en la realidad (Fig. 20): “¿Vienen cada día a dormir aquí?” “No. Vienen a despertarse. El sueño se ha convertido en su realidad. ¿Quiénes somos nosotros para decir lo contrario?” (*Inception*, 00:43:20-00:43:35). Se plantea, así, una analogía contrapuesta al mito de la caverna, en la que los durmientes prefieren quedarse en ese mundo onírico, símil de las apariencias, adoptando el papel de los prisioneros de la caverna. La diferencia radica en que su estancia en la caverna no está provocada por las cadenas, sino que se trata de una reclusión voluntaria, de una renuncia al mundo externo y, por ende, en terminología platónica, al conocimiento y a la razón.

Al finalizar la exposición de la alegoría de la caverna en la *República*, Platón concluye que solo aquel que conoce la idea del Bien puede actuar correctamente. Considera que el hombre busca el bien para sí, pero si desconoce el bien puede actuar incorrectamente,

atribuyendo, así, esa falta de virtud a la ignorancia (Foucault). La película de Nolan sugiere los peligros de un mundo en el que predomina el capitalismo, el individualismo, la codicia y la crueldad. Mundo en el que el sistema de valores de Cobb queda en entredicho desde la perspectiva de la ética platónica. A priori, la motivación de Cobb es loable: reunirse con sus hijos. Sin embargo, la dudosa moralidad de los medios utilizados para que este reencuentro se produzca enturbia lo encomiable del acto. El objetivo de Saito es desbancar a su rival corporativo para instaurar su propio monopolio, pero no existe la certeza de que el mundo vaya a ser un lugar mejor con este cambio. La compra de la aerolínea que permite a los extractores disponer del avión en el que llevar a cabo su plan, así como la llamada que libera a Cobb de sus cargos criminales, reflejan, en última instancia, que la supremacía capitalista no tiene límites: “Si me subo a ese avión y no cumple el trato, cuando aterrice iré a la cárcel de por vida” “Complete el trabajo en el trayecto. Una sola llamada desde el avión y no tendrá problemas con inmigración” (*Inception*, 01:01:25-01:01:40). De hecho, la influencia de la ideología de mercado es aún más insidiosa que la propia idea de “inception”, puesto que aquella no es obra de un solo agente identificable como Cobb, sino que se erige en un poder omnipresente, invisible y subyugador (Goh 168).

Con Fischer la cuestión es más difusa. Por un lado, ayudarle a resolver el conflicto con su padre resulta, aun con cierto artificio, correcto. No obstante, este hecho queda totalmente desacreditado no solo por el engaño con el que se lleva a cabo, que no es más que un medio para manipular su mente, sino también por la cuestionable moralidad del propósito final. Por el contrario, la práctica de “inception” que Cobb lleva a cabo con Mal sí puede achacarse a la ignorancia, a esa falta de virtud preconizada por Platón, en tanto Cobb desconocía las fatales consecuencias de su acción. Ahora bien, implementar el mismo procedimiento con otra persona parece, cuanto menos, una imprudencia. Por tanto, invocando el argumento de Platón a favor de la censura por motivos morales (Mallory, cit. en Goh 166), se puede afirmar que lo dudoso del objetivo de la misión solo pone de relieve la inmoralidad de los medios para alcanzarlo. Los elementos autorreflexivos de Nolan están ahí para advertir al público contra una aceptación reduccionista de las justificaciones, motivos y acciones de los personajes (Goh 167).

6.5.5. El método mayéutico de Sócrates

Mi arte mayéutico —dice Sócrates— tiene las mismas características generales que el arte [de las comadronas]. Pero difiere de él en que hace parir a los hombres y no a las mujeres, y en que vigila las almas, y no los cuerpos, en su trabajo de parto. Lo mejor del arte que practico es, sin embargo, que permite saber si lo que engendra la reflexión del joven es una apariencia engañosa o un fruto verdadero (Ferrater 163).

Sócrates omitía su opinión sobre los asuntos que trataba, coincidiendo, irónicamente, con los que le acusaban de esterilidad. El hecho de reconocer su ignorancia, lo hacía más sabio que los que no eran conscientes de ella (García 117). Para Sócrates, lo importante era ayudar a producir la sabiduría. Su método mayéutico consiste en establecer un diálogo con un interlocutor, el cual descubre la verdad por sí mismo en su interior, como el tan citado ejemplo de *Menón*, el esclavo que descubre que sabe geometría. “El arte mayéutica es, pues, en gran medida el arte de hacer asentar a la verdad, es decir, a las evidencias. Estas evidencias son usualmente los ‘principios’ o las ‘verdades eternas’” (Ferrater 163).

Este método puede relacionarse en cierto sentido con “inception”. Mediante este procedimiento los extractores tratan de introducir una idea en la mente de Fischer, pero sin que este se percate de la estratagema. Para ello, apelan a sus emociones, en este caso al conflicto emocional que tiene con su padre, e introducen una idea muy sutil, de manera que parezca que emana de él mismo, de su interior. Sin embargo, es el propio Fischer el que proporciona la base para que Cobb manipule su mente, debido a la necesidad de cerrar el círculo con su padre y obtener su aprobación. Su papel en la trama es cada vez más activo a medida que se adentra en ella y se acerca, al mismo tiempo, al enfrentamiento con su padre. Su estatus varía en cada capa onírica: de su desconcierto inicial como víctima de un secuestro en el primer nivel, pasa a confiar en Cobb en el segundo nivel, hasta llegar al tercero como parte activa del equipo. Sin embargo, en este nivel se hace evidente que no está en el inconsciente de su tío Peter para averiguar los motivos de su traición, como Cobb le hace creer. La escena en la que irrumpe en la habitación de su padre moribundo revela claramente que se trata de la psique del propio Fischer (Fig. 21). De este modo, este se erige en un cómplice dispuesto, dado que desea una resolución positiva que refirme el amor y la aprobación de su padre hacia él (Goh 165-166), aunque en realidad sea una falsa percepción introducida desde fuera.

En cierta forma, se alude al impulso humano de implantar conocimientos e incluso conocimientos erróneos como verdad filosófica que Nietzsche demonizaba en su obra *Más allá del bien y del Mal* (1886), en su línea crítica a la cultura occidental, y que puede aplicarse al concepto de “inception” (Goh 168). A diferencia de la duda ordinaria que puede surgir sobre una creencia específica producida en un trasfondo de creencias indiscutibles, “inception” genera una duda escéptica global, confirmando la intuición de Sócrates de que la única sabiduría real reside en saber que no se sabe nada (Johnson 170). No obstante, la concepción de “inception” difiere de la socrática en que en esta última el diálogo es una parte esencial de la mayéutica.

7. CONCLUSIONES

Las diferentes metodologías aplicadas al análisis narratológico de *Inception* han permitido descomponer el relato cinematográfico, examinarlo detalladamente, descubrir los aspectos alusivos a la trama e identificar las diferentes figuras retóricas que lo pueblan con el fin de hacerlo inteligible. Como se ha podido observar, la narrativa fragmentada, plagada de anisocronías, comprende un relato marco, asociado al plano real de los protagonistas, en el que se imbrican diferentes relatos metadieéticos, correspondientes a los sueños y al pasado de Cobb. Estas vivencias pasadas se muestran mediante varias analepsis internas homodieéticas que incorporan paralepsis, es decir, omisiones de información relevante que se completan al final del filme. También se evidencia una focalización interna variable que combina la perspectiva interna de Cobb y el enfoque dual, externo e interno, de Ariadne, erigida en guía del espectador y confidente del protagonista, así como la focalización cero correspondiente al meganarrador fílmico. La dilatación del tiempo, divergente en los distintos planos oníricos, la elipsis implícita que actúa como nexo entre el último relato metadieético y el relato marco, y el final abierto del filme son otros elementos destacados del análisis narratológico que se ha realizado.

A partir del análisis precedente y una vez desentrañada la complejidad narrativa del filme se ha procedido a la determinación y a la descripción de las diversas corrientes filosóficas que de él se destilan y que se sintetizan a continuación. Frente a la dualidad cuerpo-mente y la teoría representacional implícitas en el filme se ha contrapuesto la teoría del contacto directo del conocimiento, entendida como una alternativa que intenta superar el paradigma cartesiano. También la propuesta no dualista de Fuchs sobre la conciencia integral se refleja en las escenas en las que lo corpóreo y lo ambiental interaccionan con lo mental. En esa misma línea, Damásio defiende el vínculo entre razón y emoción, el cual guarda relación con el concepto de “inception”. Concepto que presenta también ciertas similitudes con el método mayéutico de Sócrates y con el acto de implantar conocimiento erróneo en las mentes de los hombres tan reprobado por Nietzsche. De igual modo, ha quedado de manifiesto el hecho de que el espacio nunca es neutro y se encuentra supeditado a la ideología política dominante, tal y como postula Lefebvre, o a los intereses de los extractores en los espacios oníricos del filme. Finalmente, se ha establecido una analogía contrapuesta al mito de la caverna y se han aplicado los principios de la ética platónica a las motivaciones del protagonista y a la misión que lleva a cabo.

En base a lo anteriormente expuesto, queda demostrada la capacidad de transmisión cognitiva del filme, confirmándose su autoridad epistemológica, a la vez que se da respuesta a

la principal pregunta de investigación de este trabajo que remite a la detección de las corrientes filosóficas subyacentes en el filme y al modo en que se transmiten. Por tanto, se infiere que, tras la fragmentación y la complejidad narrativa del filme, se encuentran latentes e imbricados los conocimientos filosóficos ya mencionados. También ha quedado patente que el cine de Nolan está regido por una firme voluntad ontológica y epistemológica que aborda algunas cuestiones esenciales sobre el ser y el conocimiento, y se adentra en las interioridades de la psique y de los constructos humanos (Abad “Un cineasta sólido”). Por tanto, y de acuerdo con la hipótesis planteada al inicio del trabajo, se puede sostener que el filme objeto de estudio contiene todos los elementos para erigirse en una herramienta epistemológica, transmisora de conocimientos, que puede llegar a incentivar la capacidad de aprendizaje y la intelectualidad del espectador. De hecho, Nolan lanza un reto a la inteligencia de la audiencia, aboga por un claro entendimiento con esta y confía en su capacidad para resolver los intrincados puzzles que plantea el filme. No obstante, este desafío requiere, por parte del espectador, una atención constante, cierto bagaje cultural y un esfuerzo intelectual que no siempre estará dispuesto a realizar, de modo que, en última instancia, será su subjetividad la que acepte o rechace la dimensión epistemológica subyacente en el filme.

Respecto a las líneas de investigación complementarias, el estudio del marco histórico, social y cinematográfico de la primera década de 2010 ha permitido constatar la influencia del contexto posmoderno en el cine, en tanto este se hace eco de la incertidumbre causada por el efecto traumático del 11-S, las guerras preventivas contra el terrorismo y la crisis financiera que puso en jaque el sistema económico mundial. Se inauguraba, así, el inicio de una nueva etapa de vulnerabilidad marcada por la ausencia de predictibilidad, la transitoriedad y la crisis de valores. Unos tiempos líquidos en los que el sistema capitalista, el individualismo y el relativismo salían reforzados. Este nuevo paradigma se refleja en el cine, que se erige en una herramienta que cuestiona lo dogmático, se adentra en la complejidad del ser humano, apuesta por la ambivalencia y la hibridación de géneros, plasma los nuevos imaginarios y acusa, en definitiva, la licuefacción del mundo actual. En *Inception* se observan algunas características propias del cine posmoderno: el relato fragmentado y laberíntico, la confluencia de géneros que fusionan ciencia ficción, acción y reflexión filosófica; la identidad escindida e inestable de Cobb y su dudosa moral; y la angustia frente a lo desconocido que procede del mundo onírico. No obstante, Nolan mantiene algunos rasgos sólidos en el filme, como la coherencia de la trama, la definición psicológica de los personajes, el conflicto detonante de la acción, y la alusión a un imaginario conocido por el espectador, quien se erige en partícipe activo de la ficción.

Asimismo, se han identificado sin mayor dificultad los elementos clave inherentes a Nolan en el filme analizado, los cuales hacen referencia a la identidad fragmentada y al

tratamiento inusual del tiempo y el espacio, llevándose ambas magnitudes al límite de la lógica. Destaca también la narrativa no lineal; las paradojas insertas en la trama, como la escalera infinita de Penrose; la alusión al vínculo paternofilial, que se da entre Cobb y sus hijos, y entre Fischer y su padre, localizado también en *Batman Begins* e *Interstellar*; el uso de objetos relevantes como los tótems en *Inception* o el reloj de Cooper en *Interstellar*; la adquisición del rol secundario por parte de los personajes femeninos que, en ocasiones, adoptan tintes malintencionados, como ocurre con Mal; las motivaciones poco éticas de los protagonistas que se mueven en una ambigüedad moral; y el final abierto que sugiere la preeminencia de una verdad subjetiva forjada por el propio espectador y al que Nolan también recurre en *Memento* y en *The Dark Knight Rises*.

Y ya para terminar, se deduce que el filme analizado puede generar una reflexión sobre cuestiones transcendentales, filosóficas y éticas en el espectador, potenciando su espíritu crítico y su intelecto. Además, el final abierto del metraje le insta a decantarse por una interpretación fruto de su propio razonamiento, que refuerza su papel activo. No obstante, el sentido que le otorguen los espectadores a la película dependerá de su mirada y de sus propios conocimientos, dado que las relaciones que se establecen entre las imágenes y los espectadores no son naturales, sino resultado de un aprendizaje cultural configurado en la interacción social (Ardèvol y Muntañola 14). Por consiguiente, se requiere de un estudio más detallado sobre la interpretación del filme por parte del espectador que podría incluir su aparato psíquico, en el que se mezclan la percepciones conscientes e inconscientes (Palacio 82), así como los procesos de negociación y estrategias descodificadoras para la interpretación y la producción de sentido de la película (Palacio 86), configurándose, así, una posible vía de investigación futura.

Del mismo modo, otras temáticas tratadas de forma básica pueden abrir nuevas líneas de investigación que complementarían y darían continuidad a este trabajo. Por un lado, la breve aproximación realizada a la psique del protagonista invita a profundizar más en el diálogo constante entre su inconsciente y los sueños, de manera que la inclusión de una perspectiva freudiana en el análisis del filme, focalizada en *La interpretación de los sueños* (1900) de Freud, sería un buen punto de partida. Y, por otro lado, algunas de las técnicas cinematográficas mencionadas exigentemente en el texto merecen un mayor desarrollo que podría erigirse en un buen complemento del análisis narratológico. Cabe, pues, la posibilidad de abordar el filme desde un punto de vista más técnico que incorpore los ámbitos relacionados con el montaje, la fotografía, la iluminación, el sonido, los planos, los colores, los efectos especiales, y demás técnicas fílmicas, y se explaye sobre ellas. En definitiva, se trataría de plantear un estudio que remitiera a los dispositivos tecnológicos y estético-artísticos de la película.

8. BIBLIOGRAFÍA

A. Fuente primaria: filme objeto de estudio

Inception. Dir. Christopher Nolan. Estados Unidos, Canadá y Reino Unido: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures y Syncopy Films, 148 min, 2010. Blu-Ray.

B. Fuentes secundarias

B.1 Contexto histórico, social y cinematográfico

Imbert, Gérard. *Crisis de valores en el cine posmoderno. Más allá de los límites*. Madrid: Cátedra, 2019.

Rueda Laffond, José Carlos et al. *Historia actual del mundo. De la posguerra a la cultura global*. Madrid: Editorial Síntesis, 2016, s. pag. Versión Kindle.

Ruiz-Domènec, José Enrique. "11. El acontecimiento digital". *Breve historia del siglo XXI*. Barcelona: Libros de vanguardia, 2022, pp. 52-56. Versión Kindle.

B.2 Sobre Christopher Nolan y su obra cinematográfica

Abad, José. *Christopher Nolan*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2018, s. pag. Versión Kindle.

Álvarez Gómez, Raúl. "Espacio, tiempo e identidad en el cine de Christopher Nolan: una aproximación filosófica a las claves narrativas de su puesta en escena". *Revista de Comunicación*, vol. 19, N.º 1, 2020, pp. 7-18.

Aresté Sancho, José María. *El caballero Christopher Nolan: Una odisea de cine*. Amazon Media, 2018. Versión Kindle.

Calvo Martínez, María Teresa. "El universo temporal de Christopher Nolan: Cronología, identidad y fragmentación". *Action Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura compara*, monográfico 4, 2020, pp. 236-262.

Fibla, Enrique. "Inception, vertiginoso ejercicio de gravedad". *Frontera Digital*, 2010, <https://www.fronterad.com/inception-vertiginoso-ejercicio-de-gravedad/>

Foundas, Scott. "Cinematic Faith. *The Dark Knight Rises*". *Film Comment*, 28 Nov. 2012, <https://www.filmcomment.com/article/cinematic-faith-christopher-nolan-scott-foundas/>

Goh, Robbie B. H. *Christopher Nolan. Filmmaker and Philosopher*. London: Bloomsbury Academic, 2022.

Graeber, David. "Apéndice: De Batman y el problema del poder constituyente". *La utopía de las normas. De la tecnología, la estupidez y los secretos placeres de la burocracia*. Barcelona: Editorial Ariel: 2015, s. pag. Versión Kindle.

- Johnson, David Kyle. *Inception and Philosophy. Because it's never just a dream*. Hoboken, NJ: Wiley Blackwell, 2011.
- McCausland, Elisa y Salgado, Diego. "El síndrome de Nolan". *El Salto*. Ruido de fondo, 07 Sept. 2020, <https://www.elsaltodiario.com/ruido-fondo/el-sindrome-de-nolan>
- Mooney, Darren. *Christopher Nolan. A critical Study of the Films*. North Carolina: McFarland & Company Inc. Publishers, 2018.
- Navarro, Antonio José. "Christopher Nolan (2). Los laberintos de la mente" *Revista de cine Dirigido por*, n.º 425. Sept. 2012, pp. 66-77.
- Pinedo, Ebenizer. "Christopher Nolan lo volvió a hacer: recreó una explosión nuclear para 'Oppenheimer' sin usar CGI". *Hipertextual*, 2022 hipertextual.com/2022/12/christopher-nolan-recreo-explosion-nuclear-oppenheimer-sin-cgi
- Shone Tome. *The Nolan variations: the movies, mysteries, and marvels of Christopher Nolan*. New York: Knopf, 2020.

B.3 Análisis narratológico

- Castany Prado, Bernat. *Reseña de "Figuras III" de Gérard Genette*. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2008, <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/34775/1/564817.pdf>
- Gaudreault, André y Jost, François. *El relato cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1995.
- Genette, Gérard. *Figuras III*. Trad. Carlos Manzano. Barcelona: Editorial Lumen, 1989.

B.4 Corrientes filosóficas

- Alcoberro, Ramon. "Plató. El mite de la caverna". *Filosofia i Pensament*, s. d. <http://www.alcoberro.info/planes/plato5.htm>
- Damásio, António R. (1994) *El error de Descartes*. Trad. Pierre Jacomet. Editor digital: Titivillus, 2016.
- Descartes, René. *Meditaciones metafísicas*. Trad. Javier Gálvez. Quito: Editorial JG, 2012.
- Dreyfus, Hubert y Taylor, Charles. *Recuperar el realismo*. Trad. José María Carabante. Madrid: Ediciones Rialp, 2016.
- Ferrater Mora, José. *Diccionario de Filosofía. Tomo I*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1971.
- Fouce, José María. "La filosofía de Platón. Ética". *Webdianoia*, s. d. https://www.webdianoia.com/platon/platon_fil_etica.htm
- Fuchs, Thomas. „Person und Gehirn". Ed. Bartram C. et al. *Der (un)durchsichtige Mensch. Wie weit reicht der Blick in die Person?* Heidelberg: Winter, 2013, pp. 33-45. "Persona y cerebro". Trad. Juan Francisco Osóres Pinillos. *El Talón de Aquiles*, pp. 1-20.

García Gual, Carlos. *La filosofía grega de l'època clàssica*. Barcelona: FUOC, 2008.

Lefebvre, Henri. "Reflexiones sobre la política del espacio". *Espacio y política*. Barcelona: Ediciones Península, 1972, pp. 43-62.

B.5 Otras fuentes

Ardèvol Piera, Elisenda y Muntañola Thornberg, Nora. *Visualitat i mirada. Anàlisi cultural de la imatge*. Barcelona: FUOC, 2011.

Barrett, Deirdre. "Flying Dreams and Lucidity: An Empirical Study of Their Relationship". *Dreaming*. Vol. 1, nº 2, 1991, pp. 129-134.

Brunette, Peter. *Martin Scorsese. Interviews*. (Conversations with Filmmakers Series). Jackson: University Press of Mississippi, 1999.

Cantó-Milà, Natàlia. *Métodos de investigación en ciencias humanas y sociales*. Barcelona: FUOC, 2013.

Palacio, Manuel. "La noción de espectador en el cine contemporáneo". Palacio, Manuel; Zunzunegui, Santos et al. *Historia general del Cine. Volumen XII. El cine en la era del audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1995.

Pérez Chico, David. "Cine y conocimiento". *XIV Boletín de estudios de filosofía y cultura Manuel Mindán*. Calanda: Fundación Mindán Manero, 2019, pp. 93-120.

Quivy, Raymond y Van Campenhoudt, Luc. *Manual de investigación en ciencias sociales*. México: Limusa, 2005.

Vayreda, Agnès. *Técnicas de análisis de datos*. Barcelona: FUOC, 2013.

Zavala, Lauro. *Elementos del discurso cinematográfico*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2003.

B.6 Fuente Imagen portada

"Sección visual de Origen". *Filmaffinity España*, 2010,

<https://www.filmaffinity.com/es/movieimage.php?imageId=853893741>

B.7 Fuente Anexo I

"Inception". *Wikipedia: La Enciclopedia Libre*. Wikipedia, La Enciclopedia Libre, 14 En. 2023,

<https://es.wikipedia.org/wiki/Inception>

B.8 Fuente Anexo II y III

Todas las imágenes que aparecen en estos anexos son capturas de pantalla, dispuestas a modo de fotogramas, de la ya citada película *Inception* en formato multimedia Blu-Ray, y su uso obedece a fines puramente académicos e ilustrativos.

9. ANEXOS

Anexo I. *Inception*. Ficha técnica y premios

Título original	Inception
Año	2010
Director y Guionista	Christopher Nolan
Género	Ciencia Ficción
Duración	148 min.
Dirección artística	Guy Hendrix Dyas, Luke Freeborn, Brad Ricker, Dean Wolcot
Producción	Christopher Nolan y Emma Thomas
Música	Hans Zimmer
Sonido	Lora Hirschberg, Gary A. Rizzo, Ed Novick
Fotografía	Wally Pfister
Montaje	Lee Smith
Vestuario	Jeffrey Kurland
Efectos especiales	Chris Corbould, Paul Franklin, Andrew Lockley, Peter Bebb
Productora	Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Syncopy Films
Distribuidora	Warner Bros. Pictures
Reparto	Leonardo DiCaprio, Ken Watanabe, Joseph Gordon-Levitt, Marion Cotillard, Ellen Page, Tom Hardy, Cillian Murphy, Tom Berenger, Michael Caine

PREMIOS OSCAR 2010	PREMIOS BAFTA 2010	15 SATELLITE AWARDS
● Mejor Fotografía ● Mejor Edición de Sonido ● Mejor Sonido ● Mejores Efectos Visuales	● Mejor Diseño de Producción ● Mejor Sonido ● Mejores Efectos Visuales	● Mejor Banda Sonora ● Mejor Fotografía ● Mejor Dirección Artística

Anexo II. Esquema metodológico, narratológico y filosófico

Esquema metodológico

DESARROLLO METODOLOGÍAS CUALITATIVAS



Esquema narratológico de *Inception* (I)



Esq. 2

Esquema narratológico de *Inception* (II)



Corrientes filosóficas referenciadas en *Inception*



LA DUDA METÓDICA

René Descartes

Cobb adopta el papel del genio maligno capaz de presentar un sueño como algo real. *Cogito ergo sum* está representado por los tótems, pequeños objetos que utilizan los extractores para discernir entre sueño y realidad



PERSONA Y CEREBRO

Thomas Fuchs

En el plano onírico, se reflejan efectos corporales que provocan lluvia cuando la vejiga está llena o ingravidez al caer por un puente. Si lo corporal trasciende lo mental, la tesis de Fuchs acerca de la unidad alma-cuerpo cobra sentido



LA POLÍTICA DEL ESPACIO

Henri Lefebvre

Al igual que la concepción política del espacio de Lefebvre que responde a las ideologías dominantes, los escenarios oníricos serán diseñados para el beneficio de los extractores, que tendrán un mayor control sobre el entorno



EL MITO DE LA CAVERNA

Platón

Platón postula que es necesario salir de la caverna para obtener conocimiento y conocer la realidad. En cambio, para los clientes de Yusuf, el mundo onírico, símil de las apariencias, se ha convertido en su realidad, planteándose así una analogía contrapuesta del mito de la caverna



EL MÉTODO MAYÉUTICO

Sócrates

El método mayéutico sustrae, mediante el diálogo, ideas subyacentes en la mente del interlocutor que este desconocía a priori. "Inception" utiliza una técnica similar con la diferencia de que esa idea es falsa y se introduce de forma muy sutil a través del sueño y apelando a las emociones

Anexo III. Fotogramas



Fig. 1. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.
Cobb es lanzado a la bañera mediante “la patada” en el primer nivel onírico



Fig. 2. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.
La caída en la bañera provoca que el agua inunde el segundo nivel onírico



Fig. 3. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.
Saito despierta por segunda vez, ya en el plano real, en un tren con destino a Tokio



Fig. 4. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Cobb confiesa a Ariadne que Mal y sus hijos están atrapados en el nivel más profundo de su subconsciente en forma de recuerdo



Fig. 5. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Después de permanecer mucho tiempo en el limbo, Cobb planea que Mal y él sean arrollados por un tren para volver a su hogar en el mundo real



Fig. 6. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Cobb instruye a Ariadne sobre el funcionamiento del mundo onírico en esta espectacular escena donde el escenario del sueño explota



Fig. 7. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Ariadne puede transgredir las leyes físicas del espacio en el mundo onírico y lo demuestra doblando la ciudad de París sobre sí misma



Fig. 8. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Ariadne enfrenta dos espejos en el puente de Bir-Hakeim en París consiguiendo el efecto Dörsche que le proporciona un toque surrealista al escenario onírico



Fig. 9. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Arthur le enseña a Ariadne algunos trucos que puede usar en los límites de los escenarios oníricos, como la escalera de Penrose o escalera infinita



Fig. 10. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Con la caída de la furgoneta al río se inicia la “patada” sincronizada. Esta acción provocará ingravidez en el segundo nivel, un alud en el tercero y el inicio de la destrucción del limbo



Fig. 11. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Arthur es el soñador del segundo nivel onírico y debe afrontar un entorno de gravedad cero causado por la caída de la furgoneta en el primer nivel



Fig. 12. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

En el tercer nivel onírico correspondiente al sueño de Eames, los extractores deben asaltar una fortaleza situada en una montaña nevada

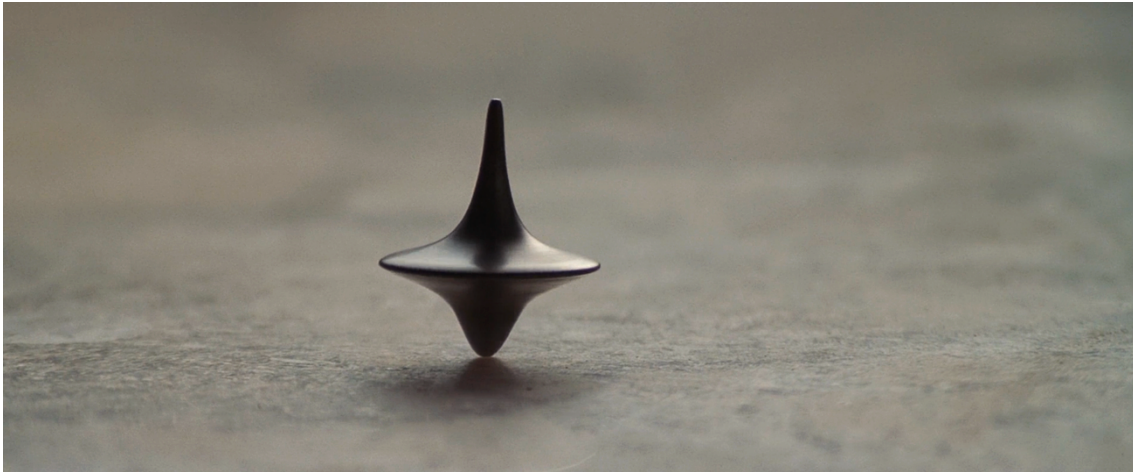


Fig. 13. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Cobb, gran conocedor del mundo onírico, adopta el papel del genio maligno descrito por Descartes. Su tótem es una peonza que le ayudará a distinguir entre sueño y vigilia

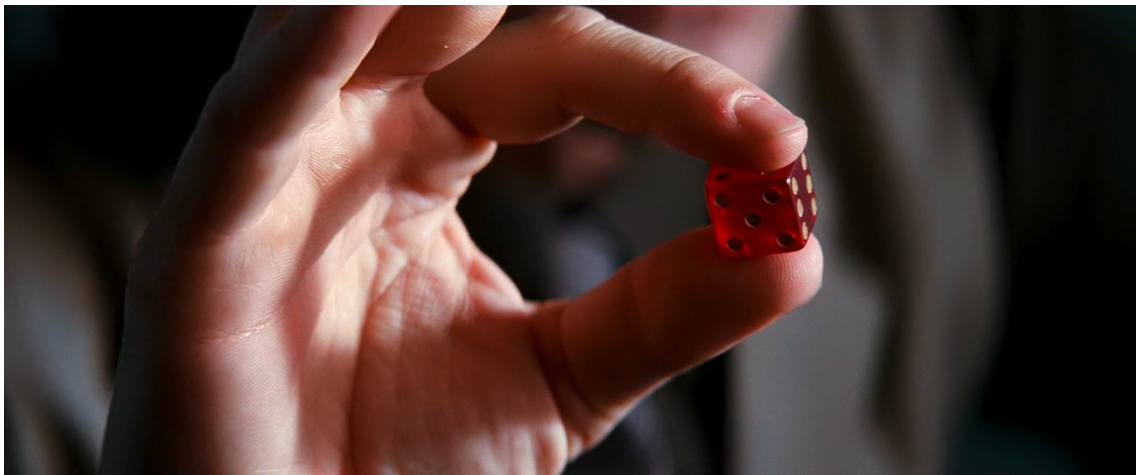


Fig. 14. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

El tótem de Arthur es un dado con un peso determinado que solo él conoce. Si el objeto no se somete a las leyes físicas es que el durmiente permanece en el plano onírico



Fig. 15. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Ariadne se decanta por una pieza de ajedrez que ella misma construye. Los tótems se erigen en una representación de la primera verdad resultado de la duda metódica: *cogito ergo sum*



Fig. 16. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

El dualismo cartesiano se identifica en Cobb y Mal, quienes pasan cincuenta años en el limbo, lugar en el que envejecen. No obstante, en el plano real, el tiempo ha transcurrido tan solo en sus mentes



Fig. 17. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

El molinillo de papel activa las emociones de Fischer, permitiendo a los extractores llevar a cabo "inception". Esta acción presenta similitudes con la tesis de Damásio que integra emoción y razón



Fig. 18. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Arthur se vale de la escalera de Penrose diseñada por Ariadne en este escenario onírico para deshacerse de su atacante. Se ilustran así los postulados sobre el espacio de Lefebvre



Fig. 19. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

La ciudad onírica en ruinas (limbo) presenta cierta relación con la tesis de Lefebvre, al estar el espacio onírico sujeto a la voluntad creativa de los soñadores y carecer, por tanto, de neutralidad



Fig. 20. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Analogía contrapuesta del mito de la caverna de Platón. Los sueños se han convertido en la realidad de estos durmientes, que adoptan el papel de prisioneros, aunque su reclusión es voluntaria



Fig. 21. *Inception*. Dir. Christopher Nolan, 2010.

Fischer irrumpe en la habitación de su padre, escenario preparado por los extractores para introducir la idea en su mente, lo cual guarda cierta similitud con el método mayéutico de Sócrates