



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,  
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**CINE Y AUDIOVISUAL**

**PERSPECTIVA; REALIDAD O SUEÑO**

Un análisis del filme El Origen de Christopher Nolan.

**TAMARA NATHALY PANIAGUA BÁEZ**

Foz do Iguaçu  
2018



INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,  
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)

CINE Y AUDIOVISUAL

**PERSPECTIVA; REALIDAD O SUEÑO**

Un análisis del filme El Origen de Christopher Nolan.

**TAMARA NATHALY PANIAGUA BÁEZ**

Trabajo de Conclusión de Curso presentado al Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e Historia de la Universidad Federal da Integración Latino-Americana, como requisito parcial para la obtención do título de Licenciatura en Cine y Audiovisual

Orientador: Prof. Taina Xavier

Foz do Iguaçu  
2018

TAMARA NATHALY PANIAGUA BÁEZ

**TÍTULO DO TRABALHO:**  
PERSPECTIVA; REALIDAD O SUEÑO.

Trabajo de Conclusión de Curso presentado al Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e Historia de la Universidad Federal da Integración Latino-Americana, como requisito parcial para la obtención do título de Licenciatura en Cine y Audiovisual

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientador: Prof. (Titulação) (Nome do orientador)  
UNILA

---

Prof. (Titulação) (Nome do Professor)  
(Sigla da Instituição)

---

Prof. (Titulação) (Nome do Professor)  
(Sigla da Instituição)

Foz do Iguaçu, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

## TERMO DE SUBMISSÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS

Nome completo do autor(a): \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_

Tipo de Documento	
(.....) graduação	(..x..) artigo
(.....) especialização	(.....) trabalho de conclusão de curso
(.....) mestrado	(.....) monografia
(.....) doutorado	(.....) dissertação
	(.....) tese
	(.....) CD/DVD – obras audiovisuais
	(.....) _____

Título do trabalho acadêmico: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nome do orientador(a): \_\_\_\_\_

Data da Defesa: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

### Licença não-exclusiva de Distribuição

O referido autor(a):

a) Declara que o documento entregue é seu trabalho original, e que o detém o direito de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.

b) Se o documento entregue contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à UNILA – Universidade Federal da Integração Latino-Americana os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento entregue.

Se o documento entregue é baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não a Universidade Federal da Integração Latino-Americana, declara que cumpriu quaisquer obrigações exigidas pelo respectivo contrato ou acordo.

Na qualidade de titular dos direitos do conteúdo supracitado, o autor autoriza a Biblioteca Latino-Americana – BIUNILA a disponibilizar a obra, gratuitamente e de acordo com a licença pública *Creative Commons Licença 3.0 Unported*.

Foz do Iguaçu, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Responsável

## RESUMEN

En el presente artículo ustedes podrán encontrar un análisis del filme El Origen del director Christopher Nolan, filme de ficción que trata temas del inconsciente y el mundo del sueño. Partiendo del estudio del surrealismo para entender como los objetos de escena son representados en el sueño, teniendo en cuenta que en el mundo onírico el lenguaje sufre una desconfiguración. Entenderán como las formas de componer un espacio y como los objetos que interactúan en ella, pueden situarlos en una atmosfera opuesta a lo que llamaríamos realidad.

**Palabras claves:** Sueño 1. Surrealismo 2. Objetos de Escena 3. Nolan 4. Cine 5.

## RESUMO

Neste artigo você pode encontrar uma análise do filme A Origem do diretor Christopher Nolan, um filme de ficção que trata do inconsciente e do mundo dos sonhos. Partindo do estudo do surrealismo para entender como os objetos de cena são representados no sonho, tendo em mente que no mundo dos sonhos a linguagem sofre de uma desconfiguração. Eles entenderão como as formas de compor um espaço e como os objetos que interagem nele podem colocá-los em uma atmosfera oposta àquilo que chamaríamos de realidade.

**palavra chave:** Sonho 1. Surrealismo 2. Objeto de cena 3. Nolan 4. Cinema 5.

## 1 INTRODUÇÃO

En este artículo enfocaremos nuestro análisis específicamente a los elementos surrealistas que se presentan en el filme El Origen del director Christopher Nolan, destacando el valor de los objetos que componen el escenario para definir espacios opuestos.

Contextualizando con la mayor brevedad posible la historia del surrealismo y sus características para tener un mejor acercamiento a este movimiento, para así facilitar la comprensión del desarrollo efectuado en el trabajo. Además de eso, traer una definición del sueño para entender mejor como el surrealismo termina siendo un puente artístico para llevar el mundo onírico específicamente, al filme.

Resaltando que los objetos de escenas serán los más destacados en el trabajo, para poder entender mejor como el valor de los significados que los objetos pueden atribuir tienden a cambiar o definir el tiempo y el espacio en el que los hechos trascurren, más aún si el universo se trata de separar la realidad de lo onírico, complementando con referencias artísticas tanto como de pintura y del cine, para situar mejor en el momento de analizar fragmentos del filme.

## 1 EL SUEÑO Y EL ARTE

El sueño, atribuido desde ya en tiempos inmemoriales a la asociación de la representación mística, era utilizado en tribus y algunas culturas para la interpretación de los factores externos de la persona o de sucesos que pueden ser asociados a una predicción de un acontecimiento. Además de ser una manifestación que trata de comunicarnos constantemente una o varias cosas que, para muchos son muy importantes y para otras vienen a ser cosas sin importancia, de igual manera la búsqueda de la interpretación de los mismos ha sido estudiada a lo largo de los años.

Además de que en el sueño los objetos terminan descontextualizado se de manera que el mundo onírico termina teniendo un universo totalmente incomprensible, haciendo del sueño un terreno que no solo interesa a los psicoanalistas como también a artistas sedientos de nuevas experiencias visuales más que todo.

El Surrealismo para Nikos Stangos en su libro “Conceito da Arte Moderna”, es un movimiento artístico que se originó con el deseo de acabar con toda la atmosfera destructiva que generaba el Dadaísmo<sup>1</sup>, y así poder dar a luz a un movimiento regenerador que pudiera variar todo lo que el dadaísmo traía consigo.

Es así como un grupo de jóvenes franceses cansados del estilo Dadaísta son atraídos por la idea de André Breton, quien decide ponerle fin al movimiento Dadaísta. Esto motiva a Breton organizar un evento en 1922 con la intención de reunir todos los representantes de cada movimiento artístico con el propósito de establecer “la trayectoria del espíritu moderno”.

Aunque tuvieron varios roles, el Surrealismo y el Dadaísmo conllevan un

---

1 “El dadaísmo critica al arte y a la cultura burguesa, niega la racionalidad habitual y extiende la crítica al capitalismo y al fascismo. Partiendo de estos pensamientos, dada es una de las vanguardias más radicales que imponen una autentica mutación en el arte contemporáneo. Se abandonan las preocupaciones estéticas tradicionales, y el espíritu de ruptura a través del escándalo, provocando una gran libertad creadora que da sus frutos en collages, fotomontajes y pinto-esculturas, técnicas que se mantendrán de moda en la década de 1960 – 1970”. (GOMBRICH, 1973,p.17)



relacionamiento complejo ya que ambos poseen varias características similares. Teniendo en cuenta que el Surrealismo adquirió como enemigo a la burguesía, continuando en teoría con su ataque a las formas tradicionales del Arte, se ha convertido en teoría en un sustituto del Dadaísmo ya que el mismo también poseía actitudes rebeldes en relación al Arte. Al final, la fuerte característica que los diferencia a ambos es la exposición de sus principios y teorías.

Los años 1922 a 1924 fueron conocidos como “Periode des Sommeils”<sup>2</sup>, donde el Surrealismo se establece de forma oficial como un movimiento artístico. Es así como podemos observar más adelante que quienes serían los futuros Surrealistas (Tristan Tzara, Paul Eluard, André Breton, Jean Arp, Salvador, Dalí, Yves Tanguy, Max Ernst, René Crevel y Man Ray ) comenzaron a buscar varias posibilidades de técnicas y uso del sueño. Dicho uso consistía al principio en buscar métodos que puedan explorar el mundo onírico y poder extraerlo a algo físico como una obra artística o una escrita.

Muchos artistas comenzaron con la utilización de drogas alucinógenas o las psicodélicas que al final resultaron ser peligrosas por el hecho que ya estaba produciendo perturbaciones al punto de casi generar un suicidio colectivo (STANGOS, 1991, p. 90). Entonces decidieron buscar otras formas, en eso intentan la escrita automática o como también se le llama “asociación libre de ideas” que consistía en escribir sin usar conciencia, es decir, sin pensar. Tan solo ir escribiendo de forma instintiva todo lo que se venga en la mente, consiguiendo al final un texto sin sentido y sin contexto totalmente aleatorio.

El hipnotismo fue otro de los métodos que experimentan puesto que Bretón ya tenía una experiencia luego de haber trabajado alado de Freud con el psicoanálisis. Este

---

2 Periode des Sommeils: Periodo del sueño, era una época marcada por el uso del hipnotismo y las drogas. Etapa en donde los futuros surrealistas experimentaban para lograr un mayor automatismo y acercamiento al sueño.

método logro aportar más experiencias en la hora de realizar obras surrealistas, ya que los artistas hipnotizaban a uno de ellos y de forma inconsciente el mismo comenzaba a pintar sin tener noción, ya después de volver del trance el artista hipnotizado no recuerda nada y observa la obra. El resultado es una pintura onírica sin sentido y sin forma específica. Surgiendo así después de varias experiencias el primer “Manifiesto Surrealista”.



(Tristan Tzara, Paul Eluard, André Breton, Jean Arp, Salvador Dalí, Yves Tanguy, Max Ernst, René Crevel y Man Ray).

Y nos preguntamos ¿Qué tiene que ver el sueño con el surrealismo?, a esto André Breton, responde aclarando que gracias a Freud quien realizo estudios acerca del inconsciente y al mismo tiempo lanzo varios libros con teorías tratando el sueño, obteniendo un papel importante en la expresión de Bretón:

“Al parecer, tan solo el azar se debe que recientemente se haya descubierto una parte del mundo intelectual, a mi juicio, es como mucho la más importante, y que se pretendía relegar al olvido. A este respecto, debemos reconocer que los descubrimientos de Freud han sido de decisiva importancia”.

(MICHELI, 2004, p.281).

Teniendo en cuenta que a inicios de la I Guerra Mundial, André Bretón llegó a estudiar medicina y fue enviado a trabajar en el Hospital Militar de Nantes y después al Centro Psiquiátrico de Saint-Dizier, en donde eran tratados los soldados que

sufrían delirios agudos. De esta forma Bretón pudo realizar experimentos vinculados al psicoanálisis analizando y adentrándose más a la comprensión de los sueños y a lo que llaman “asociación libre de ideas”, conocimientos los cuales servirían de apoyo para la elaboración de los primeros materiales surrealistas. (ROUDISNESCO, 1940-1985, p. 36).

Comprendiendo de esta forma que con los trabajos de psicoanálisis que Bretón realizó en los campos de batalla y la aproximación que obtuvo para realizar los experimentos psíquicos con pacientes reales, que tenían traumas reales, pudo percibir un nuevo mundo al que debía explorar, concibiendo la idea que si existe lo surreal.

Partiendo entonces a realizar una serie de experimentos, buscando llegar a ellos por medio de la escritura inconsciente. Otro factor que resulto importante en la trayectoria de Bretón, en la búsqueda de entender más el mundo surreal en lo cual se estaba insiriendo, fue su permanencia en Saint-Dizier en donde tuvo un conocimiento inicial de los trabajos de Freud, Breton tan solo consiguió leerlos hasta 1922, año donde surgieron unas de las primeras traducciones del libro “Introducción al psicoanálisis” y también el libro “Psicopatología de la vida cotidiana”.

Para entender un poco más sobre esto según el texto escrito por Freud en 1915 acerca de “Lo inconsciente”, el psicoanálisis ha revelado que la memoria reprimida forma parte del inconsciente, es decir, la acción de reprimir una idea no significa que esta está siendo anulada, sino más bien que esta se está forzando a que no se vuelva consciente en nuestra memoria. Es ahí que, según Freud, la memoria se vuelve producto del inconsciente, resaltando que la misma solo se convierte en una pequeña parte ya que el inconsciente obtiene una capacidad más amplia.

En el “Primer Manifiesto Surrealista” Bretón define el surrealismo, dejando en claro varios puntos que se pueden visiblemente resaltar un evidente vínculo que este

tiene con la teoría freudiana y más en lo específico, con la “asociación libre de ideas”:

Surrealismo: automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento, es un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral. Se basa en la creencia en la realidad superior de ciertas formas de asociación desdeñadas hasta la aparición del mismo, y en el libre ejercicio el pensamiento...

(“PRIMER MANIFIESTO SURREALISTA”, ANDRÈ BRETÓN, MADRID-1969).

Continuando con ese párrafo, Bretón menciona también acerca de la interpretación de los sueños dando un destaque acerca de este tema:

Con toda justificación, Freud ha llevado a cabo su labor crítica sobre los sueños. Es inadmisibles que esta parte importante de la actividad psíquica haya merecido, por el momento, tan escasa atención. (Ibid).

Además de eso Bretón menciona: -“Me parece justo y bueno mantener este viejo fanatismo Humano”, refiriéndose a la libertad que el sueño proporciona y a esa sensación de querer poseerla, de buscarla como motivo de aspiración legítima.

Incluso después del final del movimiento surrealista las pesquisas en torno al universo onírico siguen interesando a diversos artistas en distintas áreas de los medios de expresión. Y no es solo el arte quien se apropia de la psicología para crear el surrealismo como también la propia psicología adopta el arte como formas de terapia para tratar pacientes con trastornos.

Tanto es así que existe una artista que coincide con estos dos mundos

llamada Yayoi Kusama, es una artista japonesa que fue diagnosticada a temprana edad con un trastorno mental y quien se ha refugiado en el arte para poder tratar su problema. Comenzando a ver el arte como lenguaje para expresar el mundo perturbado que ella vive en su mente, crea obras no solo de pintura, sino que de varias áreas del medio artístico como la escultura, performance, cuadros, diseños y hasta un filme. Todo compuesto por figuras y repeticiones, particularmente de los puntos creando un mundo saturado de motas y colores vibrantes plasmando el mundo como ella ve.



Actualmente ella tiene un estudio cerca de un hospital psiquiátrico donde ella vive por voluntad propia y todos los días le dedica un tiempo a visitar su estudio reduciendo así sus trastornos compulsivos que la afectan. Además ha logrado obtener una propia galería para exhibir sus trabajos, se ha convertido en una artista muy reconocida en Japón y New York según la revista virtual<sup>3</sup>. Kusama consigue traer un poco del surrealismo a sus obras aunque está más catalogada como artista del movimiento pop y minimalista, pero su obra<sup>4</sup> audiovisual representa más un mundo onírico que se aproxima a las alucinaciones que ella vivencia demostrando esa increíble fusión entre la psicología y el arte.

---

3 <http://www.fronterad.com/?q=yayoi-kusama-delicada-locura>

4 Corto de Yayoi Kusama, Kusama's Self-Obliteration (Jud Yalkut, 1967)  
<https://www.youtube.com/watch?v=n6wnhLqJqVE>

## 2 CINE Y EL SUEÑO

Uno de los directores cinematográfico que está actualmente diligente y que aborda mucho la temática de los sueños y la psicología es Christopher Nolan, que además de apuntar a esos temas también es muy conocido por desarrollar una narración intelectual, comúnmente no lineal. Resaltando que es un director que ha ganado mucho público e interés por parte de los espectadores, todo esto por el hecho de que él consigue colocar en la pantalla grande el universo futurista y onírico que representa varios de sus filmes.

Según la plataforma virtual IMDb<sup>5</sup>, Nolan salto a la fama con su segundo largometraje titulado "Memento" (2001). El filme está basado en una corta historia escrita por su hermano Jonathan Nolan la cual luego adaptarían juntos a un guion para poder rodarlo en una película que, más tarde sería nominado al premio de la Academia y al Globo de Oro al mejor guion original.

Nolan nació el 30 de julio de 1970, es director de cine, productor, actor, camarógrafo, guionista y editor británico-estadounidense, nominado a cinco Oscar en algunas ocasiones. Quien a sus 7 años ya comenzaba a realizar películas cortas con una super-8 de su padre. Al mismo tiempo estudiaba literatura inglesa en el University College London, en ese tiempo filmaba películas de 16 milímetros en la sociedad cinematográfica de UCL donde aprendió algunas técnicas de guerrilla que más tarde usaría para poder realizar uno de sus primeros largometraje, Following (1998).

El thriller fue en varios festivales de cine internacionales siendo reconocido más adelante, al punto de darle una credibilidad suficiente a Nolan para poder recaudar un monto para su segundo filme. Ya el segundo filme fue el que le dio numerosos honores. En el transcurso de 15 años él consiguió pasar de director de películas independientes y de bajo presupuesto a filmes de gran éxito, como lo fue en 2010 con la

---

5

Ver link: [https://www.imdb.com/name/nm0634240/bio?ref\\_=nm\\_ov\\_bio\\_sm](https://www.imdb.com/name/nm0634240/bio?ref_=nm_ov_bio_sm)

película de ciencia ficción “Inception”, en donde el produjo y dirigió a partir de su propio guion original (Memento).

Este se convirtió en una de las películas más discutidas y debatidas en el año, además de conseguir un éxito mundial y de recibir nominaciones a premios DGA (Directors Guild of America) y PGA (Producers Guild of America) así también como un premio WGA (Writers Guild of America). La filmografía completa de Nolan como director es: Following (1998), Memento (2000), Insomnia (2002), Batman Begins (2005), The Prestige (2005), Inception (2010), The Dark Knight (2012), Interestellar (2014), Quay (2015), Dunkerque (2017).

En la película “El Origen” (Inception) Nolan trabaja con el mundo onírico y surreal que solamente el sueño puede aportar. La película trata sobre un popular ladrón llamado Dom Cobb (interpretado por Leonardo Dicaprio), que tiene una habilidad muy peculiar de poder adentrarse a los sueños de Las víctimas para así robarles secretos ocultos en sus inconscientes. Pero su habilidad le ha costado un precio muy alto con su familia. Cobb recibe una propuesta que podría cambiar su vida, tendrá que implantar una idea en la mente de una persona y si esto resulta será el crimen perfecto, pero un enemigo que los asecha puede traer un gran problema y cambiarlo todo.

Como el filme trata sobre la inserción de los personajes a un mundo onírico como lo es el sueño, Nolan representa este mundo con algunas características que pueden ser encontrados en el movimiento surrealista. Pero el surrealismo que vemos está más presente en los objetos de escena y los escenarios que en los propios personajes. Es por eso que al inicio cuando Nolan comienza a inserir al espectador en el sueño es casi tenue la percepción de que ya no es la realidad, además de que la historia inicia con una introducción sobre un posible futuro; el momento que se van presentando los personajes y

como se desenvuelve el mundo del ladrón Dom Cobb, ya se van acoplando pequeños detalles de lo que muestra ser la realidad del personaje para luego colocar de apoco los pequeños códigos visuales que en este caso, son los objetos(tema que será especificado más adelante) .

Como es habitual de Nolan iniciar una trama con un enredo no lineal, ya hace que en cierta forma el espectador entre en una incertidumbre por haber ya iniciado el filme con un primer corte de un momento que, en ese instante todavía no tiene ningún significado para luego saltar a un tiempo en donde sería el antes de la escena inicial, que ya esclarece acerca de lo que va a tratar el filme. Ya en el momento que surge la trama principal, que sería el trabajo especial que Dom Cobb tendrá que realizar es donde surge un personaje secundario quien cumple el papel de una arquitecta y que la misma se va inserir al grupo de ladrones, es en ese momento cuando los personajes realizan una presentación no solo del papel que cumple cada uno como también el universo que ellos viven.

Es aquí en donde Nolan pone en juego la capacidad del espectador para percibir que es real y que es un sueño. Aunque Nolan sea sutil al inicio haciendo creer que todo está en un plano común, en el filme llega un momento en que la arquitecta está conversando con Cobb, durante la conversación se le ve a los personajes en plano contra plano enfocado en los rostros y dando más valor al dialogo para luego en el momento que Cobb revela que están en un sueño, se origina un quiebre de esa pequeña línea que separa la realidad de lo onírico. Así se genera una explosión literal del escenario en donde ellos se encuentran, como una especie de respuesta obvia para el espectador de que eso es un sueño.





Obra como referencia de comparación que encaja perfectamente la transición de ambos mundos de una manera casi imperceptible, son los trabajos del pintor Rob Gosalves. Exclusivamente la pintura que presenta un puente hecho por navíos en alta mar.



El artista utiliza mucho los juegos de ambigüedades creando una forma de sobreponer dos mundos distintos al mismo tiempo, tal cual lo hace Nolan por medio del montaje en donde enfoca mucho la conversación haciendo que el espectador ponga poca atención al escenario, para luego al momento que el protagonista declare que están en un sueño. Se produzca el quiebre en pantalla de forma sutil hasta llegar a un punto exagerado o por así decir muy obvia de representar que ya es un plano onírico.

También se presenta otra transición sutil en uno de los momentos en donde

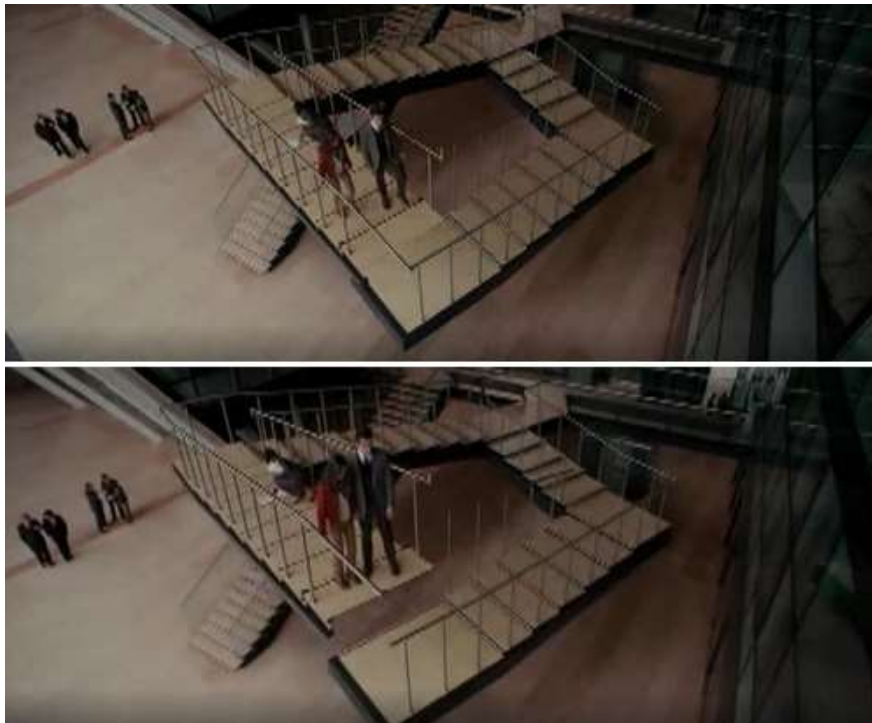
además del montaje y la posición de la cámara, el objeto de escena que en este caso son como 4 espejos que están posicionados de forma que se pueda obtener varios ángulos de uno de los personajes, proporciona el momento en el que el personaje A va transformándose en el personaje B, mediante repeticiones de los gestos que el personaje B realizaba y es posible ver esa transformación desarrollarse de apoco mediante cada espejo. Es decir se observa al personaje A y sus reflejos, excepto en uno de los espejos donde ya se encuentra el reflejo del personaje B y a cada corte vemos, aumenta el reflejo del personaje B en los otros espejos mientras que el personaje A sigue sentado enfrente, hasta que en el último corte vemos al personaje B ocupar el lugar del que sería el personaje A.



Esta escena transcurre de una manera rápida por lo que para muchos

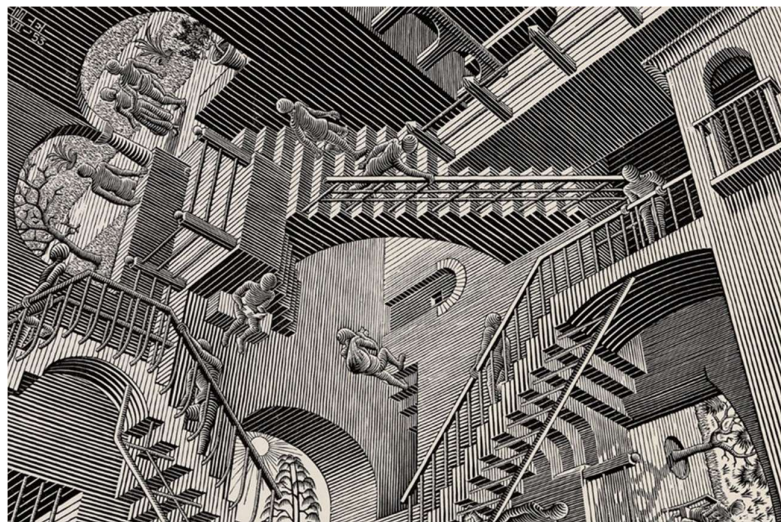
puede hasta pasar de una forma tan imperceptible que si no fuera por los reflejos no podría ver venir esa mudanza del personaje A, dando un valor mayor al espejo donde este se convierte en un elemento que trae consigo un significado de transformación en el mundo onírico.

Nolan se prende también de la ilusión óptica, como en el uso de las perspectivas y manipulación del punto de vista para crear una distorsión sobre algunos escenarios. Una de ellas mencionadas en el propio filme como “la escalera de Penrose” que es utilizada en un momento cuando uno de los personajes explica a la arquitecta que es posible realizar todo tipo de formas imposibles en el mundo onírico.



Además que la gravedad puede ser manipulada, una de las obras del artista plástico M. C. Escher llamado “Relatividad” representa perfectamente una escena en donde la arquitecta va experimentando el mundo onírico realizando juegos de creación de estructuras, modificando proporcione, experimentando lo que sería la ley de la relatividad. Es una referencia muy conectada a la obra de Escher que Nolan trae y no solo en el filme

“El origen” como también existe este tipo de escenario en el filme “Interstellar”<sup>6</sup> dirigido por Nolan también.



Pero la percepción de la realidad se va dificultando a cada plano que va pasando puesto que el objeto termina siendo lo último factible que el espectador tiene para comprender la realidad del espacio, es decir, el objeto es el punto de apoyo que delimita lo

6

Interstellar (2014), es un filme de ciencia ficción que Nolan escribió, produjo y dirigió.