

Corinna Deppner (Hamburg)

## **Realidad virtual 'post mórtem'. Confinamiento como inmersión entre la ilusión estética y el guiado emocional en "Abre los ojos", de Alejandro Amenábar**

The feature film "Abre los ojos" dates back to 1996. It is one of the first works of Alejandro Amenábar and has had a great echo on an international scale. "Abre los ojos" is part of the films that have been called 'mind-game', a genre of psychological intrigue thus qualified by erratic narrative structures that confuse the viewer. Specific characteristics of it are flashbacks and distorted perspectives, and even the generation of hallucinations through surreal effects. The article analyses the following aspects: 1. Aesthetic illusion and emotional guidance as immersive potentials in "Abre los ojos", 2. Sleep and mask as surreal impulses, 3. The effect of the images – a comparison with the hysterical interpretation of Cindy Sherman, 4. Postmortem virtual reality: immersion as the theme of the film.

### **Inmersión en tiempos de confinamiento**

El primer y último episodio de la película "Abre los ojos" conduce a una ciudad desierta por la gente a plena luz del día. Calles, edificios, letreros de neón, semáforos son vestigios de una presencia pasada. En líneas de calles cubiertas por el silencio y la sombra, la vista, limitada por rascacielos, se posa en un punto de fuga lejano. Se forma una imagen de abandono en la que el protagonista de la película encaja como quien está expuesto. ¿Sueño o realidad? César, cuya historia se cuenta, está atrapado en un trauma. Al principio deambula por las calles vacías de una gran ciudad, al final sube a un rascacielos abandonado para salir del sueño y la realidad. Su búsqueda de una salida a la pérdida de control sobre sus propias acciones se convierte en una puerta de entrada a una realidad virtual. Sigue la mediación de una agencia que opera en Internet que promete una vida en un mundo que se puede programar a través de imágenes idealizadas y promete liberarlo de sus pesadillas. Sin embargo, el camino a un paraíso retratado se convierte en un salto al abismo. Incluso las personas presentes en sus visiones adoptan la forma del psiquiatra que lo interroga y la mujer deseada no pueden cambiar eso. Elige el camino de la inmersión, un estado que se evoca al sumergirse en mundos virtuales con guía emocional.

El largometraje "Abre los ojos", sobre cuyos efectos inmersivos se centra el estudio aquí realizado, se remonta al año 1996. Es una de las primeras obras de Alejandro Amenábar y, junto con "Los Otros" (2001) y "Mar adentro" (2004), ha tenido un gran eco a escala internacional. A ello también ha contribuido notablemente el 're-make' realizado por Cameron Crowe en el año 2001, titulado "Vanilla Sky", con Tom Cruise como protagonista masculino. Penélope Cruz interpretó el papel femenino en ambos largometrajes. "Abre los ojos" se encuadra dentro las películas que se ha dado por denominar 'mind-game', un género de intriga psicológica así calificado por unas erráticas estructuras narrativas que confunden al receptor. Características específicas del mismo son los 'flashbacks' y las perspectivas distorsionadas, e incluso la generación de alucinaciones por medio de efectos surrealistas.

El artículo se divide en los siguientes aspectos:

1. La ilusión estética y el guiado emocional como potenciales inmersivos en "Abre los ojos"
2. Sueño y máscara como impulsos surrealistas

3. El efectismo de las imágenes –una comparación con la interpretación histórica de Cindy Sherman
4. Realidad virtual 'post mórtem': la inmersión como tema de la película

### **La ilusión estética y el guiado emocional como potenciales inmersivos – tres ejemplos de Oliver Grau**

Para responder a la cuestión de la inmersión estética en un largometraje, no solo es importante el acontecimiento narrativo, sino también el poder de la imagen. Consecuentemente, una parte esencial del estudio de la inmersión se ha dirigido a las propiedades de la imagen. Aquí la investigación se centra a su vez en las emociones desencadenadas por la imagen. Oliver Grau, en cuya argumentación me apoyo, dice que el estudio de la inmersión es equivalente al de las emociones y ambas áreas marcan los elementos principales de la cultura visual. En un artículo en este sentido, Oliver Grau expone a modo ilustrativo tres ejemplos de diferentes épocas, en los que se ponen de relieve aquellos elementos inmersivos que también resultan importantes para la película "Abre los ojos", de Alejandro Amenábar. En el primero se señala el Retablo de Isenheim, de Matthias Grünewald (1506-1515), como modelo temprano de una inclusión del receptor por medio del dramatismo corporal y la disposición del color. La crucifixión que se muestra en el retablo provocaría una "experiencia visual arrebatadora"<sup>1</sup> (Grau 2008: 265) que afligiría a quien la observa: un gigantesco Cristo con un cuerpo vejado, cuyo peso tensa la cruz. A ello se añade el uso expresivo del color, que despierta especialmente las emociones en la Resurrección, imagen visible al desplegar las alas del retablo. La transición de la Crucifixión a la Resurrección intensifica el efecto inmersivo (vid: Grau 2008: 265).

El segundo ejemplo, "El triunfo de la voluntad", una película de Leni Riefenstahl sobre el congreso del Partido Nacionalsocialista en 1934 en Núremberg, sirve para definir el filme como un medio sugestivo. Mediante los posicionamientos de cámara a vista de pájaro y el contrapicado extremo se exagera el ángulo visual normal. La perspectiva cambiante, que subyuga ópticamente a las masas mediante el ángulo picado y en otros momentos otorga carácter heroico a figuras individuales mediante un ángulo de cámara inferior, se combina con señales acústicas. Mediante una música muy expresiva y discursos propagandistas se consigue una "inmersión multisensorial en el congreso del partido" que, según Oliver Grau, "en primera instancia proporciona al público del cine fantasías de poder emocionales con una intensidad que ningún asistente al congreso del partido pudo vivir" (Grau 2008: 277). La cámara contribuye a difuminar la línea que separa realidad de fantasía. Este efecto se consigue principalmente mediante el montaje de cambios extremos de perspectiva.

Como tercer ejemplo se expone el videojuego "America's Army" (AA). Aquí la inmersión se fomenta mediante "la reacción a tiempo real del escenario audiovisual de la acción", así como mediante "la interacción y la comunicación con los demás jugadores" (Grau 2008: 281). En el escenario de la acción, tan artificial como multisensorial, tiene lugar una vivencia estética cuyas sugerencias provocan intensas emociones, amplificadas por medio de la música. La novedad respecto a una estrategia inmersiva es la sugestión de tomar parte en la acción a través de la interactividad.

---

<sup>1</sup> Las traducciones del alemán al castellano son míos.

Impulsados por la fascinación que causa un aumento de la ilusión, en los medios tienen gran eco unos potenciales de sugestión –gracias, principalmente, a las innovaciones técnicas– que dan como resultado "la constante creación de nuevos regímenes de percepción" (Grau 2008: 285), explica Grau. Consecuencia de ello es que, sobre todo los medios visuales, despliegan un potencial que incrementa la estructura emocional de la persona hasta la falta de distanciamiento. Por lo tanto, el potencial óptico y emocional de la imagen, en particular de la imagen en movimiento, es un importante factor del efecto inmersivo. Este se alcanza mediante:

1. Representación del cuerpo humano
2. Dramaturgia de colores
3. Cambio de la perspectiva humana
4. Ampliación e imagen detallada (lo que se denomina efectos *blow-up*)
5. Simulación del movimiento como sugestión de tiempo (tiempo analógico, aceleración del tiempo y cámara lenta o "slow motion")
6. Adición de estimulación acústica (p.ej.: música envolvente) y
7. La sugestión de poder influir en el proceso.<sup>2</sup>

Estos factores generales del poder, sobre todo, de medios dirigidos visualmente y multisensorialmente, están presentes también, por un lado, en el largometraje "Abre los ojos" –lo que tampoco la diferenciaría de otras películas. Por otro lado, los elementos de la inmersión, y ahí reside la diferencia, se convierten en el tema del filme.

### **La trama de "Abre los ojos"**

Las mujeres suspiran por César (Eduardo Noriega), el apuesto y adinerado héroe de la historia. Nuria (Najwa Nimri) ha sucumbido especialmente a los encantos de César e intenta conquistarlo para sí, estableciéndose una relación amorosa. César, a quien no le gusta ser visto dos veces con la misma mujer, se debate en un conflicto emocional entre el deseo y la vanidad. Sus intentos de deshacerse de Nuria fracasan en primera instancia. Pelayo (Fele Martínez) es el inseparable mejor amigo del deseado protagonista. En su fiesta de cumpleaños César conoce a Sofía (Penélope Cruz), amiga de Pelayo, a quien acompaña esa misma noche a su casa. Sofía y César conversan sin parar y César cree haber encontrado a la mujer de su vida. Cuando a la mañana siguiente sale de la casa de Sofía, Nuria lo está esperando delante de la casa y le convence para que suba a su coche. El viaje acaba en un accidente en el que Nuria fallece y el atractivo rostro de César que, a su juicio, le otorga su identidad, acaba desfigurado. Los médicos no pueden reconstruir su cara y le ponen una prótesis facial que debería ayudarle a aceptar su nuevo aspecto.

La historia narrada hasta ahora resulta ser un 'flashback'. El cambio de perspectiva permite seguir otra pista que, como deconstrucción de la cronología del relato, ya se muestra en la imagen de una escena anterior. César está ingresado en un centro psiquiátrico penitenciario y está acusado del asesinato de Sofía. El psiquiatra Antonio (Chete Lera) está presente y le pregunta acerca de lo acontecido en los últimos meses, con el fin de elaborar un dictamen sobre la responsabilidad penal de César. En un continuo diálogo, que primeramente se insinúa mediante voz en 'off' y finalmente también se retoma en la trama de la película, la reconstrucción que César hace de los acontecimientos se enreda en contradicciones e incoherencias. Antonio

---

<sup>2</sup> Los procedimientos de realidad aumentada y de distanciamiento se convierten en un medio para dirigir la percepción emocional.

intenta averiguar qué fragmentos de los recuerdos de César se corresponden con la realidad y cuáles son alucinaciones. El discurso de César mezcla los niveles de los estados de sueño, vigilia y ensoñación. Para responder a este solapamiento, la película renuncia a marcas convencionales. El modo de engranarse el sueño que se nos presenta con la realidad que se nos muestra dificulta la comprensión de lo que sucede en la acción. Muchas secuencias se representan en dos variantes como motivo que se repite, de forma que se crea la impresión de un universo emocional paralelo de César: un reencuentro con Sofia en el parque con un sol radiante –la cara del protagonista es como la de antes del accidente. Un reencuentro similar con Sofia en el parque bajo la lluvia –el rostro del protagonista está desfigurado. La última versión se sugiere como la realidad de la película, de la que el protagonista desea huir por medio de ilusiones. Esto lo confirma también el posterior desarrollo de la acción, en el que César, con el rostro desfigurado, es rechazado en una discoteca por Sofia –que ahora vuelve a salir con Pelayo. Borracho, César pasa la noche sobre la acera, su maravillosa vida se ha convertido en una pesadilla.

Pero entonces se produce un giro: se oye la voz de Sofia, que despierta a César y le pide perdón. Acaricia con ternura su rostro deforme y le confiesa su amor. Milagrosamente, un cirujano consigue reconstruir la cara de César y éste recupera su antigua vida. Pero la supuesta buena fortuna de César dura muy poco. Este giro positivo no es permanente. La repetida aparición de Nuria, a la que se creía muerta, siembra la confusión en César y en el espectador. En los recuerdos que César tiene de los acontecimientos pasados las figuras femeninas intercambian su identidad de forma repetida. César acaba con este cambio de papeles entre las mujeres matando a Nuria, a quien responsabiliza de la desaparición de Sofia. El fin de la película revela finalmente lo que César parece estar reprimiendo. César no volvió a ver a Sofia después de estar en la discoteca y su rostro permanece desfigurado. Firmó un contrato con la empresa "Life Extension", cuya publicidad promete seguir viviendo después de la muerte en un estado de sueño simulado inducido tecnológicamente. Para poder efectuar la entrada en el mundo artificial, César se suicida. Según estipula el contrato, será conservado por "Life Extension" y transportado a una realidad soñada. Pero en la programación del sueño se produce un error: Nuria y Sofia se confunden la una con la otra. La consecuencia es que también en el mundo artificial César se enfrenta con Nuria, que se interpone en una relación con Sofia. El que la situación escale hasta el asesinato se convierte así en parte de un mundo virtual del que él esperaba algo distinto. Consecuentemente, en esta forma de modelado de la realidad el asesinato solo ha tenido lugar en el sueño, es decir, en la realidad virtual. En la secuencia final un representante de "Life Extension" ofrece a César la posibilidad de elegir entre seguir soñando el sueño, ahora con Sofia a su lado, o despertar y seguir viviendo su vida en la 'realidad'. Sin embargo, desde el suicidio de César y el momento de descubrir que ya está muerto han pasado 150 años. Si elige la segunda opción, se le despertará de la crionización y continuará viviendo su vida 'real' en el año 2140. César acepta esta oferta, ya que desea concluir su sueño. Para ser despertado por "Life Extension" debe suicidarse de nuevo, así que salta desde un rascacielos. La última secuencia de la película es la repetición de la escena inicial, en la que la voz de una mujer (¿es la de Nuria, la de Sofia o la de una tercera persona?) le habla de forma confortante: "Tranquilo, tranquilo, abre los ojos". La imagen se funde en negro (vid. Runge 2011: 327-346).

## **La ilusión estética y el guiado emocional como potenciales inmersivos en "Abre los ojos"**

Primeramente, junto con el empleo de efectos visuales y auditivos –al igual que en otras películas– se pone de manifiesto un relato cinematográfico emocionalmente cargado, que acompaña narrativamente la inmersión del espectador: amor, celos, muerte y el deseo de una vida permanente, son vivencias límite del ser humano que confrontan al espectador con sus propios universos de experiencias. A nivel estructural se pone énfasis en vivir intensos universos emocionales. La fractura de la narración lineal, la exposición de varias opciones de actuación, la visualización de perspectivas poco fiables, el cambio sin previo aviso de la realidad de la película a secuencias soñadas, la multiplicidad de perspectivas (universo paralelo incluido) y la recurrencia de motivos significativos hacen que el espectador se mantenga en un atento suspense. Para comprender el fragmentado y, en ocasiones, contrapuesto desarrollo de la acción, se le exige un proceso receptivo en constante construcción. Para aclarar la enmarañada historia, en la que los protagonistas se encuentran bajo una figura dual y en dos niveles de percepción, se puede recurrir a una cinta de Moebius.<sup>3</sup> Mientras que un lado de la cinta representa la realidad virtual, por el otro lado transcurre la realidad de la historia de la película. El giro de la cinta se corresponde con el encuentro de los protagonistas en la otra realidad respectiva. Un ejemplo sería cuando el César ileso se mira en el espejo y la imagen reflejada es la del rostro desfigurado. La imagen soñada y la huella de lo sucedido se encuentran. Para huir de esta situación, o bien recomponer una identidad intacta, recurre a la máscara. Lo que para César supone una protección ante su propia imagen, para el receptor es una señal de que el mundo soñado se representa como realidad enmascarada, que luego encuentra su continuidad en la realidad virtual. Sin embargo, el infinito entrelazamiento de sueño, realidad virtual y realidad, de máscara y desenmascaramiento, lleva a no poder reconciliar ya las señales de la historia. El receptor se convierte en un consumidor desbordado, abrumado por una historia cargada de emociones. Desde esta perspectiva, las señales del relato entrelazadas entre sí se asemejan a significantes cuyo referente se ha perdido. Mediante la enmarañada manipulación de episodios enmascarados y reflejados repetidamente se hace difícil, o incluso imposible, una identificación con el relato cinematográfico a nivel narrativo.

En cambio, la implicación emocional del espectador se consigue precisamente al despertar su curiosidad con la intrincada historia, tanto más cuanto que, en la era de la comunicación mediática, cada uno de los episodios representa una vida de forma totalmente comprensible. La incertidumbre acerca de los contextos narrativos se convierte en el espacio que se abre a la inmersión. Aquello que falta para una explicación racional lo suple el recurso estilístico emocional de la película. En consecuencia, son sobre todo los elementos conceptuales explícitamente ficticios del filme los que incrementan la implicación emocional del espectador –y, con ello, el potencial inmersivo de la película.

### **Sueño y máscara como impulsos surrealistas**

Es especialmente la realidad soñada que se presenta como universo paralelo la que encuentra su correspondencia en la deconstrucción cronológica, en la estructura circular con motivos recurrentes, en un sujeto narrador poco fiable y en la multiplicidad de perspectivas de los recursos artísticos. Esto afecta primeramente a la

---

<sup>3</sup> Vid. La estructura de "Los Highway" de David Lynch, el primer director que haya utilizado la cinta de Moebius como estructura narratológica en una película (vid. Seesslen 1997).

confusión entre las señales del sueño y la realidad cinematográfica. La transición entre ellos se indica mediante el empleo de la máscara. Esto permite que las imágenes de la película sean compatibles con imágenes surrealistas, sobre las que se dice que "ocultan una bonita apariencia detrás de una máscara", con el fin de infundir terror en la imaginación (Bohrer 1982: 51ff.). Es por eso que "Abre los ojos" también es interpretada como película surrealista (vid. Hagen 2004: 141-158).

Para Sigmund Freud el trabajo del sueño se caracteriza, sobre todo, por dos elementos: desplazamiento del sueño y condensación del sueño (vid. Freud 1979). Las propiedades del sueño descritas por Freud fueron entendidas por los surrealistas como la entrada a la comprensión de calidades del desplazamiento y la recombinación de signos. Para los artistas surrealistas los signos no solamente actúan como transmisores de información, sino como señales para los sentidos: son al mismo tiempo señales para unos escenarios emocionales inclusivos que, mediante el desplazamiento de las emociones, causan confusión (Arthur Rimbaud: "desarreglo sistemático de todos los sentidos" / "dérèglement systématique de tous les sens"). En consecuencia, la combinación de elementos dispares sirve para los surrealistas como desencadenante de un 'shock' para desequilibrar los sentidos, con el objetivo de agudizar la percepción (vid. Bürger 1971: 81ff.) Este efecto intencionado toca aquellos aspectos que también afectan a la inmersión.

Aquí puede servir de ejemplo ilustrativo el arte de René Magritte. En el cuadro "El imperio de las luces" de 1954, por ejemplo, combina simultáneamente noche y día en la vista de una casa en el parque. De ello surge la impresión de una escena irreal. La fusión de hombre y mujer en un solo cuerpo ensamblado en "Los días gigantescos", de 1928, está igualmente marcada por un insólito desplazamiento de signos. La silueta de la mujer perfila y recorta la parte masculina dentro del contorno. La vista frontal de la mujer choca con la vista de espaldas del hombre, los ademanes denotan abuso y unión forzada. Son visiones que, contempladas fríamente, se basan en un montaje de contrarios. Al mismo tiempo, se provoca un efecto angustioso similar al de una pesadilla. Por consiguiente, se aporta carga emocional a los signos, se estimulan los sentidos y se activan las emociones. En el filme "Abre los ojos" esto también se apoya en que se trata de una interpretación de los sentimientos. En este sentido, César replica a Sofia, después de que ésta le hable de su actividad como actriz: "Los actores no sois gente honesta. Sois capaces de mostrar sentimientos que no tenéis, o que, como mucho, os inventáis".

En "Abre los ojos" el mundo soñado que se muestra conduce a una realidad virtual programada por la empresa "Life Extension". El motivo del sueño permite acceder a la comprensión de un universo inmersivo de experiencias de realidad con un origen tecnológico como, por ejemplo, las que se describen para videojuegos como AA. La diferencia reside en que los videojuegos combinan las simulaciones persiguiendo un objetivo. Por el contrario, "Abre los ojos" también se acerca al surrealismo en el sentido de que en el filme la combinación de las señales cargadas emocionalmente pasa por alto la solución y, en cambio, deja atrás el conflicto en forma de pesadilla.

El resultado es que un estado que se ha dado en denominar 'mind-game' plantea al espectador el problema de no entender solamente como desorientación las reacciones derivadas de una situación narrativa no resuelta, como celos, ira, amor, tristeza, etc., sino que también las utiliza precisamente para controlar la función inmersiva.

Se trata de un solapamiento de los afectos, que más que un estado de intensa recepción provoca una implicación emocional.

### **El subconsciente enmascarado**

Aparte del sueño, el enmascaramiento es un motivo estructurador de la película usado de forma recurrente. Como el propio sueño trabaja con formas del desplazamiento de signos enmascarador, motivos como la estructura de la mascarada deben contemplarse como aspectos de una escenificación soñada. En primera instancia, la máscara que se muestra en "Abre los ojos" es un objeto destinado a encubrir la deformidad física del protagonista. César recibe la máscara con el fin de restablecerse físicamente. Según los médicos, el efecto pretendido es que aprenda a aceptar su nueva cara. De este modo, la máscara es un símbolo de la discapacidad, tanto física como psíquica, que al mismo tiempo debería combatir. Los gestos cargados de emoción con los que la máscara entra en escena en "Abre los ojos" se convierten en expresión de los estados de ánimo. La actitud de César hacia su máscara refleja en igual medida su entrada en la realidad virtual de "Life Extension". Al principio la máscara provoca el rechazo del protagonista, que no puede enfrentarse a la 'realidad' y desea recuperar su antiguo rostro. Luego se produce una utilización irónico-lúdica y desesperada de la máscara en una visita a la discoteca. César se coloca la máscara en la nuca, con lo que su cabeza se asemeja a la doble cara de Jano. La imitación de la cabeza de Jano se puede interpretar ya como un anuncio del universo paralelo al que César será transportado en la siguiente escena cinematográfica de "Life Extension". Tras la entrada en la realidad virtual ya no sería necesaria la máscara, pues la proyección del sueño está orientada hacia los deseos del protagonista (esto es, un rostro intacto y el reencuentro con Sofía). Pero es particularmente en la realidad generada artificialmente donde la máscara se convierte para el protagonista en un objeto imprescindible. Debido a un error o una laguna en la programación, que la intervención del subconsciente no puede atajar completamente, César se ve confrontado dentro de 'life extension' con la 'realidad' cinematográfica, es decir, con el rostro desfigurado. César ya no se puede fiar de su propia percepción, ya que su cara, que cree reconstruida, aparece una y otra vez desfigurada de nuevo. En cuanto al motivo, la confrontación con el subconsciente (esto es, el rostro desfigurado) permanece fija en su imagen del espejo, que ahora atterra al César restablecido. La máscara le brinda protección ante su propia imagen reflejada en el espejo, que le muestra su deformidad. Antonio, que es una escenificación virtual de "Life Extension", percibe el rostro de César como bello e intacto. "Life Extension" genera una realidad virtual que, si bien se corresponde con los deseos expresados por el protagonista, sin embargo, al mismo tiempo se ve trastocada por la intervención del subconsciente. De este modo, la realidad cinematográfica y la virtual se invierten: ahora los sueños ya no son un símbolo de lo irreal, sino que representan el subconsciente enmascarado que se remite a la realidad. Se trata de la realidad cinematográfica de la que él desea huir.

En este sentido, la máscara que lleva César no solo es un motivo que aparece de forma recurrente, sino que hay que entenderlo como característica estructural del filme. A este respecto, Kirsten von Hagen interpreta: "En Amenábar cada una de las escenas e imágenes son como las capas de una cebolla, que solo revelan una nueva capa onírica de cada vez. Al igual que la máscara de César solo muestra otra máscara debajo [...]" (Hagen 2004: 145)

Se plantea una nueva perspectiva de enmascaramiento: también el cuerpo femenino se presenta en la figura de dos mujeres que se enmascaran mutuamente. El desconcertante cambio de persona encuentra su sentido en la medida en que la máscara genera un nexo con César, quien toca con ella un atributo femenino.

### **El efecticismo de las imágenes – una composición con la interpretación histórica de Cindy Sherman**

La máscara, en el contexto de las enfermedades psíquicas, está vinculada con el dispositivo de la histeria, de connotación mayormente femenina. Habría que preguntarse si la histeria como un enmascaramiento de la psique presenta patrones comparables con los de las secuencias del subconsciente mostradas en la película de Amenábar. Ya antes de que Sigmund Freud y Josef Breuer publicasen en 1895 sus revolucionarios 'Estudios sobre la histeria' en Viena, el médico Thomas Sydenham había propuesto comprender la histeria como una enfermedad de la imitación, "ya que solo imita en todo momento otras enfermedades, sin adoptar ninguna característica fija propia" (Bronfen 1995: 19). Como un camaleón, la histeria se adapta a su entorno y se transforma en función de estilos, modos de expresión y contenidos de las diversas culturas y épocas. Esta enfermedad psíquica, que afecta sobre todo a mujeres, es interpretada como una "consecuencia de tensiones, crisis de confianza o conflictos dentro de la cultura" que rodean a la persona enferma. En consecuencia, el síntoma que caracteriza el estado de la histeria "solo reproduce la cultura en la que surge" (Bronfen 1995: 19). En un estudio de Stavros Mentzos sobre el tema, aparecido en 1980, se describe que la persona histérica se coloca tanto interiormente como exteriormente en un estado que "en cierto sentido, le hace experimentar otra cosa y a los ojos de las personas que la rodean la hace parecer distinta de lo que es" (Mentzos 1980: 75). Mentzos publicó en 1996 un estudio más profundo titulado "Affektualisierung innerhalb der hysterischen Inszenierung", en el que en el empleo de afectos dentro de la escena histérica detecta una estrategia evasiva de evidencias cognitivas cuya finalidad es evitar la verdad intrapsíquica. "El afecto expresado funciona como máscara" (Gehrig 2008: 312).

Si tenemos en cuenta esta línea de argumentación, llama la atención que con la máscara Amenábar elija un recurso estilístico retomado nuevamente por numerosos artistas en los años noventa del siglo XX a la hora de escenificar la histeria. A este respecto cabe destacar a la artista y fotógrafa Cindy Sherman. Cindy Sherman se presenta en sus escenificaciones con distintas mascaradas, adopta poses de actrices de cine o repite motivos de retratos históricos. Estos luego son deformados hasta llegar a lo grotesco. Además, se hace una imitación de mujeres de diferentes grupos sociales. Los métodos empleados son maquillajes, vestidos, gestos y poses. Elisabeth Bronfen interpreta además: "Como Sherman adopta y utiliza la cosmética literalmente para enmascararse, visualiza la feminidad como una mascarada" (Mulvey 1991: 142). Se pone en evidencia "esta 'interpretación' de la feminidad como una falsificación en línea con el fingimiento farsante y encubridor de la histérica, quien en su autorepresentación pretende ser otra persona, pero nunca asume totalmente ese otro rol" (Bronfen 1995: 21).

Esta visión de ser otra persona por medio de la mascarada es también la promesa que va buscando César y para la cual cree haber encontrado una solución en la oferta de "Life-Extension". César se convierte en el concepto empleado por Bronfen para las escenificaciones de Sherman, un "sujeto anudado, que refleja al mismo tiempo tanto una representación (o apariencia) como la descomposición de la

imagen [...]". Surge un "yo postmoderno, que se manifiesta justamente en el campo de tensión entre el monstruoso material amorfo bajo la superficie de la imagen y la perfecta apariencia externa de la representación", (Bronfen 1995: 21, 23). Ambos niveles, el monstruoso y el perfecto, ponen de manifiesto que necesitan de un recubrimiento para mantener unido el constructo de los impulsos psíquicos.<sup>4</sup>

La película se sirve además de una técnica comparable al método de Sherman. "Al final la técnica de mezcla y composición de Sherman acaba poniendo de manifiesto el ensamblaje de vulnerabilidad y mascarada, de perfección y monstruosidad [...]". La "escenificación de su cuerpo enmascarado, distorsionado o desfigurado [...]" remite "a fantasías de terror relacionadas con destrucción y muerte [...], ya sea a recordar fantasías infantiles o una amenaza vivida de forma real" (Bronfen 1995: 16).

También para Amenábar se puso de relieve la escenificación física como enmascaramiento.

The fleshiness of Amenábar's work is palpable and crosses over into the way in which he experiences cinema and filmmaking. He describes as 'orthopaedic' those films in which the editing tricks are visible [...] and he is very fond of describing in length the painstaking process of putting on the character that his actors undergo. Thus, we know how the four-hour make-up sessions suffered by Noriega in 'Abre los ojos' were complicated by real-life wounds caused by the strings that held the make-up together, and which became infected and painful [...] or that Javier Bardem had to undergo daily five-hour make-up sessions prior to shooting in 'Mar adentro' [...]. Moreover, the director himself suffers physically when filming: the nerves make him rub his hands obsessively to the point that he often ends up with sores all over his hands [...] (Fouz-Hernández / Martínez-Expósito 2007: 96-97).

La mascarada que, tanto en el arte de Cindy Sherman como en el de Alejandro Amenábar, se emplea como desfiguración esclarecedora –en el caso de Sherman es el conocimiento sobre la mascarada de la feminidad, en Amenábar el de la perfecta realidad aparente– es símbolo de un solapamiento de los afectos, como también se ha descrito en la escenificación histórica. La combinación de signos dispares conduce, por un lado, a un distanciamiento de la idea de una realidad establecida y revela su carácter constructivo. Por otro lado, las implicaciones emocionales que ello implica se amplifican hasta convertirse en universos emocionales ambivalentes, que colocan al receptor en un estado en el que ya no puede discernir claramente los signos. Amor, muerte, alegría, ira, celos y deseo se encuentran y con su incompatibilidad ejercen un efecto abrumador –un sentimiento que implica inmersivamente al espectador en lo que ha visto.

### **Realidad virtual pos mórtem: la inmersión como tema de la película**

El efecto inmersivo del largometraje "Abre los ojos" no se diferencia en principio esencialmente de otras películas en cuanto al empleo del color, tono, cambio de perspectiva, picado y contrapicado incluidos, tiempos, incluyendo la superposición de los mismos, cortes y 'flashbacks', etc. Se ha hecho evidente que el empleo de

---

<sup>4</sup> "Wenn der Traum mit einer symbolisierenden Darstellung des Körpers [...] zu spielen scheint, so wissen wir, dies ist die Leistung gewisser unbewusster Phantasien, wie wahrscheinlich sexuellen Regungen nachgeben, und die nicht nur im Traum, sondern auch in den hysterischen Phobien und anderen Symptomen zum Ausdruck kommen." (Freud 1979: 497.)

recursos cinematográficos se corresponde con el nivel del contenido. Se utilizan medios estéticos que funcionan como "potenciadores del sabor" de la historia. En este aspecto cabe destacar especialmente la oscuridad, que se quiebra por medio de imágenes de colores intensos (p.ej. vestido rojo, luz azul). En algunos pasajes se trabaja con los efectos difuminadores de las imágenes borrosas. Es decir, la inclusión del espectador se produce en este sentido no solo a partir de una interacción de los contenidos emocionales de la historia, sino tomando como base sus estructuras estéticas. En el 'remake' de Cameron Crowe "Vanilla Sky", del año 2001, la intensidad del mundo artificial se alcanza sobre todo mediante impulsos de color. En este contexto, se toma como referencia dentro de las artes visuales un cuadro de Monet, cuyo colorido cielo se corresponde con el cielo de las 'second lifes' prometidas por "Life Extension". En ambas versiones el deseo de recuperar un rostro curado, mientras sigue existiendo una deformidad física, exige los recursos del montaje cinematográfico y narrativo. Al mismo tiempo, estos recursos son en ambos largometrajes los que involucran emocionalmente al receptor en lo que sucede y causan una implicación inmersiva.

En particular, las películas del género 'mind-game' –al que pertenecen ambas versiones– se caracterizan por compensar la ausencia de rigor en la narración con un mayor potencial de control emocional. La comparación con la histeria, a la que seguramente también se puede recurrir en otras películas 'mind-game', ha ilustrado que, por un lado, el montaje de las escenas incrementa aún más la confusión. Por otro lado, sin embargo, se tocan sentimientos que se corresponden con el universo de experiencias de un presente heterogéneo. La máscara es el nexo de unión. También es el nexo de unión con el universo paralelo existente 'post mórtem'. Máscaras como "Life Extension" se convierten en paradigma de la represión, que movilizan la experiencia límite de la muerte en forma de afectos antagónicos.

La peculiaridad de "Abre los ojos" consiste en que Amenábar no solo emplea afectos inmersivos, sino que hace de la propia inmersión el tema de la película. Esto se pone de manifiesto en que en el momento crítico del filme César se deja atrapar por un mundo artificial, con el fin de escapar de su deformidad. A nivel de contenido la distancia entre la realidad cinematográfica y la vivencia virtual desaparece. Este aspecto viene marcado, entre otras cosas, por el cambio de persona entre Sofia y Nuria, así como por las dos caras del protagonista, que César ya no es capaz de distinguir. Al mismo tiempo, es precisamente esta mascarada la que aporta información sobre los universos paralelos. La aparición de la máscara es una señal de que en César el subconsciente actúa hasta en el mundo ficticio virtual. De este modo, las falsas apariencias de los mundos soñados de una realidad virtual colisionan con las estructuras profundas de los traumas que persiguen a César. Al final de la película un representante de "Life Extension" explica a César que debe ser consciente de que el universo que vive es virtual, para así poder dirigirlo a su favor. De él se exige una distancia que conduciría a la fusión definitiva con la realidad virtual.

En consecuencia, la figura cinematográfica de César representa la inmersión que se exige –aunque de forma más atenuada– del espectador. Sin embargo, la identificación total de César con la realidad simulada de "Life Extension" fracasa; de este modo, no tiene lugar esa "Second Life". La deconstrucción de la oferta inmersiva de "Life Extension" es la perspectiva a la que el propio espectador se remite y que

lo conecta con César: de este modo, la frase "abre los ojos", que aparece tanto al principio como al final de la cinta resulta ser la verdadera inmersión.

### Epílogo

El análisis de la película "Abre los ojos" en cuanto a su potencial de inmersión se completó antes de la pandemia del Covid-19. Teniendo en cuenta las impresiones que coinciden con la pandemia, el escenario esbozado en la película adquiere una actualidad aún más deprimente. Los estudios confirman los "sueños pandémicos", de pesadillas causadas por el virus (Personen et al. 2020: 2569). La película ha alcanzado la realidad con pasajes individuales y demuestra ser un atisbo de lo inimaginable. Las medidas adoptadas dieron lugar a calles desiertas en numerosas capitales y, por lo tanto, a imágenes sorprendentemente compatibles con las del primer episodio de la película, y también de su parte final. El fotógrafo alemán, Thomas Struth, ya en los años 70 del siglo XX, fotografió calles vacías para entender la "arquitectura como un rostro", visible a través de "la ausencia de personas". Su objetivo era "retratar el inconsciente colectivo del espacio urbano" (Struth 2020: 9). Según esto, César podía ver en las calles vacías el reflejo de su inconsciencia mientras caminaba por las calles desiertas. Esa interpretación aclararía el significado de las secuencias de apertura y cierre de la película: el enfrentamiento con su inconsciente. El trauma reprimido tuvo precursores antes de los hechos descritos. Su comportamiento sugiere que, si bien la inmersión es un medio para transferir fantasías evasivas a mundos de experiencia inimaginables, también puede revelar déficits en las actitudes hacia la vida. La cuestión de la responsabilidad choca con los efectos de la inmersión. Ningún escape, ninguna transformación puede liberar a César de los conflictos que él mismo desencadenó. ¿Y qué se puede aprender de las inmersiones que resultarán en 2020 de las medidas contra la propagación de un virus real? ¿Qué se puede hacer para superar el sentimiento de impotencia y pérdida de control? Los mundos virtuales de la experiencia, que son posibles gracias a una comunicación en Internet más madura y presente que cuando se creó "Abre los ojos", se ofrecen como una salida a varios niveles. Lo que es útil para la educación en el hogar hace que pregunte sobre los contactos sociales. Los informes de que la psique está sufriendo están aumentando. ¿Cómo se puede encontrar un equilibrio? Controladas por las redes sociales, los portales de citas y las salas de chat, las rutas sensibles de transmisión de información y datos están cambiando para reflejar los déficits. Arrojan máscaras sobre la vida con un efecto inmersivo, que -para no quedar a merced- siempre debe ser cuestionado y superado.

### Bibliografía

- Bohrer, Karl Heinz (1982): "Surrealismus und Terror oder die Aporien des Juste-Milieu", in: Bürger, Peter (Hg.): *Surrealismus*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 51-66.
- Bronfen, Elisabeth (1995): "Das andere Selbst der Einbildungskraft: Cindy Sherman's hysterische Performanz", in: Felix, Zdenek / Schwander, Martin (Hg.): *Cindy Sherman, Photoarbeiten 1975-1995*. München / Paris / London: Schirmer / Mosel, 13-26.
- Bürger, Peter (1971): *Der französische Surrealismus. Studien zum Problem der avantgardistischen Literatur*. Frankfurt am Main: Athenäum.

- Fouz-Hernández, Santiago / Martínez-Expósito, Alfredo (2007): *Live Flesh. The male body in contemporary spanish cinema*. London / New York: Tauris.
- Freud, Sigmund (1979): *Die Traumdeutung*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Gehrig, Gerlinde (2008<sup>2</sup>): "Affekt als Maske? Zur Darstellung der Wut bei Cindy Sherman", in: Herding, Klaus / Krause-Wahl, Antje (Hg.): *Wie sich Gefühle Ausdruck verschaffen. Emotionen in Nahsicht*. Taunusstein: Driesen, 305-320.
- Grau, Oliver (2008<sup>2</sup>): "'Vorsicht! Es scheint, daß er direkt auf die Dunkelheit zu- stürzt, in der Sie sitzen.' Immersions- und Emotionsforschung, Kernelemente der Bildwissenschaft", in: Herding, Klaus / Krause-Wahl, Antje (Hg.): *Wie sich Gefühle Ausdruck verschaffen. Emotionen in Nahsicht*. Taunusstein: Driesen, 263-288.
- Hagen, Kirsten von (2004): "Abre los ojos: Surrealistische Reflektoren bei Alejandro Amenábar", in: Felten, Uta / Roloff, Volker (Hg.): *Spielformen der Intermedialität in spanischen und lateinamerikanischen Surrealismus*. Bielefeld: Transcript, 141-158.
- Mentzos, Stavros (1980): *Hysterie. Zur Psychodynamik unbewußter Inszenierungen*. München: Kindler.
- Mulvey, Laura (1991): "A Phasmagoria of the Female Body: The Work of Cindy Sherman", in: *New Left Review* 188, 136-150.
- Pesonen, Anu-Katriina, et al. (2020): "Pandemic dreams: network analysis of dream content during the COVID-19 lockdown", in: *Frontiers in Psychology* 11.
- Runge, Indra (2011): "Wer weiß was? Über das Wissen und Nichtwissen in sogenannten 'Mindfuck'-Filmen am Beispiel von Alejandro Amenábars *Abre los ojos*", in: Kittler, Judith et al. (Hg.): *Repräsentationsformen von Wissen, Beiträge zum XXVI. Forum Junge Romanistik in Bochum (26.-29. Mai 2010)*. München: Martin Meidenbauer, 327-346.
- Seesslen, Georg (1997<sup>3</sup>): *David Lynch und seine Filme*. Marburg: Schüren.
- Struth, Thomas im Gespräch mit Georg Imdahl (2020): "Nehmen wir nun anders wahr? Was ein Familienporträt der Queen und das Foto einer New Yorker Straße voll dreckigem Schnee miteinander zu tun haben", in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, Freitag, 1. April 2020, 9.