


A photograph showing a person's torso and arms. A video game controller is connected to their body via a cable that resembles an umbilical cord. The person is wearing a dark top. The background is dark and textured.

PUNTOS DE FUGA

eXistenZ describe un futuro en el que las videoconsolas son organismos vivos (nótese que el cable se asemeja a un cordón umbilical)



Paraísos artificiales: la utopía cibernética en *eXistenZ**

Lidia Merás

«Las opciones proliferan a nuestro alrededor. Vivimos en un mundo infantil donde todo deseo, cualquier posibilidad, trátese de estilos de vida, viajes, identidades sexuales, puede ser satisfecho enseguida»

J. G. Ballard

Introducción

El estreno de *Tron* (Steven Lisberger) en 1982 inaugura la corriente cinematográfica sobre realidad virtual, una tendencia que seguiría vigente tres décadas más tarde. La apuesta de Disney por este subgénero inscrito en la ciencia ficción resultó un fracaso en taquilla que muy posiblemente retrasó la consolidación de las ficciones sobre el ciberespacio hasta mediados de los noventa, fecha en que, coincidiendo con la popularización de internet, se revitalizó. Desde la película de Steven Lisberger, una proporción nada desdeñable de largometrajes dirigidos a grandes audiencias retomaron el asunto del ciberespacio y constituyeron una nueva tendencia integrada por películas como *Desafío total* (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990), *El cortador de césped* (The Lawnmower Man, Brett Leonard, 1992), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *Días extraños* (Strange Days, Kathryn Bigelow, 1995),



Escenarios anacrónicos y low-tech. Gas inserta el biopuerto ilegal a Pikul en su decrepita gasolinera

Virtuosity (Leonard, 1995), *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997), *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1997), *Nivel 13* (The Thirteenth Floor, Josef Rusnak, 1999), *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999) y *Matrix* (Andy y Lana Wachowski, 1999), a la que cabría añadir los dos filmes que completan la trilogía, *Matrix Reloaded* (2003) y *Matrix Revolutions* (2003)¹. La mayoría de estas películas articulan pesimistas visiones urbanas de las que la población desea evadirse a través de la inmersión virtual. El rechazo hacia un mundo que se percibe inhóspito hace preferible abrazar una fantasía cibernética hecha a medida. La realidad virtual se erige así en una suerte de utopía tecnológica que permite al usuario liberarse del tedio cotidiano.

La puesta en escena de las proyecciones futuras había experimentado pocos cambios desde mediados de los noventa hasta la aparición de *Matrix* y *eXistenZ*, dos películas estrenadas el mismo año que se desmarcan de las convenciones instaladas en la recreación de escenarios virtuales². Este artículo se ocupa en concreto de *eXistenZ*, por proponer una forma alternativa de imaginar el futuro que supera el manido aspecto de las películas de ciencia ficción anteriores y que mereció el Oso de Plata en Berlín por su «especial acabado artístico». La principal novedad de *eXistenZ* consiste en que dicha recreación se basaba en la estética de los videojuegos. A diferencia de *Matrix*, con la que inevitablemente fue comparada, el film de Cronenberg obtuvo una menor atención crítica³. No generó secuela alguna, ni se ha erigido en el arquetipo de escenario virtual por excelencia, si bien posee el interés añadido de plantear una valoración positiva de la realidad virtual, además de albergar una lúcida reflexión acerca del rol del artista en la sociedad contemporánea.

Al contrastar los escenarios de *eXistenZ* con sus precedentes, analizaremos los elementos que tradicionalmente

han compuesto los escenarios virtuales y, de forma simultánea, advertiremos las innovaciones incluidas en esta película. Con este fin se señalarán, en primer lugar, los modelos estéticos y narrativos que han servido para modelar la ciudad del futuro en las ficciones sobre realidad virtual para, a continuación, establecer los elementos que convierten a *eXistenZ* en una obra original que rehúye innumerables clichés.

Lluvia, neón y oscuridad

En 1984 William Gibson publica *Neuromante*, punto de partida de la literatura *cyberpunk*. En el cine, la corriente floreció de forma tardía a mediados de los noventa con una serie de películas que reprodujeron el carácter distópico —o de utopía invertida— característico de la literatura *cyberpunk*. Hacia finales de la década, la expresión *cyberpunk* ya se aplicaba a una amplia variedad de disciplinas. Según Lia M. Hotchkiss, dicha tendencia se identificaba con el universo *hacker* y, estilísticamente, tomaba parte de sus referencias del cine negro al que añadía un «paisaje urbano en descomposición, calles resbaladizas a causa de la lluvia, música electrónica, y mentes y cuerpos conectados» (HOTCHKISS, 2003: 19).

En el ámbito cinematográfico existe bastante acuerdo en considerar a *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) la principal referencia a la hora de representar los escenarios de la ciudad virtual —por ejemplo, Bukatman (1997: 41) o Lacey (2000: 67)—. Aunque en términos narrativos nunca podría adscribirse a la tendencia *cyberpunk* puesto que en el filme no se menciona en ningún momento la realidad virtual, es indudable que la película de Ridley Scott ha sido clave en la construcción de la polis cibernética. Su interesante mezcla de géneros —cine negro y ciencia ficción— y, en particular, su personal estilo abigarrado, han influenciado enormemente esta nueva corriente de películas. Iconográficamente, su importancia reside en presentar un futuro de ruinas arquitectónicas y decadencia urbanística. La acción se situaba en el año 2019 en la ciudad de Los Ángeles, concebida como una urbe asfixiante sobresaturada con estímulos visuales de toda índole. En lugar de la soleada ciudad estadounidense anunciada en el rótulo inicial, la imagen que nos devuelve la pantalla es la de una oscura megalópolis postindustrial que se aleja de las higiénicas urbes del futuro precedentes, de luminosidad difusa y superficies cromadas. Cubierta a ras de suelo por una turbia neblina sobre la que intermitentemente descarga una fina lluvia, resulta difícil reconocer en ella a la ciudad de Los Ángeles original.

La huella de *Blade Runner* será especialmente palpable en aquellas películas realizadas entre la segunda mitad de los noventa y el fin del pasado milenio que exploran universos virtuales. *Johnny Mnemonic*, *Días extraños*, *Virtuosity*, *Nirvana* o *Nivel 13* imitarán sin rubor dicha ambientación. De ahí que el diseñador de producción Ni-

gel Phelps señalase la dificultad de distanciarse de ella: «Cualquier calle futurista que se muestre de noche, bañada por la lluvia y el neón es asociada a *Blade Runner*», lamentaba (JONES, 1995: 30). A consecuencia de ello, a finales de la década de los noventa, las películas sobre el ciberespacio se habían quedado ancladas en unos arquetipos explotados en exceso, tanto en términos visuales como narrativos⁴.

Los videojuegos como modelo estilístico

Independientemente de su cronología, con la excepción de *Cypher* (Vincenzo Natali, 2002), y quizá también, de *Desafío total* —aunque su calculada ambigüedad no permite decantarse del todo—, las películas *cyberpunk* manifiestan un rechazo más o menos explícito hacia las alteraciones de la realidad propuestas por la tecnología y abogan por un uso controlado de las inmersiones virtuales. En sus argumentos sobrevuela el temor a que el usuario de esta nueva forma de consumo transforme un inocente divertimento en un refugio que lo convierta en un inadaptado social. En cambio *eXistenZ* defiende su empleo como evasión, aun cuando el mundo virtual sustituya a la realidad.

El film se ubica en un futuro en el que los diseñadores de videojuegos son considerados artistas. La protagonista, Allegra Geller, es una reconocida diseñadora cuya última obra, *eXistenZ* ha logrado alcanzar el anhelo wagneriano de crear una obra de arte total: un videojuego de tal verosimilitud que lo virtual es indistinguible del mundo real⁵. En el que sería el segundo guion original de David Cronenberg, la singularidad de *eXistenZ* consiste en que inaugura una forma radicalmente distinta de tratar el tema de la realidad virtual. El film traslada con gran acierto la puesta en escena de los videojuegos, para cuya recreación Cronenberg contó con varios de sus colaboradores habituales: Carol Spier (directora de arte), Howard Shore (compositor), Peter Suschitzky (fotografía), además de su hermana Denise Cronenberg, responsable del vestuario. La lóbrega iluminación, la estilización de los colores, los atuendos anodinos, la austeridad de los espacios o su inquietante música contribuyen a acercar la película al universo de las videoconsolas. El resultado es una ambientación que refuerza la sensación de representar un mundo encerrado en sí mismo, razón por la cual Steve Keane se preguntaba si, en realidad, el film había sido concebido para proyectarse en una sala de cine dado que «funciona mejor en la pequeña pantalla, el hogar natural de los videojuegos» (KEANE, 2002: 154). El propio Cronenberg confirmaba una búsqueda expresa del estilo visual de los juegos: «Si quieres que un personaje vista una camiseta a cuadros —señalaba— eso supone utilizar demasiada memoria, así que es mucho más fácil si lleva una camiseta de color beige» (citado en RODLEY, 1999: 8).

Una de las características que más llama la atención es que la película prescinde del uso abusivo de los efectos especiales —seña de identidad de buena parte de la ciencia ficción— y apuesta, por el contrario, por alejarse de lo espectacular (FISHER, 2012: 70). Asimismo, los movimientos de cámara, los encuadres y el montaje contribuyeron a replicar la estética de los videojuegos. Mark Browning ha observado la preferencia en *eXistenZ* por la utilización de un punto de vista bajo —perceptible en las tomas de la iglesia o del restaurante chino— que imita los encuadres de determinados juegos de ordenador (BROWNING, 2007: 162). Por otro lado, las transiciones entre un escenario y otro se resuelven de forma parecida a las de los videojuegos: simulando un paso al siguiente nivel del juego (KEANE, 2002: 152). La película tampoco duda en quebrar otras convenciones como la de interrumpir bruscamente la acción cuando el personaje de Ted Pikul, sobrepasado por los acontecimientos, reclama una pausa que le hace retornar de la ficción virtual al mundo real (POIRSON-DECHONNE, 2007: 453).

La manera en la que surgió la idea para realizar esta película contribuyó, sin duda, a evitar la repetición de modelos anteriores. En la primavera de 1995 la revista canadiense *Shift* propuso a Cronenberg que entrevistara a Salman Rushdie, autor amenazado de muerte por el fundamentalismo islámico tras la acusación de apostasía lanzada por el ayatolá Jomeini a tenor de la publicación de *Los versos satánicos* en 1988 (CRONENBERG, 1995). Al conocer a Rushdie, al director se le ocurrió realizar una película en la que el protagonista, además de ser diseñador de videojuegos como había pensado originalmente, estuviera en peligro por defender su arte. Así surgió el argumento de *eXistenZ*, donde la tímida Allegra Geller es

Allegra juega con una criatura bicéfala. La presencia del mutante alumbra la sospecha de que quizá los personajes se hallen dentro de un videojuego





Los avatares de Pikul y Geller, audaces y más activos sexualmente que en el mundo real

atacada por un fanático *realista* —contrario a los videojuegos por alterar el mundo tal como lo conocemos— en la primera demostración pública de su nueva creación. Un empleado de la firma de juguetes Antenna Research a la que pertenece *eXistenZ*, Ted Pikul, la acompañará en su huida durante la cual, mientras tratan de escapar de sus perseguidores, se conectarán al nuevo juego para comprobar que no ha sido dañado tras el incidente.

La película se desarrollará en un ambiente completamente distinto al que era habitual en las proyecciones futuras que abordaban el tema específico de la realidad virtual. *Nirvana*, *Días extraños*, *Matrix* o *Johnny Mnemonic*, establecieron un tipo definido de escenarios urbanos que hacía hincapié en los aspectos tecnológicos. Situaban la acción en mundos degradados en los que habitan informáticos, *hackers*, fuerzas del orden brutales y ambiciosos hombres de negocio, en un conglomerado abigarrado de pantallas de televisión gigantes, ordenadores, y todo tipo de aparatos que avivan la imaginación del espectador hacia un futuro tecnológicamente apabullante. En cambio en *eXistenZ* se propone una aproximación al futuro diferente basado en la premisa de que la tecnología se desarrolla en una dirección cada vez más biológica.

Un futuro biodegradable

El escenario de *eXistenZ* es el único sobre realidad virtual que se sitúa fuera de una gran ciudad, descarta por completo los futuros postapocalípticos y se aleja expresamente de los escenarios *cyberpunk*. La acción se sitúa en el campo para evitar la convención de localizar la acción en una gran megalópolis que recuerde a *Blade Runner*⁶. Tampoco realiza crítica alguna a la brutalidad de las fuerzas del orden, la intromisión en la intimidad o el consumismo desbocado de nuestra época, motivos estos indispensables en las películas de ciencia ficción precedentes.

El futuro de *eXistenZ* tiene, al contrario que en los anteriores ejemplos, aspecto de presente. Las edificaciones conservan cierto aire retrógrado que podría interpretarse como un tipo de arquitectura tradicional conservado en las zonas rurales, o bien podría haber surgido en forma de *revival* arquitectónico. Filmada principalmente de noche, las edificaciones de *eXistenZ* son modestas y anticuadas: gasolineras semiabandonadas, fábricas de pequeño tamaño, cabañas aisladas en el bosque... La aglomeración opresiva de la ciudad superpoblada ha dado paso a una pequeña comunidad rural en la que la tecnología está integrada en el entorno pero sin abrumar al espectador. La granja que en la que se producen y procesan extraños bichos cultivados en un vivero, el restaurante chino donde el menú especial está elaborado con criaturas mutantes de reptiles y anfibios genéticamente alterados o las armas hipoalérgicas ensambladas a partir de los desechos de estas criaturas, conforman un universo visual perturbador. Aunque, por otro lado, si algo sorprende de esta concepción del futuro es su nula conciencia ecológica. Los bosques y ríos están plagados de estas extrañas criaturas, aparentemente inofensivas, que se reproducen en libertad sin que a nadie parezca importunar su presencia. Algunas han sido creadas por ingeniería genética para el consumo humano, otras simplemente habitan en armonía en el nuevo ecosistema. Es decir, no hay un contraste entre lo natural y lo producido por el hombre sino una integración de ambos. Significativamente, la naturaleza circundante dista de ser representada como una bella Arcadia que sirva de refugio ante la tecnología, como sugería la clausura de *Blade Runner* en el montaje original del film, en la que Deckard huía en automóvil con la cibernética Rachel hacia una zona visiblemente arbolada. En *eXistenZ* no hay necesidad de reconciliarse con el mundo natural porque lo biológico y lo tecnológico conviven en perfecta simbiosis.

La industria tecnológica punta no se desarrolla en grandes ciudades sino en pueblos donde las tareas se distribuyen en fábricas artesanales dispersas en plena naturaleza y con escasos empleados. La escena en la que observamos a unos operarios acudir a sus puestos de trabajo resulta reveladora. Los trabajadores actúan como zombis, formando una fila ordenada que avanza al compás y sin intercambiar palabra con el compañero. En el interior de la fábrica, ejecutan una labor repetitiva y poco gratificante. En este futuro próximo aunque indeterminado en el tiempo —las localizaciones anacrónicas impiden situarnos cronológicamente— contrasta la caracterización abúlica de los personajes con el apasionamiento que en ellos suscita el mundo virtual. Mientras se describe un mundo apacible, donde nunca pasa nada, de una sociedad que ha suprimido lo mecánico por lo biodegradable, los habitantes disponen de su ocio evadiéndose en juegos que transformen su existencia en una emocionante aven-

tura. Cualquiera prefiere quedarse en casa a disfrutar de su fantasía antes que salir de ella y toparse con la nada estimulante realidad. El atractivo del ciberespacio es que ofrece una libertad que no se encuentra en el mundo real, retratado como un lugar aburrido donde apenas existe margen de movimiento. Para contrarrestar tan insulso modo de vida los simulacros virtuales brindan la oportunidad de hacer realidad una aventura dentro de la cual se es el indiscutible protagonista.

En *eXistenZ* la inmersión en los paraísos artificiales ayuda a sobrellevar una existencia gris. Muestra representativa de ello es Gas, el personaje interpretado por Willem Dafoe, dueño de una gasolinera, solo, como él afirma, «en el nivel más patético de la realidad», ya que desde que conoció los videojuegos su vida empezó a cobrar sentido. En un diálogo en el que se trasluce la visión de Cronenberg acerca de la función del arte, Gas se erige en un firme defensor de las inmersiones virtuales que, según afirma, le han proporcionado momentos de tal intensidad que le han cambiado la vida. Frente a aquellos que tratan de coartar la opción de explorar nuevos escenarios e identidades, David Cronenberg aboga a través de este personaje por la libertad que proporciona el uso de esta tecnología. En una película en la que la protagonista es una diseñadora de videojuegos elevada a la condición de artista, la estima hacia la elaboración de mundos ficticios no puede ser mayor. De hecho, *eXistenZ* está trufada de alusiones al proceso creativo así como a los obstáculos con los que se encuentra todo creador debido al dogmatismo de unos pocos. Allegra Geller, perseguida como Rushdie por su obra, reflexiona en una determinada escena sobre cómo «la gente está programada para aceptar tan poco» cuando las posibilidades de creación son ilimitadas.

Cronenberg, cuya trayectoria se ha visto entorpecida en numerosas ocasiones por la censura —*Crash* (1996) es el caso más conocido—, se sitúa sin lugar a dudas del lado de su *alter ego* Allegra⁷. A tenor de sus conflictos con los censores, fue preguntado en cierta ocasión sobre si el artista tenía responsabilidad moral o social por sus creaciones. Cronenberg negó categóricamente tal obligación, una postura que plasmaría años más tarde en *eXistenZ*:

Tan pronto como sale a relucir la responsabilidad social o política, amputas la mejor extremidad que tienes como artista. Te condenas a un sistema muy restrictivo que va a empujarte, estirarte y moldearte haciendo de tu arte algo totalmente inútil e ineficaz (BRESKIN, 1992).

***eXistenZ*ialismo y libre albedrío**

El título del film homenajea a la corriente de pensamiento existencialista. El existencialismo apuesta por una vida en la que, según el lema sartriano, «el hombre está condenado a ser libre», lo que presupone la toma de decisiones sin la supervisión de un Dios protector. En *eXistenZ* los artistas del futuro descienden de la privilegiada posición

que tradicionalmente tenían —acentuada en tiempos de las vanguardias históricas— por la que debían ser antorchas que iluminaran un mundo nuevo. Dentro del videojuego diseñado por Geller el artista ya no es el responsable de dirigir al público ya que, gracias a la interactividad, el espectador abandona su postura pasiva y toma parte en el desarrollo de los acontecimientos. Con ello, el juego adquiere un carácter más democrático en el que el jugador se equipara con el creador del videojuego⁸.

En su adaptación de la novela de William Burroughs *El almuerzo desnudo* (Naked Lunch, 1991) Cronenberg reproduce al inicio la cita de Hassan-i Sabbah «*Nothing is true, everything is permitted*» [nada es verdad, todo está permitido] que el director canadiense interpretaba desde una óptica existencialista:

Dado que la muerte es inevitable, somos libres de inventar nuestra propia realidad. Somos parte de una cultura, de un sistema ético y moral, pero todo lo que tenemos que hacer es dar un paso fuera de este sistema para ver que nada es absoluto. [...] Entonces puedes ser libre. Libre para no ser ético, para ser inmoral [...]. Al final, si eres existencialista y no crees en Dios y en el juicio tras la muerte, puedes hacer todo lo que quieras (citado en BRESKIN, 1992).

Los videojuegos —a menudo criticados por alentar conductas perniciosas— son el escenario ideal en el que Cronenberg imagina en *eXistenZ* una suerte de mundo aparte que, a modo de campo de pruebas, se ha desembarazado de las habituales constricciones de la sociedad. El comportamiento de los jugadores queda así sujeto a su propio criterio. Como se señala en la película, la meta del videojuego es abierta, no está definida porque no ha sido impuesta por la creadora del videojuego, y lo interesante consiste en que esta solo depende de la actuación de los propios participantes. Geller advierte al novato Pikul que no existen normas preestablecidas; o, lo que es lo mismo, que «hay que jugar para saber

Gas arrodillándose ante su diosa, la artista Allegra Geller



en qué consiste». Serán las decisiones individuales las que determinen la partida. En consecuencia, dentro del videojuego, cada jugador crea su propio personaje, caracterizado con un acento, personalidad y forma particular de vestir. Es decir, crea su propia historia, pero también su propia identidad⁹. Así, la insegura Geller se convierte dentro de *eXistenZ* en una voluptuosa joven que toma la iniciativa en todo momento. Su peinado se volverá rizado, como el de muchas heroínas de acción, y su escote más generoso, lo que recuerda al tipo de público al que están mayoritariamente destinados ciertos videojuegos. En vez de su inofensivo aspecto inicial, Pikul lucirá tupé y llevará la camisa abierta, al tiempo que comenzará a imitar los ademanes de los héroes más estereotipados. En definitiva, seleccionados los atributos del avatar, la proyección que cada uno haga de sí mismo dentro del videojuego revelará, mayoritariamente, lo que se desea ser. Pero, en cualquier caso, se tratará de una decisión libre, aunque, claro está, no exenta de resultar codificada por las reglas de la sociedad de consumo. El usuario de esta tecnología reafirma su capacidad para elegir, puesto que esta forma de ocio permite seleccionar a gusto del consumidor la aventura que desea emprender. Se defiende así el empleo de la realidad virtual como evasión hasta sus últimas consecuencias, aun cuando esta sustituya al mundo exterior.

El que los personajes terminen comportándose como los personajes violentos y sexistas prototípicos de los

videojuegos ha supuesto que Alexia Bowler cuestione que dentro del videojuego exista verdaderamente el libre albedrío (BOWLER, 2007: 110). Sin embargo, Cronenberg está poniendo de relieve la aparente contradicción entre la libertad que ofrece la realidad virtual y el empleo que de ella hacen los personajes, ceñido, en la mayoría de las ocasiones, a satisfacer deseos reprobables. Sin embargo, la construcción de una identidad basada en arquetipos ideológicamente censurables es también una forma de libertad si proporciona diversión (FISHER, 2012: 72). De hecho, muchos de los guiños de la película tienen que ver con cómo nos dejamos seducir por la banalidad de los productos de ocio ofertados por la sociedad de consumo, aun cuando seamos capaces de detectar su componente controvertido. Así, Geller es consciente de que el juego conduce a su personaje a mantener relaciones sexuales con Pikul, y reconoce en esta pulsión: «un patético intento de aumentar la tensión emocional en la siguiente secuencia del juego». En otras palabras, ni siquiera la creadora está libre del determinismo narrativo procedente de la lógica argumental de los videojuegos, principal industria del ocio de un futuro no muy lejano. Sin dejar de ser una crítica hacia una sociedad en la que la única libertad de la que podemos disfrutar es aquella previamente puesta a disposición por la industria del entretenimiento, tales bromas no niegan el libre albedrío, tan solo exponen que su campo de acción es igual de limitado que en el mundo real.

La realidad virtual como vía de escape del monótono mundo real



El film mantiene en todo momento la percepción de que la realidad virtual es una tecnología liberadora. Prueba de ello es que Cronenberg muestra poca simpatía por los *realistas*, a los que retrata como peligrosos integristas religiosos. Los demiurgos que él propone —Allegra Geller o Yevgeni Nourish, el diseñador de *trasCendenZ*, juego al que parecen estar jugando todos los personajes del film en la escena final—, aunque adorados por sus acólitos, adoptan una postura más equilibrada con respecto a su público y así participan como un jugador más, sin imponer lo que es o no socialmente admisible, en la demostración de sus respectivos videojuegos. El film carece de clausura y, en lugar de proponer una reinstauración del orden con el regreso al mundo real, deja abierta la posibilidad de que el jugador/espectador decida en qué nivel de realidad (o más bien de ficción) se sitúa. Como señala Mathijs, es en este sentido en el que se puede definir *eXistenZ* como existencialista, pues subraya la responsabilidad de los actos de cada individuo mientras rubrica la imposibilidad de hallar una verdad o una realidad fuera de uno mismo (MATHIJS, 2008: 211).

Conclusiones

«Los censores tienden a hacer lo que solo los psicóticos son capaces: confunden la realidad con la ficción»

David Cronenberg

La inmersión en paraísos generados electrónicamente se presenta en este film como una forma revolucionaria de evasión que permite experimentar sensaciones tan intensas que hacen menospreciar el mundo real. Sin embargo, esto no debe entenderse como un efecto secundario alienante. La sociedad descrita en *eXistenZ* niega cualquier posibilidad de elección. Sus habitantes, completamente abúlicos, no tienen capacidad para elegir. Viven en un mundo seguro y sin preocupaciones donde lo tienen todo hecho. Se aburren porque carecen de voluntad pero se ven incapacitados para cambiar su situación. El mundo que los *realistas* amparan impide de facto tener opciones, elegir o desarrollarse como individuo. Defendida por artistas, la realidad virtual, en cambio, favorece la posibilidad de elección. No es ningún opio para el pueblo porque ayude a vivir a los insatisfechos. Aun al contrario, la realidad virtual, en tanto que nuevo medio de creación, obliga a tomar decisiones difíciles, fuerza a tomar riesgos. Y aún va más allá, porque en ella hasta nuestros actos más cuestionables forman parte de la elección. El papel del artista como artífice de esta tecnológica vía de escape consiste en mantener sus creaciones al servicio de la emancipación individual y alejada de los intereses que otros intentan imponernos a la fuerza. El arte abre las posibilidades de imaginar un universo en libertad, penetra en nuestra forma de entender el mundo, lo cuestiona, y nos invita a participar en la toma de decisiones necesaria para el cambio.

En definitiva, si *eXistenZ* respalda el libre albedrío es porque aspira a salvaguardar al arte y, con él, a los mundos imaginados por los artistas. Al emular la estética de los videojuegos, la puesta en escena de *eXistenZ* se erige en toda una declaración de intenciones. Desmarcándose de los manidos códigos de representación de las películas *cyberpunk*, refuerza simultánea y conscientemente el carácter ilusorio de los escenarios y de los acontecimientos descritos. De ese modo reclama para sus personajes, y por ende para nosotros, los espectadores, la libertad de movimientos y la licencia creadora que Salman Rushdie (o, en menor medida, el propio Cronenberg) han visto amenazadas. Como cualquier autor, Cronenberg construye así un paraíso artificial que, por su voluntad expresa de trascender lo real, choca con las resistencias de los biempensantes, aquellos que no toleran que lo válido en la ficción no tiene por qué corresponder con lo admisible en el mundo real.

La máxima aspiración de los artistas de todos los tiempos es lograr una obra que absorba todas las percepciones y sensaciones del espectador sumiéndole en un espectáculo que lo aisle del exterior —la «obra de arte total»—. La idea de que los videojuegos se conviertan algún día en obras de arte no es, por tanto, tan descabellada. ■

Notas

* La autora agradece a Valeria Camporesi sus observaciones sobre la versión inicial de este trabajo. La investigación de este artículo también se ha beneficiado de la financiación recibida del Programa de Movilidad de Recursos Humanos del Plan Nacional (I-D+i 2008-2011) del Ministerio de Educación español.

** Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por la autora del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

1 A comienzos del nuevo milenio se estrenó el *remake* hollywoodiense de *Abre los ojos*, *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001), así como *Paycheck* (John Woo, 2003), *Cypher* (Vincenzo Natali, 2003), o, más recientemente, la secuela de *Tron*, *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010). También la nueva versión de *Desafío total* (*Total Recall*, 2012), dirigida por Len Wiseman.

2 David Lavery comparaba ambos filmes en Lavery (2001: 150-157).

3 Una atención parcialmente subsanada por Hotchkiss (2003), Bowler (2007), Poirson-Dechonne (2007), Wilson (2011) y Fisher (2012).

4 Véase al respecto el artículo de Claudia Springer (1999: 203-218).

5 Richard Wagner (1813-1883) formula el concepto de *gesamtkunstwerk* en su ensayo *La obra de arte del futuro* (*Das Kunstwerk der Zukunft*, 1849).

6 David Cronenberg hizo expresa su intención de evitar las comparaciones con *Blade Runner* en Grünberg (2006: 165) y Rodley (1999: 10).

7 Véase al respecto *The Crash Controversy* (BARKER, ARTHURS y HARINDRANATH, 2001).

- 8 «Existe la noción —señalaba Cronenberg—, quizás anticuada, de que un artista es una persona con visión que dirige a su público hacia un universo que el receptor no puede controlar por sí mismo. Pero si existiera una verdadera interactividad, y el público pudiera tomar sus propias decisiones, el juego se convertiría en algo parecido a una democracia y perdería el carácter autocrático del arte, que proviene del poder tiránico del artista». Citado por Antonio Weinrichter (RODLEY, 1997: 296).
- 9 Esta necesidad de inventarse a uno mismo ha sido interpretada por William Beard como característica del existencialismo defendido en *eXistenZ* (BEARD, 2006: 430).

Bibliografía

- BALLARD, J. G. (1996). *Crash* (Prólogo a la segunda edición francesa). Barcelona: Minotauro.
- BARKER, Martin; ARTHURS, Jane; HARINDRANATH, Ramaswami (2001). *The Crash Controversy. Censorship Campaigns and Film Reception*. Londres: Wallflower Press.
- BEARD, William (2006). *The Artist as Monster. The Cinema of David Cronenberg*. Toronto: University of Toronto Press.
- BOWLER, Alexia (2007). *eXistenZ* and the Spectre of Gender in the Cyber-generation. *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, 5(2), 99-114.
- BRESKIN, David (1992). David Cronenberg. The *Rolling Stone* Interview. *Rolling Stone*, 6 Febrero 1992, 66-70, 96. Recuperado de <<http://www.davidcronenberg.de/lunchstone.html>>
- BROWNING, Mark (2007). *David Cronenberg: Author or Film-Maker?* Chicago: Intellect.
- BUKATMAN, Scott (1997). *Blade Runner*. Londres: British Film Institute.
- CRONENBERG, David; RUSHDIE, Salman (1995). Cronenberg Meets Rushdie. David Cronenberg and Salman Rushdie Talk About the Vicious Media, the Internet, Crashing Cars and More. *Shift*, 3-4(35). Recuperado de <http://www.davidcronenberg.de/cr_rushd.htm>.
- FISHER, Mark (2012). «Work and Play in *eXistenZ*». *Film Quarterly*, 65(3), 70-73.
- GIBSON, William (1984). *Neuromancer*. Nueva York: Ace Books.
- GRUNBERG, Serge (2006). *David Cronenberg*. Londres: Plexus.
- HOTCHKISS, Lia M. (2003). «Still in the Game». Cybertransformation of «The New Flesh» in David Cronenberg's *eXistenZ*. *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film and Television*, 52, 15-32.
- JONES, Alan (1995). *Judge Dredd*. From Comic to Film. *Cinefantastique*, 26(5), 20-22.
- KEANE, Steve (2002). From Hardware to Fleshware: Plugging into David Cronenberg's *eXistenZ*. En G. KING y T. KRZYWINSKA (eds.). *ScreenPlay. Cinema / Videogames / Interfaces* (pp. 145-156). Londres: Wallflower.
- LACEY, Neal (2000). *Blade Runner*. Londres: York Press.
- LAVERY, David (2001). From Cityscape to Cyberspace: Zionists and Agents, Realists and Gamers in *The Matrix* and *eXistenZ*. *Journal of Popular Film and Television*, invierno, 150-157.
- MATHIJS, Ernest (2008). *The Cinema of David Cronenberg. From Baron of Blood to Cultural Hero*. Londres: Wallflower Press.
- POIRSON-DECHONNE, Marion (2007). Jeu de l'imitation du jeu: la réalité virtuelle dans *eXistenZ* de Cronenberg. En M. CARCAUD-MACAIRE (ed.), *L'imitation au cinéma* (pp. 449-465). Montpellier: Les Éditions du CERS.
- RODLEY, Chris (ed.) (2000). *David Cronenberg por David Cronenberg*. Barcelona: Alba Editorial.
- RODLEY, Chris (1999). Game Boy. *Sight and Sound*, 9(4), April, 8-10. Recuperado de <<http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/149>>.
- SPRINGER, Claudia (1999). Psycho-Cybernetics in Films of the 1990's. En A. KUHN (ed.). *Alien Zone II* (pp. 203-218). Londres/Nueva York: Verso.
- WILSON, Scott (2011). *The Politics of Insects. David Cronenberg's Cinema of Confrontation*. Nueva York: Continuum.

Lidia Merás (Asturias, 1977) es doctora en Historia del Cine por la Universidad Autónoma de Madrid. Ha coeditado los cuatro primeros volúmenes de *Desacuerdos* (Barcelona, MACBA, 2007) y publicado en diversos medios, entre los que se encuentran *Senses of Cinema*, *La furia humana*, *Anàlisi* o *Artscin*. Desde 2002 forma parte del consejo de redacción de *Secuencias* (UAM/Abada). Pertenece al departamento de Humanitats de la Universitat Pompeu Fabra, aunque en la actualidad disfruta de un contrato como investigadora en Royal Holloway (University of London).