

# Realidades posibles e indicialidad en *Inception*

La evolución de las fórmulas narrativas en el cine ha llevado al espectador, durante las dos décadas recientes, a habituarse a diversas construcciones de la realidad, modificando sus hábitos como receptor fílmico. Esto no se debe únicamente a los efectos especiales o a la puesta en pantalla de acciones que rompen con las leyes físicas del mundo vivencial, sino también a la presencia del cine-mente, películas en las que se mezcla lo onírico, la memoria, la imaginación y el universo de la realidad narrativa. Se hace partícipe al público de los diferentes niveles de representación de la percepción interior y exterior de los personajes.

Ante la reiterada aparición de películas con este funcionamiento, es inevitable preguntarse cómo es posible que la trama sea comprendida en sus distintos niveles y sin que éstos creen confusiones, y qué elementos formales del filme permiten al espectador una lectura exitosa. *Inception* (2010), dirigida por Christopher Nolan, es una de estas cintas: funda su trama en la posibilidad de acceder al inconsciente de las personas aprovechando distintas etapas del sueño, con la finalidad de extraer o implantar información en ellas y así guiar sus acciones en el mundo consciente. En el presente estudio se dará una posible respuesta a aquellas interrogantes sobre el visionado de *Inception*, para lo cual se retoma el trabajo de Charles Sanders Peirce,<sup>1</sup> cuyo principal objetivo consiste en el desarrollo de una teoría que explique el pensamiento y el

1 Se retomarán los escritos de Peirce que datan de 1887 a 1907, publicados entre 1931 y 1958. Aquí, por cuestiones prácticas, se empleará la edición electrónica de J. Deley (1994).

lenguaje. Se analizará la cinta partiendo del proceso creencia-duda-creencia y de sus relaciones con la sorpresa y la abducción. De este modo nos acercaremos a la forma en que se establecen los juicios inferenciales y cómo el espectador funda en ellos las relaciones entre los universos de realidad, ayudado por signos específicos que guían su interpretación.

Se compararán fragmentos de los diálogos de algunos personajes con elementos clave del pensamiento de Peirce, para comprobar la correspondencia entre la propuesta de Nolan y el constructo epistemológico del filósofo estadounidense Charles S. Peirce, es decir, una simbiosis del entramado teórico y el contenido de la cinta misma. La elección teórico-metodológica del análisis se sustenta en la explicación del sistema peirceano sobre las conexiones entre el mundo simbólico y la experiencia sensible; se trata, entonces, de poner a prueba dicho sistema, al confrontarlo con las estrategias interpretativas de los espectadores fílmicos contemporáneos.

Aquí se propone una analogía entre el funcionamiento del juicio sintético y el principal objeto de esta investigación, el audiovisual de síntesis, cuya base se encuentra en la imagen sintética, es decir, aquella que posee múltiples fuentes de referencia para su comprensión. El concepto de síntesis en el cine (y el audiovisual en general) puede entenderse mejor si partimos de ejemplos que tienen que ver con los juicios realizados por el espectador, incluso desde el surgimiento del cine, entre ellos:

- La yuxtaposición creada por el montaje (choque semántico causado por las elecciones narrativas), explicada y analizada desde los primeros pasos de la teoría fílmica por autores como Serguéi Eisenstein. Parte del principio de que de la sucesión de dos imágenes resulta una idea sintética.
- Las películas con intertextualidad notoria y los universos transmediáticos

(requieren del conocimiento del texto original para su interpretación).

- La imagen compuesta por la mezcla de creación digital y la de registro, composición que deriva en productos que revierten las expectativas de los receptores, tal como ocurre en documentales animados o ficciones presentadas de manera hiperreal.
- El salto narrativo entre distintos planos de la realidad: capas de sueño, fantasía, estados mentales alterados, temporalidades superpuestas, etcétera.

Varios elementos de *Inception* permiten incluirla en la categorización de la imagen de referencialidad múltiple: combina la creación digital con la de registro, pone en juego distintos niveles de realidad que se cruzan o superponen, lo cual genera la necesidad de establecer guías formales para su interpretación y, más importante aún, establece nuevas creencias que modifican los patrones de acción esperados, proceso esencial en la comprensión del pragmatismo peirceano.

La indicialidad vectorial y física es una noción clave para distinguir los cruces entre los niveles de sueño y la realidad consciente, partiendo de la diferencia entre lo real y lo posible. Para ello se retoma el estudio de Nicole Everaert-Desmedt (2000), “La comunicación artística, una interpretación peirceana”, publicado en la revista *Signos en Rotación* y difundido en la página electrónica de la Universidad de Navarra.

Tanto Peirce como Everaert-Desmedt parten de la consideración de Kant, según la cual el criterio específico que permite definir el entendimiento humano reside en la facultad de distinguir entre lo posible y lo real.

Los seres inferiores y los seres superiores al hombre no diferencian entre lo posible y lo real [...] En la película de Wim Wenders, *El cielo sobre Berlín* (o *Las alas del deseo*, 1987), que cuenta cómo un ángel se hace hombre, se ve que los ángeles no tienen acceso a lo posible. Lo que el personaje principal deplora es no poder adivinar, el tener que saberlo todo (Everaert-Desmedt, 2000).

Lo que le disgusta a este personaje es no poder conjeturar, no estar en el plano de lo posible, ya que la omnisciencia lo condena a vivir en lo real, imposible de subvertir. El propósito de los personajes de *Inception* es convertir lo posible en

real, para ello hacen un recorrido por las percepciones de la mente intervenida del sujeto: pasan por su percepción simbólica con apariencia de primeridad (el sueño), para establecer una nueva creencia que ha de reflejarse en su actuar del mundo sensible, en el plano de lo real.

No tenemos un acceso inmediato a lo real: nos construimos una representación de la realidad mediante una interpretación de orden simbólico. Tal interpretación reposa sobre unos códigos culturales compartidos, que han sido formados y evolucionan a lo largo de los procesos comunicativos. Estos códigos funcionan como filtros [...] toda tentativa de pensar *diferente*, de concebir de otra manera lo real, implica una actividad de deconstrucción y reconstrucción de códigos (Everaert-Desmedt, 2000).

Reconstruir los códigos interiorizados es el deber de los personajes de *Inception*, quienes aprovechan la similitud perceptiva del sueño y la realidad consciente, para modificar las creencias de un sujeto, lo cual opera de forma análoga a las bases de los postulados de Peirce para la adquisición de conocimiento orientado a la acción, esto es, la consideración completa de las concepciones de un objeto establecidas en la máxima pragmática.<sup>2</sup>

Comencemos el recorrido por las coincidencias entre las frases extraídas de *Inception* y el pensamiento peirceano,

2 “Considere qué efectos, que podrían concebiblemente tener consecuencias prácticas, concebimos que tiene el objeto de nuestra concepción. Entonces, nuestra concepción de esos efectos es el total de nuestra concepción de ese objeto” (Peirce, 1994).

como punto aproximativo de este cuerpo teórico y las posibilidades de su extrapolación al análisis fílmico.

“El parásito más resistente es una idea”. La cita anterior es uno de los primeros diálogos del filme, su intención es explicitar la utilidad de acceder a la mente ajena para llevarla a la acción (lo cual no requiere en la práctica cotidiana ingresar al nivel del sueño).

En la epistemología de Peirce, el pensamiento es un proceso dinámico, esencialmente una acción que oscila entre los estados mentales de ‘creencia’ y ‘duda’. El primero de ellos se define como la “instauración de un hábito que determina nuestras acciones” (Peirce, 1994), mientras que la duda representa un estado turbulento e insatisfactorio del que todo humano lucha por liberarse: “la irritación de la duda provoca una contienda para alcanzar el estado de creencia” (Peirce, 1994). Para el hombre como intérprete, el paso de un estado a otro es permanente, siendo tan riesgosa la posesión rígida de la creencia, como incómodo el recorrido cognoscitivo para despejar la duda. Lo anterior es una muestra de la importancia y la persistencia o subversión de las ideas.

“Ninguna idea es sencilla cuando hay que plantarla en una mente”. Esta cita se relaciona



Perinola: tótem distintivo del mundo onírico en *Inception*.

con el pensamiento peirceano en su explicación sobre los mecanismos de transición entre la creencia —la duda ocasionada por un suceso sorprendente— y la instauración de una nueva creencia: “La creencia, mientras dura, es un hábito fuerte, y como tal, fuerza al hombre a creer hasta que una sorpresa rompe el hábito” (Peirce, 1994). “El rompimiento de una creencia sólo puede deberse a una experiencia novedosa” (Peirce, 1994) o “...hasta que nos encontramos a nosotros mismos confrontados con alguna experiencia contraria a las expectativas” (Peirce, 1994).

“Al subconsciente lo motiva la emoción, no la razón. Necesitamos convertir esto en un concepto emocional”. Cuando se cuestionan sobre la mejor forma de que el sujeto acepte la idea ajena como propia, los personajes de *Inception* deducen que eso se logrará dando un mayor peso al elemento emotivo de la idea que a su racionalidad. Para lograrlo modifican las concepciones de la relación emotiva que guardan el sujeto (cuya mente han de manipular) y su padre, orientando sus acciones a través de la creación de un sentimiento de afecto y añoranza de la infancia.

El paralelo teórico y la confirmación de su efectividad están manifiestos en las distinciones hechas por Peirce en su clasificación de interpretantes (signos que traducen otros signos en la mente del intérprete).

En el esquema del signo peirceano,<sup>3</sup> la relación del objeto con el signo o representamen la establece el interpretante. La relación objeto-signo-significado constituye una serie de mediaciones entre el mundo exterior y las

3 Un signo o *representamen* es algo que está (1) para alguien (2) por algo (3) en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, tal vez, más desarrollado. Ese signo que crea yo lo llamo *interpretante* del primer signo. El signo está por algo, su objeto. Está por ese objeto, no en todos los aspectos, sino con referencia a un tipo de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen” (Peirce, 1994).

representaciones mentales o internas. Para definir esto, Peirce ideó tres tipos de interpretante:

1. Interpretante emocional: el primer efecto propio de un significado es el sentimiento producido por él.
2. Interpretante energético: supone un esfuerzo que puede ser muscular, pero que más frecuentemente es un esfuerzo mental sobre el mundo interior.
3. Interpretante lógico: es un cambio de hábito, una modificación de las tendencias a la acción surgida de las experiencias y esfuerzos previos.

De aquí puede seguirse la ruta de la idea implantada: de la emoción, al convencimiento, y de ahí, a la acción derivada. Por ello, más que distintos tipos de interpretantes, convendría entenderlos como las fases de un mismo proceso.

“El sujeto puede rastrear el origen de una idea, la inspiración no se falsifica”. Mediante el seguimiento del proceso relacional causa-efecto podemos comprender la indicialidad en dos niveles distintos: el de las ideas que se generan sucesivamente, en un plano mental, y el de los signos que nos guían perceptivamente para la comprensión del mundo tangible.

Para entender mejor esto, recordemos que, como lo entiende Peirce, el índice es un signo que representa algo a causa de su relación física de producción directa con aquello a lo que remite. Es posible, entonces, hablar de estos dos niveles de indicialidad en función de que se trate de un signo expresado, en el que la relación de producción sea puesta a prueba en el mundo tangible, o de un signo no expresado, en cuyo caso lo que ha de seguirse es la relación de producción sucesiva de los interpretantes en el mundo de las ideas.

Encontramos entonces la indicialidad como vector no expresado: llegar al nivel de lo que el mismo Peirce llamó signo-pensamiento (aquel que es interpretado por otro pensamiento y se encuentra en lugar del objeto dinámico) y a la posibilidad de seguir el rastro de los pensamientos que originan otros. Es el principio de la semiosis ilimitada.

En lo que respecta al plano formal, en el universo tangible de la película, existen otros signos de la indicialidad, uno de ellos son los *tótems*, objetos que permiten saber si los personajes se encuentran en el interior de un sueño o en la realidad física, y que llevan siempre consigo para efectuar tal distinción, como el caso de una perinola que

en el mundo del sueño gira permanentemente, desafiando las leyes físicas, ausentes en un mundo onírico.

Otro tipo de signo indicial está representado por el cruce de sensaciones: la música del mundo tangible es perceptible en el sueño, el agua en que se sumerge a los personajes mientras duermen se desborda dentro del sueño; así, el movimiento del mundo real se transmite en el sueño como un ambiente turbulento.

A su vez, para evitar perderse entre los niveles de sueño y realidad, se produce una guía vectorial en dos sentidos:

- a) La inducción al sueño mediante un proceso químico. En la cinta es posible compartir el universo onírico con la interconexión física y el uso de fármacos que hacen que el sujeto pierda el sentido.
- b) La salida orientada físicamente por dos factores: tiempo y gravedad. Para despertar existen dos vías principales, como la sensación de caída que activa los mecanismos del oído interno que nos permiten mantener el equilibrio o el fin de los efectos de los fármacos inductores del sueño.

Está disponible en internet (<http://www.cinemablend.com/new/An-Illustrated-Guide-To-The-5-Levels-Of-Inception-19643.html>) una infografía que permite comprender mejor las relaciones vectoriales entre cada nivel de sueño, la realidad tangible y las formas de pasar de uno a otro. En ella es posible apreciar el esquema narrativo de la película, lo cual constituye una guía que permite conocer el nivel del sueño, quién está soñando, qué personajes se encuentran en su mente, cómo es posible ir de un nivel a otro (a través de qué proceso físico o químico), así como la etapa en que se implanta la idea: el estadio de la creación de un nuevo interpretante orientado a la acción (de su nivel emocional, al energético y luego al consciente).

Los procesos manifestados en esta ejemplificación de los postulados de Peirce pueden encontrarse en el texto de Everaert-Desmedt (2000), así como el porqué de la relevancia de lo simbólico en el establecimiento de nuevas creencias y como filtro de la percepción del mundo tangible.

Lo posible sólo puede formularse a través del simbolismo. Si no se formula resulta indistinción, caos, locura. Pero sólo puede formularse descomponiendo el simbolismo existente. Del polo de la primeridad surgen fuerzas que se infiltran en los códigos y los

empujan. Una vez descompuesto el simbolismo, los filtros que permiten aprehender lo real se encuentran modificados. De ello resulta un conocimiento de lo real nuevo, todavía sin formular. Pero, en seguida, lo posible es recuperado por el simbolismo; se endurece, se reduce a símbolos, se fija en verdades establecidas, se convierte en simbolismo, que deberá, a su vez, ser impulsado por lo posible para producir conocimiento nuevo (Everaert-Desmedt, 2000).

Hemos hecho énfasis en las relaciones entre la naturaleza del ser y las convenciones de lo social aprendido, que para Peirce son los polos de la adquisición de conocimiento. Al retomar las categorías de Kant, Peirce nos lleva de lo sensorial (primeridad) a lo simbólico (terceridad), sin dejar de tomar en cuenta el nivel de la segundidad: las relaciones lógicas que establecemos entre objetos, fenómenos y signos. Así, por un lado, podemos afirmar que, para fijar conocimientos derivados de la percepción, es crucial la mediación del sistema cognitivo, los modos de inferencia y el éxito de sus resultados nos permiten significar: se trata de las relaciones direccionales del proceso semiótico.

Por otra parte, encontramos un tipo menos conocido de inferencia lógica que completa las posibilidades representadas por la inducción y la deducción, cuyas finalidades últimas son la comprobación o verificación lógica de los postulados del pensamiento. Se trata de la abducción, único modo inferencial capaz de llevarnos a producir y comprender conocimiento nuevo, debido a su carácter conjetural. La abducción se da cuando el espectador de cine contemporáneo no posee una salida explicativa que lo lleve a establecer semejanzas entre lo que presencia y su realidad o cuando no tiene oportunidad de seguir el rastro de las relaciones que generen una conclusión satisfactoria. Al sorprenderse, el espectador abduce, conjetura, partiendo del encuentro con lo que percibe a través de sus sentidos, se arriesga, conscientemente o no, a dar soluciones hipotéticas que lo satisfagan.



Cine-mente en *Inception*. Fotograma: Warner Bros.

Conocer la dirección de los procesos del pensamiento para la constitución de interpretantes específicos ante situaciones perceptivas y lógicas novedosas puede aclarar el funcionamiento de varios tipos o clases de producciones audiovisuales digitales multirreferenciales, particularmente aquellas en las que la transición de lo real a lo ficticio es fuente de una problemática específica en los procesos cognitivos del espectador.

La estructura y el funcionamiento de *Inception* corresponden a la tendencia contemporánea del cine-mente (sobre la que aún quedan pendientes una mejor definición y un trabajo analítico sistematizado), en la que, gracias al empleo continuo de la imagen sintética, se vuelve habitual representar diferentes planos de lo posible (sean de registro documental o de mundo ficcional caracterizados por la saturación textual) en el interior de una misma pieza fílmica.

El actual espectador de cine posee más elementos para el goce y la comprensión de diversas realidades que los ángeles de la película de Wenders, *El cielo sobre Berlín*. Ello se debe a la flexibilidad de su sistema cognitivo (fundado, entre otras cosas, en la posesión de sensaciones y sentimientos), capaz de poseer creencias y ser vulnerable a la duda, pero que requiere de signos relacionales que guíen su interpretación de las historias que transitan en diferentes estados de la realidad. Se trata de la indicialidad física y abstracta, ya que vincula conceptos e ideas entre sí.

Estudios como el aquí propuesto, que incluye la percepción, conocimientos previos (tanto sociales como de la experiencia sensible), así como la aceptación de la presencia cuasinatural de lo existente en las pantallas como parte de la escena visual de nuestro tiempo, son fundamentales para la consolidación del campo de estudio de la cultura visual; no sólo por aumentar las investigaciones realizadas al respecto, sino también por buscar elementos básicos de análisis que no pueden dejarse de lado, independientemente del propósito teórico-metodológico. Buscamos partir de la formalidad para comprender el sentido.<sup>LC</sup>

## REFERENCIAS

- Everaert-Desmedt, Nicole (2000), "La comunicación artística: una interpretación peirceana", *Signos en Rotación*, año III, núm. 181, disponible en: <http://www.unav.es/gep/Articulos/SRotacion2.html>.
- Nolan, Christopher (dir.) (2010), *Inception*, cinta cinematográfica, Estados Unidos/Reino Unido, Warner Bros. Pictures/Legendary Pictures/Syncopy Films.
- Peirce, Charles S. (1994), *Collected Papers of Charles S. Peirce*, C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds.), Cambridge, Harvard University Press, edición electrónica de J. Deely, Charlottesville, IntelLex, 1931-1958.
- RAÚL ROYDEEN GARCÍA AGUILAR. Maestro en Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México y doctorante en Ciencias Políticas y Sociales con orientación en Ciencias de la Comunicación, miembro fundador y vocal del consejo directivo de la Asociación Mexicana de Teoría y Análisis Cinematográfico. Miembro investigador de la Asociación Mexicana de Estudios de Semiótica Visual y del Espacio (AMESVE), secretario de documentación de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC). Ponente en diversos congresos nacionales e internacionales. Líneas de investigación: semiótica, cine, medios digitales.