

TODO HA SIDO UN SUEÑO: EL ORIGEN DE *ORIGEN* Y LA CONSTRUCCIÓN DEL *MIND-GAME FILM* DEFINITIVO

En 2010, la película *Origen* (Inception, 2010), dirigida por Christopher Nolan, se convirtió en uno de los fenómenos cinematográficos del año y uno de los mayores éxitos de taquilla de ese mismo ejercicio. Con un presupuesto estimado de 160 millones de dólares, consiguió recaudar a nivel mundial más de 800 millones¹, estableciéndose como el cuarto largometraje más taquillero de 2010². La cinta de Nolan, nacida de un proyecto que el realizador había aparcado durante años, narra la gesta de un sofisticado grupo de ladrones cuyo campo de acción era los sueños de sus objetivos, y que recibía el encargo casi imposible de introducir una idea en la mente del joven heredero de un imperio empresarial. Por tanto, se podría definir como un *caper* o *heist film* cuya acción se desarrolla en la mente humana y las diferentes capas del subconsciente; en él, el propósito no es robar una gran cantidad de dinero o un preciado botín, sino engañar a la mente del sujeto para convencerle de que nace de sí mismo la idea que le llevará a des-

mantelar su herencia. Se trata este de un argumento poco habitual para un *blockbuster*, canalizado a través de una estructura narrativa alejada de los cánones comunes del relato *mainstream* y que encontraría todo tipo de reacciones entre un público que, eso sí, mayoritariamente recibió la película de forma positiva³, una recepción favorable que se repetía también entre buena parte de la crítica y la prensa especializada, así como en el reconocimiento de una Academia de Hollywood que la nominó a ocho Oscar —incluyendo la candidatura a la Mejor Película— y la premió con cuatro —Mejor Fotografía, Montaje de Sonido, Mezcla de Sonido y Efectos Visuales—. El éxito e impacto de *Origen*⁴, pues, fue desafiante en la medida en que confirmaba otro éxito mayor, el de un género de películas llevadas a los límites de la deconstrucción del relato, de la reestructuración de los modelos clásicos para dar paso a fórmulas alternativas basadas en narrativas anidadas, en las que el tiempo se dilata o se contrae según las

necesidades de la historia y el espectador experimenta la misma distorsión de la realidad que el protagonista. En otras palabras, el último trabajo de Nolan apelaba directamente a lo que Thomas Elsaesser llamó *mind-game films*, pero al mismo tiempo obligaba a una revisión de las condiciones teóricas que establecían la categorización de tipos en un cine de creciente popularidad. Partiendo de la premisa de que *Origen* es, con toda probabilidad, el *mind-game film* de más éxito hasta la fecha, la intención de este texto será la de comprobar en qué manera se adscribe a la teoría pergeñada por Elsaesser y cómo reelabora las fronteras establecidas por esta, hasta levantar un complejo artefacto narrativo cuyas más directas ascendencias pasan por la literatura de Jorge Luis Borges y Yasutaka Tsutsui o la película *Paprika* (Papurika, 2006), de Satoshi Kon.

De Jorge Luis Borges a Yasutaka Tsutsui: antecedentes de *Origen*

Optar por una narración en la que la mayor parte de la acción transcurre en los sueños o en la mente de un sujeto, implica la elección de un modo de abordar la historia sensible a abandonar los cauces habituales del relato cinematográfico. Larga es la lista de películas y directores que se han adentrado en el terreno de lo onírico y utilizado estructuras, realidades o incluso identidades dislocadas. David Lynch, Federico Fellini o Luis Buñuel —a quien Elsaesser denomina como uno de los “jugadores” de los *mind-game* por excelencia (ELSAESSER, 2009: 16)— son algunos de los ejemplos más recurridos. Sin embargo, esa tradición tiene primero sus referentes en autores literarios que, antes que el cine, ya conjugaban el onirismo, la deconstrucción y reordenación o la hipertextualidad en sus obras. Elsaesser encuentra precedentes en escritores y poetas tales como Giovanni Boccaccio, Miguel de Cervantes, Vladimir Nabokov, James Joyce, Gustave Flaubert, Thomas Mann, Virginia Woolf, William Faulkner, Marcel Proust y, por supuesto, Jorge Luis Borges (2009: 20).



Origen (Inception, Christopher Nolan, 2010)

En una entrevista concedida a *The New York Times* (ITZKOFF, 2010), Christopher Nolan reconocía al escritor argentino como una de las lecturas que le habían servido de preparación para *Origen*. En concreto, el director aludía al cuento *El milagro secreto*, publicado en 1944 en la recopilación *Ficciones*. En dicho cuento, Borges narra la historia de Jaromir Hlaidik, autor de una tragedia inconclusa de título *Los enemigos*, y condenado a morir ejecutado por un pelotón de fusilamiento. La noche anterior al día de su muerte, Hlaidik se encuentra desarrollando sin el manuscrito los actos restantes para acabar su obra, y le pide a Dios un año más para concluirlo. Tras un sueño en el que el autor oye una voz —presumiblemente, Dios— que le concede su deseo, a la mañana siguiente es llevado al paredón. Cuando el pelotón de fusilamiento dispara y el impacto de las balas parece inevitable, Hlaidik descubre que el tiempo se ha paralizado y que su petición ha sido atendida, pudiendo así completar su inacabada tragedia. Ese año que se concentra en el segundo en el que la descarga está a punto de alcanzarle supone la interrupción del tiempo narrativo y la dilatación de un instante que permite introducir una trama que subyace, como si se tratara de una muñeca rusa que se abre para descubrir otra en su interior. Este artefacto de la

narración encuentra un símil en *Origen*, en tanto que las diferentes capas de subconsciente en las que transcurre la gran operación que ocupa prácticamente la segunda mitad de la película, marcan tiempos distintos que mantienen entre sí una relación proporcional, dependiendo de la profundidad del sueño en la que los protagonistas se encuentran —10 horas bajo sedación suponen 1 semana en el nivel 1, 6 meses en el nivel 2 y 10 años en el nivel 3—.

Pero *El milagro secreto* no es el único relato del autor argentino que guarda una relación más o menos directa con las estructuras dislocadas de la película de Nolan. En *Las ruinas circulares*,

El éxito e impacto de *Origen*, pues, fue desafiante en la medida en que confirmaba otro éxito mayor, el de un género de películas llevadas a los límites de la deconstrucción del relato

publicado dos años antes, un hombre llega a un templo en el que espera llevar a cabo la tarea de soñar a un hombre, un proceso que exige un esfuerzo capaz de borrar todo rastro de la identidad del soñador: «Ese proyecto mágico había agotado el espacio entero de su alma; si alguien le hubiera preguntado su propio nombre o cualquier rasgo de su vida anterior, no habría acertado a responder.» (BORGES, 1941.) La pesadilla del soñador, o del manipulador de los sueños, podría estar representando los mismos efectos que los que causa el limbo en algunos de los protagonistas de *Origen*, particularmente en Mal (Marion Cotillard), esposa de Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) y origen de sus traumas, y en Saito (Ken Watanabe), el poderoso hombre de negocios que contrata al equipo de este último para llevar a cabo la misión. El limbo es un espacio onírico vacío que subyace al resto de capas del subconsciente. El sujeto que ha caído allí puede pasar años sin percatarse de que se encuentra en ese limbo, convencido de una realidad de cuya falsedad no puede plantearse escapar porque ni siquiera es cons-

ciente. Es lo que le sucede a Saito al principio del film, cuando Cobb acude a rescatarlo y él reconoce a su visitante gracias al tótem⁵ que le ayuda a identificar el mundo onírico en el que se encuentran ambos. O a Mal, cuando esta acaba por perder la capacidad de distinguir la realidad del sueño tras su larga incursión en el limbo junto a su marido. No obstante, hay otro elemento si cabe más interesante en el relato que encuentra su plausible traducción en la película: el protagonista acaba descubriendo, tras su ambiciosa empresa de soñar al otro, que él mismo es una proyección de alguien más. Establece así Borges una cadena inevitable —quizá perpetua— de soñador y soñado, creador y creación en la que el primero siempre quiere conseguir que el segundo nunca se percate del artificio, y el segundo queda en evidencia, humillado cuando se sabe una mera proyección de alguien superior. Aplicar esta relación en el género de espionaje permite una secuencia como la de la misión inicial de *Origen*, en la que se disponen una serie de tretas a través de las cuales los implicados intentan

desenmascarar quién es el soñador y quién el soñado, y por ende, quién ha engañado a quién.

El otro (BORGES, 1975) es, de nuevo, un cuento corto que encuentra resonancias en la película. En él, el propio Borges se encuentra con un Borges mayor y ambos conversan en un banco. Para el Borges protagonista, el encuentro es en un primer momento un suceso a olvidar, pero para el cual finalmente halla una interpretación con el paso de los años: «Creo haber descubierto la clave. El encuentro fue real, pero el otro conversó conmigo en un sueño y fue así que pudo olvidarme; yo conversé con él en la vigilia y todavía me atormenta el encuentro.» (BORGES, 1975.) Así pues, el contexto onírico se presenta como el natural para ese reconocimiento del Otro, que a su vez implica un proceso de extrañamiento que Saito podría experimentar al principio de la película tras pasar años en el limbo, al reconocer a Cobb y su cometido mediante el tótem. La misma dualidad se presenta en *La casa de Asterión*, en la que el protagonista del título practica, entre otros juegos, el de desdoblarse en otro

Origen (Inception, Christopher Nolan, 2010)



Asterión que viene a visitarle y al que le enseña la casa. Más allá del tema del desdoblamiento como juego preferentemente onírico, aquí nos interesa resaltar la presencia, una vez más y como en *Las ruinas circulares*, de arquitecturas infinitas y/o paradójicas que el propio Asterión describe: «Todas las partes de la casa están muchas veces, cualquier lugar es otro lugar. No hay un aljibe, un patio, un abrevadero, un pesebre; son catorce (son infinitos) los pesebres, abrevaderos, patios, aljibes. La casa es del tamaño del mundo; mejor dicho, es el mundo.» (BORGES, 1949.) Dichas estructuras también tienen su reflejo en *Origen*, en la que tanto podemos aludir al diseño de lo general, esto es, el sueño creado a partir de la idea del arquitecto como realidad plenamente funcional y transitable, como a lo particular, dado por ejemplo en la escalera de Penrose —un ejemplo de objeto imposible creado por Lionel y Roger Penrose que es, básicamente, una escalera que genera la ilusión óptica de tener cuatro ángulos de 90 grados, de manera que uno puede subirla y bajarla sin que esta se acabe—.

El público debe participar de una construcción del sentido que atiende a muchas variables, pistas más o menos visibles que al final componen un significado más o menos completo

Borges a un lado, otro referente literario al que nos podemos remontar para encontrar las raíces de la cinta de Nolan es *Paprika*, la novela del autor japonés Yasutaka Tsutsui publicada en 1993. Tsutsui, que además de escritor es crítico literario, especialista en psicoanálisis, surrealismo y teoría literaria, elaboró una audaz trama en la que se alternaban y se entremezclaban dos conspiraciones paralelas dadas en la realidad y en el mundo de los sueños. En la primera, la protagonista es la doctora Atsuko Chiba, una prestigiosa investigadora que suena para el Nobel y que trabaja para el Instituto de Investigación Psiquiátrica de Tokio, un nido de culebras lleno de complots internos que estallan cuando la tecnología Mini DC, utilizada para penetrar en los sueños de los pacientes con fines terapéuticos, es robada por el poco escrupuloso Morio Osanai. En el terreno onírico, Chiba es Paprika, una detective de sueños que se enfrenta a la amenaza de un mal uso de la tecnología Mini DC que puede llevar a la invasión de múltiples sueños hasta el punto de la demencia colectiva y de hacer converger ambos espacios, el onírico y el real, con catastróficas consecuencias. Se halla pues, en la obra de Tsutsui, la idea de *hackear* los sueños y de hacerlo a través de una tecnología que da acceso al subconsciente del sujeto, tal y como se reproduce en *Origen*. La diferencia es que, mientras para Nolan este es el punto de partida de un *thriller* claramente demarcado por los límites del género, sin apenas posibilidad para la improvisación —el suyo es un *heist film* en un contexto anormal, pero se amolda plácidamente a la definición—, para Tsutsui es la oportunidad de ex-

plorar las dicotomías morales de una sociedad cuyo subconsciente le ha sido robado para luego ser expuesto ante sus narices, convertido en una monstruosa pesadilla cambiante y común capaz de reducir su realidad —o lo que creían su realidad— a escombros. Lo explica bien Óscar Brox cuando asegura que el autor «no duda en someter a sus personajes —especialmente a su protagonista doble, la Dra. Atsuko y la Detective Paprika— ante sus accesos libidinales, buscando una señal que, entre tanto deseo sexual reprimido o negado, les haga percatarse de hasta qué punto han subordinado su existencia a unas pautas completamente desconectadas de la condición humana» (BROX: 2011). Trece años después de la publicación del libro, Satoshi Kon realizó la adaptación animada *Paprika, detective de sueños* (2006), película que quizá no se atrevía tanto a penetrar en los elementos más instintivos —digamos también sexuales, libidinales—, pero que entraba de lleno a visualizar ese anárquico espacio colectivo en el que se acumulan los sueños robados, ese lugar absolutamente desasosegante que encarna el aparatoso desfile que avanza al son de la desquiciada música de Susumu Hirasawa, como si se tratara de la avanzadilla de un limbo que ha desatado todos los fantasmas, recuerdos y objetos olvidados de los malditos que han acabado soñando allí. El film de Kon, además, concretaba las ideas de Tsutsui en la era de Internet —huelga recordar la pregunta que formula Paprika: «¿No cree que los sueños e Internet se parecen mucho? Ambos son lugares en los que afloran las conciencias reprimidas»— y presentaba poderosas representaciones dentro de



la retórica visual de los sueños que encuentra ostensibles similitudes con el largometraje de Nolan, desde el ascensor que transita por varios pisos del sueño al pasillo en el que Konokawa ve caer a un hombre a cámara lenta. Sin embargo, la comparativa es más interesante por cuánto diferencia a ambas obras —la profundidad psicoanalítica de una frente al pragmatismo genérico de la otra, su potencial espacio para el caos, su forma de expresar cuanto bulle en el subconsciente, etc. — que por cuanto las une, de forma que aventurarse en tal análisis requeriría de un texto aparte capaz de enfrentarse al siempre espinoso tema de la representación onírica en el cine, a través de la visión de estos y otros creadores.

El soñador soñado: *Origen* como *mind-game film*

Entre lo que tienen en común la película animada *Paprika* y *Origen*, estaría la pertenencia de ambas a esa cada vez menos extraña raza de cine en el que las formas clásicas de narrar han quedado atrás, si no obsoletas. Baste recordar, por ejemplo, la manera en que los sueños eran representados en *Recuerda* (*Spellbound*, Alfred Hitchcock, 1945) para comprobar que, por entonces, y salvo excepciones —*Un perro andaluz* (1929), de Luis Buñuel, sería una de ellas—, se trataban de episodios compartimentados dentro de relatos de construcción arquetípica, y que su inclusión, pese a lo determinante que pudiera resultar para el devenir de la trama, no dejaba margen a la confusión del espectador sobre aquella línea narrativa considerada como central⁶. Obviamente, las reglas del juego han cambiado y esa es parte de la teoría que desarrolla Elsaesser en su ensayo *The Mind-game Film*, desde el mismo momento en que el autor anuncia una

crisis en la relación entre espectador y película que viene dada cuando la noción del primero como *voyeur*, testigo u observador ya no es lo suficientemente apropiada, estimulante o desafiante (2009: 16). Efectivamente, y en particular en los casos mencionados, el público debe participar de una construcción del

Cobb, en cualquier caso, es un plausible candidato a suceder a otras figuras del *mind-game film*, en tanto que consta de su propia cruzada personal, le caracteriza un pasado traumático y recorre realidades que a menudo escapan a su control

sentido que atiende a muchas variables, pistas más o menos visibles que al final componen un significado más o menos completo. Es decir, como si de un puzzle se tratara cuyas piezas tenemos que encontrar y ensamblar si queremos visualizar y entender la imagen que nos propone. Curiosamente, tanto en *Paprika* como en *Origen*, ese rompecabezas de significantes y significados alterados que intentamos solucionar va ligado al que de alguna manera intentan resolver sus respectivos protagonistas: en la cinta de Kon, *Paprika* busca pistas que le lleven al paradero de los Mini DC, y en la de Nolan, Cobb y compañía buscan la forma de llevar a cabo su misión una vez esta sufre un importante revés que obliga a abandonar la planificación inicial. El hecho de que ambos, personaje y espectador, se enfrenten a sus respectivos desafíos, tiene que ver con la esencia que define a los *mind-game films*: narrativas dislocadas aparte, es el modo en que estas películas se relacionan con el público y con sus protagonistas lo que define el concepto de una manera más directa. Las múltiples estructuras relacionales pueden resumirse, según Elsaesser, en dos grandes tipos básicos. En un primer grupo, se encuadrarían aquellas cintas en las que los personajes forman parte

de un juego del que no son conscientes o del que son conscientes pero en el que desconocen quién juega con ellos. En este apartado, se derivaría también un subtipo en el que la ocultación de información crucial para la resolución de los conflictos se hace extensible al espectador. En resumidas cuentas, ambas clases ponen el énfasis en el juego, la segunda palabra de la expresión acuñada por Elsaesser. El otro tipo básico, pues, pone el acento en la otra palabra, *mind*, mente, y lo hace a través de obras

que juegan con la percepción de la realidad tanto del espectador como del personaje, habitualmente a través de una condición mental extrema, inestable o patológica de este último (2009: 14). De este tipo, a su vez, Elsaesser deriva una clasificación que distingue entre los films que toman como dicho componente inestable la paranoia, la esquizofrenia o la amnesia. Además, estos problemas suelen estar relacionados con un hecho traumático que marca el pasado de los sujetos que lo experimentan. Por ejemplo, la madre paranoica a la que interpreta Jodie Foster en *Plan de vuelo: desaparecida* (*Flightplan*, Robert Schwentke, 2005) arrastra la reciente muerte de su marido en extrañas circunstancias; y el personaje de Jim Carrey en *¡Olvidate de mí!* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004) se somete voluntariamente a un proceso de borrado de recuerdos porque quiere superar la conmoción que le ha supuesto una ruptura sentimental.

En primer lugar, conviene aclarar que *Origen*, posterior a la publicación del ensayo de Elsaesser, no se integra de forma evidente en ninguno de los tipos expuestos, si bien no podría ser más claro como ejemplo de *mind-game film*. La película de Nolan es, en sí, un

juego mental llevado al extremo que, durante la mayoría de su metraje, transcurre en la arena del subconsciente. Sin embargo, y pese a que el énfasis está puesto en ese contexto imposible, la participación de los personajes de forma voluntaria o involuntaria en una serie de estratagemas que llevan hasta el objetivo final, es imprescindible para el desarrollo dramático. Dicho de otra manera, y ciñéndonos a la clasificación dada por Elsaesser, en *Origen* hay personajes que forman parte de un juego sin ser conscientes de ello, otros que disponen las bases para ese juego pero pierden el control de este, y otros cuya condición mental se revela importante en el curso de los acontecimientos. En la película, esa condición la ostenta Cobb, traumatizado por la muerte de su esposa, de la que se siente culpable tras haber fracasado en el intento de probar *Origen* con ella⁷ y que esta se quitara la vida. Desde entonces, el recuerdo de ella le atormenta y le persigue por las distintas capas de subconsciente con acciones hostiles hacia su equipo, hasta el

punto de comprometer la misión en varias ocasiones. En un primer momento, es una proyección del subconsciente de Cobb la que irrumpe cuando el equipo se halla en la primera capa, en forma de tren —simbólico de la relación entre Cobb y Mal— que se lleva por delante los coches que circulan por las calles de una ciudad. Posteriormente, es la propia Mal —o la proyección de esta— la que aparece para poner en peligro el plan e incluso matar a Robert Fischer (Cillian Murphy), el multimillonario heredero en el que tienen que implantar la idea. Volviendo a la teoría de Elsaesser, es cierto que la inserción de este elemento traumático del pasado de Cobb no encaja cómodamente en los subtipos mentados de paranoia, esquizofrenia y amnesia —más bien, se trataría de un caso extremo de obsesión—, pero no es menos importante el hecho de que dicha característica del personaje hace de él el único miembro del equipo que tiene un trasfondo dramático relevante, de modo que se privilegia, hasta cierto punto, su punto de

vista sobre el de los demás. La diferencia respecto a otros que sí sufren de dichas patologías es, fundamentalmente, que en aquellos la importancia de su punto de vista va ligada a la percepción cuasi directa que el espectador tiene de lo que sucede en pantalla. Es decir, que adoptan la postura subjetiva que pertenece al protagonista. Es lo que sucede en las recientes *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010) y *Take Shelter* (Jeff Nichols, 2011), en las que el sentido de lo que vemos está finalmente supeditado a los trastornos mentales —presuntos o no— que condicionan la percepción de los personajes de Leonardo DiCaprio y Michael Shannon. Es decir, que como espectadores asistimos a una canalización directa de la realidad, *su* realidad, que nos llega como visión alterada. En la medida en la que *Origen* es una ficción más coral, en la que además los escenarios son un resultado conjunto obra de soñador, arquitecto y sujeto, el relato no puede someterse a una personalización tan tortuosa del punto de vista, pero sí insertar elementos que

Origen (Inception, Christopher Nolan, 2010)



refuerzan la sensación de inestabilidad general a través de su personaje más importante —Cobb—, y la correspondiente amenaza que se deriva de este —las proyecciones que su subconsciente realiza de Mal—. Lo que parece claro es que Cobb, en cualquier caso, es un plausible candidato a suceder a otras figuras del *mind-game film*, en tanto que consta de su propia cruzada personal, le caracteriza un pasado traumático y recorre realidades que a menudo escapan a su control, como le sucedía al soñador soñado de Borges en *Las ruinas circulares*. Estos elementos lo vincularían a personajes como el Leonard Shelby (Guy Pearce) de *Memento* (Christopher Nolan, 2000) o el Donnie Darko (Jake Gyllenhaal) de *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001), tipos lejos del arquetipo heroico más o menos complejo, y que se definen a partir de perfiles psicológicos dislocados que los convierten, significativamente, en perfectos representantes/iconos de las narrativas luxadas que protagonizan.

Conclusiones: el juego definitivo

En su conclusión, Thomas Elsaesser apunta a que el rasgo definitivo que define el *mind-game film* es «un nuevo contrato entre espectador y película que ya no se basa solamente en verificación ocular, identificación, perspectivismo voyeurista» (2009: 37). Asimismo, Elsaesser habla de una nueva condición del espectador sujeta al meta-contacto de las comunidades que interpretan los films con estos, junto con las reglas del juego que cada una de esas comunidades estima relevantes y por las que se definen, es decir, sus *condiciones de felicidad*⁸ (2009: 37-38). Hay pues, en la correspondencia entre los *mind-game films* y su público un potencial sentido de pertenencia que se activa en el mismo momento en que un sector del palco experimenta el mismo efecto *mind-blowing*⁹, que podría resumirse en: una suma de fascinación ante el desafío a las formas establecidas —narrativas, en la configuración de los personajes y su punto de vista—; una sensación de reto similar a la de enfrentarnos a un puzle de miles

de piezas; y finalmente, la satisfacción de haberlo completado con éxito, que podemos encontrar amplificada cuando esa experiencia es compartida por otros espectadores. Elsaesser también recuerda que lo que hace relevante al *mind-game film* es, precisamente, su carácter piloto o de vanguardia en la coyuntura de una forma más institucional de cine, de narrar. En ese sentido, la importancia y éxito de *Origen* se acentúan al entenderla como la ficción que ha oficializado, vía su gran aceptación, el triunfo largamente sospechado de los nuevos modos de contar nuevas historias —o las historias de siempre— que acoge el *mind-game film*, y cuya flexibilidad la película de Nolan revisa para abrir las puertas a un horizonte de narrativas tan temerarias como sugerentes. ■

Notas

* Este artículo incluía fotogramas (capturas de pantalla) de *Origen* como elemento de apoyo a la argumentación desarrollada. Si bien la actual distribuidora de la película no ha autorizado la publicación de dichos fotogramas, los editores agradecen a Warner Bros España la cesión de las imágenes promocionales que finalmente se han incluido. (Nota de la edición.)

- 1 Según las fuentes, la cifra exacta de la recaudación varía. Si atendemos al dato que ofrece *IMDbPro*, la cifra alcanza los 817 millones de dólares. Sin embargo, según la página web *Box Office Mojo*, esa cifra asciende a los 825,5 millones.
- 2 Las tres primeras fueron *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010), con 1063 millones de dólares, *Alicia en el País de las Maravillas* (Alice in the Wonderland, Tim Burton, 2009), con 1024 millones, y *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 1* (Harry Potter and the Deathly Hallows: Part I, David Yates, 2010), con 956 millones.
- 3 Si tomamos como indicador los votos de los usuarios de *IMDb*, *Origen* mantiene una nota media de 8,8 sobre 10 tras más de medio millón de votaciones, al tiempo que permanece en el puesto 14 en la lista de las 250 películas mejor votadas. En *FilmAffinity*, la película tiene un 8,0 de media tras más de 89.000 votos, y en la web *Rotten Tomatoes*, un 93% con más de 346.000 votos.

- 4 La película tuvo una gran influencia en la cultura popular que puede rastrearse en foros y FAQ dedicados a desentrañar y explicar cada detalle de la trama, en las numerosas parodias y vídeos que circulan en la red o incluso en un episodio de *South Park* (Trey Parker y Matt Stone, Comedy Central: 1997-): en *Insheption* (#14x10: Trey Parker, Comedy Central: 2010), el argumento gira en torno a un supuesto trastorno del acaparamiento de Stan Marsh que lleva a un grupo de profesionales a meterse en la mente del niño para buscar el trauma causante del desorden en cuestión; en un momento dado, las versiones animadas de los protagonistas de *Origen* irrumpen para intervenir. Asimismo, el tema *Mind Heist*, compuesto por Zack Hemsey y que puede escucharse en uno de los tráileres del film, marcó una tendencia musical que encontró recorrido en varios avances promocionales para otras producciones o incluso en otras bandas sonoras: en algunos foros de Internet pueden encontrarse discusiones sobre si el tema *It's Our Fight*, compuesto por Steve Jablonsky para *Transformers: El lado oscuro de la Luna* (Transformers: Dark Side of the Moon, Michael Bay, 2011) es, en realidad, un plagio del *Mind Heist* de Hemsey.
- 5 El tótem es un pequeño objeto, personal e intransferible de cada personaje, que les ayuda a verificar que están en la realidad y no en un sueño. Significativamente, el único tótem que admite movimiento es el de Cobb, una peonza que deja de girar si está en la realidad y que se mantiene girando indefinidamente si están en un sueño. Esto permite introducir, en el último plano del filme, la sospecha en el espectador de que lo que él creía reconocer como la realidad del personaje no era tal, sino un sueño bajo el que subyacen todos los demás. En los numerosos foros y FAQ que en la red se dedican a la película se disponen varias teorías que acreditan o desacreditan esta posibilidad.
- 6 También existen ejemplos que subvierten ese trato canónico de la narración, y que sin incurrir en la representación de sueños, se aventuran a introducir *flashbacks* o incluso *flashforwards* en relatos de construcción poco ortodoxa. Es el caso de *Infielmente tuyo* (Unfaithfully Yours, 1948), una temprana y rara muestra de *mind-game film*, además de uno de los trabajos más olvidados de Pres-

ton Sturges. En él, un prestigioso director de orquesta sube al escenario poco después de averiguar que probablemente su esposa le es infiel. Durante el concierto, él imagina tres episodios, tres variantes del momento en que ella le confiesa la verdad con consecuencias muy distintas. Esta deconstrucción del relato que está por venir es similar a la que realiza Tom Tykwer en *Corre, Lola, corre* (Lola Rennt, 1998), con la salvedad de que la cinta de Sturges, en su tramo final —aquel en el que la esperada escena debe suceder—, juega a hacer fracasar en las distintas opciones que el director de orquesta había imaginado previamente, como si la ficción estuviera condenada a fracasar frente a la realidad.

- 7 Origen, que pone el título a la película en España, es el acto de incoación consistente en implantar en un sujeto una idea a través de un sueño.
- 8 Traducción de *felicity conditions*, es una expresión lingüística que se refiere a las circunstancias y al papel de los participantes del acto de habla, a sus intenciones así como a los efectos que pretenden provocar. Elementos de los que, en resumen, depende el éxito del acto comunicativo, en el caso sobre el que lo aplica Elsaesser, entre el grupo de espectadores que pueden formar una comunidad y las películas en torno a las cuales la forman.
- 9 Es muy usual la expresión *mind-blowing* para designar algo que es epatante, asombroso, alucinante. Una aproximación más literal sería *que sacude la mente*.

Bibliografía

- BORGES, Jorge Luis (1941). Las ruinas cíclicas. *Literatura.us*. Recuperado de: <<http://www.literatura.us/borges/ruinas.html>>
- BORGES, Jorge Luis (1943). El milagro secreto. *Literatura.us*. Recuperado de: <<http://www.literatura.us/borges/milagro.html>>
- BORGES, Jorge Luis (1949). La casa de Asterión. *Literatura.us*. Recuperado de: <<http://www.literatura.us/borges/lacasa.html>>
- BORGES, Jorge Luis (1975). El otro. *La máquina del tiempo. Una revista de literatura*. Recuperada de: <<http://www.lamaquinadel-tiempo.com/prosas/borges01.htm>>
- BROX, Óscar (2011). La máquina de soñar. *Detour*, 2. Recuperado de: <<http://www.detour.es/cosas/brox-paprika-suenos-tsutsui-kon.htm>>
- ELSAESSER, Thomas (2009). The Mind-game film. Recuperado de: <http://media.johnwiley.com.au/product_data/excerpt/17/14051686/1405168617-2.pdf>
- ITZKOFF, Dave (2010). A Man and His Dream: Christopher Nolan and 'Inception'. *The New York Times*. Recuperado de: <<http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2010/06/30/a-man-and-his-dream-christopher-nolan-and-inception/>>

Jordi Revert (Valencia, 1984) es licenciado en Comunicación Audiovisual y Periodismo por la Universitat de València (UV). Durante sus estudios, cursó un año en la Faculty of Media, Arts and Society de la Southampton Solent University (Southampton, Reino Unido). Desde 2005, ha venido ejerciendo la crítica y escritura cinematográfica y, desde 2008, ha desempeñado este ejercicio como actividad profesional. Ha colaborado en diversos medios en papel y online (*Détour*, *Séptimo Vicio*, *We Love Cinema*), y en la actualidad es crítico y editor en la revista de cine *LaButaca.net*. Miembro asociado del Cineforum Atalante, que gestiona el Aula de Cinema de la UV, desde 2010 ejerce como vicepresidente de la asociación, en el marco de la cual ha participado como coordinador y presentador en diversos ciclos de cine. Asimismo, ha publicado varios ensayos y textos en *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* y coordinado el número 12 de la publicación. Ha sido miembro del jurado del I Concurso de Cortometrajes y Guiones de la Valencian International University (VIU), y de la IV edición de La Cabina, Festival Internacional de Mediométrajes de Valencia.