23-09-2010

Reseña del film Origen ("Inception"), de Christopher Nolan, 2010

El durmiente despierto

Juan Miguel Company
Tlasxcala

A Nuria Girona

En "*Las ruinas circulares*" (1942), Jorge Luis Borges concibe la historia de un hombre cuyo propósito es soñar otro hombre "...con integridad minuciosa e imponerlo a la realidad" [1]. Cobb (Leonardo DiCaprio) en "*Origen*" trata de implantar, a modo de virus, una idea en el subconsciente de Robert Fischer (Cillian Murphy) infiltrándose en el sueño de éste. La operación da título al film. Cobb es un especialista en el *robo onírico*, a sueldo de poderosas corporaciones y desde el principio se nos da a entender que la inserción de ideas ajenas en el sujeto durmiente aprovechando la caída de sus defensas durante el sueño es tarea que no le resulta ajena y alguna vez ha realizado. Esa suerte de espionaje industrial, que juega con la creación de espacios virtuales, constituye la estructura misma del film de Nolan pero también, como veremos, su denegación.

Se ha especulado mucho (crítica cinéfila, foros de Internet...) sobre la inteligibilidad y coherencia del *significado* del film y lo ajustado (o no) de la resolución de sus propuestas argumentales. Nada se ha dicho, empero, de su *sentido*, de lo que se esconde bajo la apariencia de una película de efectos y acción trepidante.

Espacios

Ariadna (Ellen Page), en perfecto acorde con su nombre, es una hacedora de laberintos y Cobb la contrata tras haberla visto dibujar uno circular de difícil resolución. Al iniciarse como diseñadora de sueños, Ariadna formará una cinta de Moebius con una calle de París vista desde perspectivas antitéticas, en claro homenaje al mundo de Escher y a sus paradojas espaciales. Pero también Ariadna cerrará un hueco arquitectónico de la ciudad mediante espejos paralelos que reproducen hasta el infinito la figura de Cobb, estableciendo así la imagen simbólica germinativa de todo el film, su principal axioma suscitador de sentido: "Este mundo no es real".

El que la imagen de Cobb genere otra y ésta, a su vez, la siguiente, encapsulándose entre sí hasta llegar al infinito es una sugestión plástica que remite a *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941), donde el poderoso plutócrata se perpetúa, fugazmente, en las aguas de los espejos antes de morir, pero también es cifra de la principal operación de sentido que el film pone en pie: el encadenamiento de los diferentes niveles de un mismo sueño colectivo y de cómo éstos impulsan la narración hasta llegar a su (im)posible clausura. Sobre el espacio básico de un vuelo de diez horas Sidney-Los Angeles se van a ir encadenando cuatro más correspondientes a una furgoneta en huida vertiginosa y cayendo desde el pretil de un puente a un río, un hotel, una fortaleza asediada y defendida en medio de una tormenta de nieve y, por último -en su nivel más profundo- una suerte de pagoda oriental en la que un anciano espera la muerte como destino sancionador de su longeva edad. En ese *limbo del sueño* es donde la supuesta intriga del film se resuelve y Cobb pronuncia la frase mencionada anteriormente que puede ser, a la vez -y a estas alturas de la proyección ya lo sabemos- tanto redención como condena.

Tiempos

El ajuste de Christopher Nolan con los paradigmas genealógicos de la narración cinematográfica se remontan ya a la época de *Memento* (2000), donde las relaciones causa- efecto propias del montaje clásico estaban subvertidas en un relato cuya progresión dramática iba al revés. En *Origen* es el entrelazado de acciones en paralelo lo que alcanza límites insospechados. Cuando hace ahora un siglo D. W. Griffith puso en marcha las fruitivas delicias de la salvación en el último minuto, jugaba con una diversidad espacial vertebrada por el mismo eje temporal. En *The Lonely Villa* (1909), los ladrones asaltan la casa mientras que el padre de familia logra hacerse con una carreta y acudir al rescate. Griffith modula la emoción del espectador con diferentes aproximaciones de la cámara al itinerario de la carreta, cada vez más próxima y con trayectos más cortos desde el fondo del encuadre a la ubicación del espectador en la sala, asimilable a la del núcleo familiar en apuros. En *Origen*, según los niveles del sueño, la temporalidad puede dilatarse (los cuarenta minutos que la furgoneta tarda en caer del puente al río) y expandirse estableciéndose rimas visuales, por contaminación, entre cada uno de ellos: la avalancha de nieve de un estrato repercute en la caída de ascensor del otro, al igual que la ingravidez generada entre ellos. La operación se hace inteligible al espectador por medio del recurso a una experiencia común de todo durmiente: no existe ningún isomorfismo entre el tiempo real del sueño y el carácter durativo del mismo en el interior de sus propias categorías y se puede soñar toda una vida en pocos minutos.

Duelo

Esa gravidez temporal del sueño, más densa conforme se excava en sus niveles, marca el destino de Cobb y Mal (Marion Cotillard) en el film. "Me dijiste que envejeceríamos juntos", dice Mal a su esposo. "Lo hemos hecho", responde éste. Y el espectador asiste a la confirmación de tamaño aserto: una pareja de ancianos cuyos rostros no vemos pasean, cogidos de la mano -Nolan hace un inserto de sus dedos sarmentosos entrelazados- por las aceras desiertas de la ciudad del sueño que ellos mismos han creado. El núcleo trágico de la película se encuentra, sin duda, aquí. Y lo es, en mayor medida, porque se halla filtrado a través del punto de vista de Ariadna, alumna aventajada en esa dimensión del *diseño onírico* a la que acaba de acceder. "No se deben mezclar sueños y recuerdos, porque se pierde el sentido de la realidad", le dice Cobb desde la indecible amargura de su propia experiencia. El héroe trágico suscita, al mismo tiempo, temor y compasión (Aristóteles); ambos sentimientos afloran a los rasgos diáfanos del rostro de Ariadna cuando empieza a descubrir hasta qué punto la creación de un universo donde todos los deseos se cumplen puede ser siniestra y conducir a la locura. Cobb no logra librarse del sentimiento de culpabilidad que le provocó el suicidio de Mal tras haber insertado en ella la idea del carácter ilusorio del mundo real. La proyección del fantasma de la mujer perdida que adviene una y otra vez a la habitación del hotel donde celebraban su aniversario de boda -siempre la eternidad suspendida del mismo instante- transmite el dolor diferido de un duelo nunca del todo consumado. "Vienes todas las tardes aquí, a esta cárcel de recuerdos", dice Ariadna antes de escapar a un mundo diurno contaminado, empero, por esa muerte que separa siempre a los amantes y contra la que nada puede hacerse. El mundo onírico donde Cobb y Mal envejecen está poblado de titánicas construcciones que se desmoronan en los acantilados de la memoria, de mansiones de la infancia tan frágiles como casas de muñecas y en él coexisten distintas etapas de la vida de Mal y Cobb, espacios de nacimiento y de maternidad, un mundo psicótico que se basa en la idea ilusoria del amor como totalidad complementaria y no del amor (lo sabemos desde Freud) como falta.

La locura de Mal -intentar buscar a sus verdaderos hijos más allá del espejo que miente sus semblantes- la llevará a arrojarse desde la cornisa de un rascacielos porque el mundo real supone, para ella, yacer como una vieja en un cuerpo joven. "Nadie es capaz de vivir una larga sucesión de días felices", decía Goethe. Y un mundo hecho de idealidades conduce, sin más, a la drástica supresión de la existencia en su carácter aleatorio. Nolan interrumpe el plano final de la película -la peonza metálica girando que representa el tótem particular de Mal, su proyección en el sueño de Cobb- mediante un corte neto en negro que deja en suspenso el cese de ese giro: el duelo de Cobb puede no haberse cerrado todavía; el soñador de "Las ruinas circulares" era, a su vez, soñado por

otro.

Melancolía

El clímax de *Origen* está formado por el montaje en paralelo de tres secuencias de acción que se despeñan sobre el espectador como una catarata, sin dejarle tregua alguna. Una de ellas -el asedio a la fortaleza en medio de la nieve- es deudora, en gran medida, de la mecánica del videojuego: vamos atravesando con los asaltantes diferentes espacios (pantallas) de dificultad creciente, hasta acceder al lugar donde Maurice Fischer (Pete Postlehtwaile) agoniza en una habitación, al lado del secreto custodiado en el interior de una caja fuerte. El programa narrativo del videojuego exige la apertura de esa caja para mostrar su contenido al jugador (en este caso Peter, el hijo de Maurice). Pero el secreto revelado no es tal y su carácter ilusorio de objeto fantasma no sólo frustra las expectativas en él depositadas, sino que también desmonta el pretexto argumental mismo sobre el cual se ha gestado la peripecia del film, su hitchcockiano McGuffin. Junto al testamento del poderoso hombre de negocios, el molinillo de papel, emblema de la infancia perdida para la que no hay paraíso recuperable, remite a las escisiones deseantes del sujeto en su ser más profundo. No podía, pues, insertarse discordia alguna entre padre e hijo porque nunca la hubo y la única decepción de Maurice es que su hijo dejara de ser él mismo por imitar sus propios pasos en la vida. El molinillo de papel es, como el *Rosebud* de Kane, el objeto que condensa la falta, la prenda melancólica del pasado. El espectador deja ya de estar pendiente de la resolución de la intriga y a la espera del saber que sobre ella pueda desprenderse.

Ficción / Experiencia

La misma frase que condena a Mal a la locura es la que salva a Saito (Ken Watanabe) del *limbo del sueño*, centro del laberinto que es el mismo film, donde espera, cargado de años y de soledad: "Este mundo no es real". Es como una llave capaz de abrirlo todo: por ejemplo, el desenlace de la historia, montado en bucle con su inicio en supremo acto enunciativo. Al igual que Asterión, tal vez Saito ha creado la enorme casa en donde habita y la acuciante espera del redentor es un lenitivo para su abandono [2]. La sentencia de Cobb es capaz, en este caso, de cerrar la herida incurable que abrió en Mal. Por no ser real, Saito puede morir en el limbo del sueño, su estrato más profundo, no para renacer en otro escenario virtual -en otra pantalla de videojuego-, sino para volver a este mundo nuestro. La herida se cierra, como en el *Parsifal* wagneriano, por la misma palabra -la misma lanza- que la provocó. "He soñado con usted hace tiempo en un sueño del que no recuerdo nada. Usted viene a matarme", dice a Cobb/Teseo. "No: vengo a rescatarlo para que volvamos a ser jóvenes", responde éste.

Salir del sueño, despertar, ubicarse en la realidad, es la verdadera empresa de Cobb en la película y la clave de su universo simbólico. Al principio de nuestro itinerario, cobramos conciencia de que en esa suerte de fumadero de opio de Mombasa la gente acude no a dormir sino a despertarse. Tras el vuelo de diez horas Sidney-Los Angeles, los personajes en la terminal del aeropuerto se dirigen emocionadas miradas de reconocimiento: han compartido el equivalente a varias vidas en profundidad. *Origen* demuestra, por si no lo sabíamos, que una ficción que no sea capaz de transmitir la experiencia de la adquisición de un saber sobre la historia está muerta y que los efectos no pueden sustituir a los afectos. Artefacto tecnológico de singular contundencia, moderno y clásico a la vez, *Origen* vuelve también a la base genérica (el film de aventuras) que lo fundó. Es una película que transforma a su espectador, atravesada por el deseo y la melancolía. Seguimos haciendo el amor con sus imágenes más allá de las dos horas y media de proyección.

Notas

[1] Jorge Luis Borges: "Las ruinas circulares", en *Obras Completas I*, p. 451. Barcelona, Emecé, 1989.

[2] Jorge Luis Borges: "La casa de Asterión", *Id*. , p. 570.

Fuente: http://www.tlaxcala-int.org/article.asp?reference=1459