

**El mundo orgánico en la realidad virtual.
Hipertextualidad y metatextualidad en
la ficción audiovisual.
A propósito de *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999)**

Pablo Ferrando García – Universitat Jaume I Castelló (UJI) – pferrand@uji.es

Rubén Higuera Flores – Universitat de València (UV) – ruhiflo@alumni.uv.es

Resumen: A lo largo de la película que nos ocupa, se nos plantean una serie de reflexiones en torno a los límites de la realidad virtual, la hipertextualidad y la estructura de *mise en abîme*, las cuales pueden ser extrapoladas al marco real/virtual de los videojuegos. Esto nos llevará a plantear la naturaleza metatextual de la película, pero al mismo tiempo, trataremos de indagar sobre el avatar del jugador para identificarse en el marco virtual. En este sentido quisiéramos, también, interrelacionar los vasos comunicantes que se producen entre la película y los videojuegos, el paralelismo que pueda producirse entre el filme de Cronenberg y el sistema interactivo del juego virtual. Al mismo tiempo, queríamos mostrar cómo los diversos mundos paralelos expuestos generan una construcción esquizoide del espectador/jugador.

Palabras clave: cine, videojuegos, Cronenberg, hipertextualidad, metatextualidad, realidad virtual.

1. Introducción. El desierto de lo real.

Al filo del último milenio una serie de propuestas cinematográficas se preocuparon de mostrar sombríos y/o siniestros vaticinios sobre el futuro inmediato que las siguientes décadas traerían consigo: frente al vaciado de la realidad, a la consunción de lo real, irrumpirían mundos alternativos o paralelos en los cuales el ser humano se vería obligado a reconocerse y adaptarse para sobrevivir. *Días extraños* (Strange Days, Kathryn Bigelow, 1995), *Dark City* (Alex Proyas, 1998), *El show de Truman (una vida en directo)* (The Truman Show, Peter Weir, 1998), *Nivel 13* (The Thirteenth Floor, Josef Rusnak, 1999), *Matrix* (The Matrix, Andy y Larry Wachowski, 1999) y *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), entre otros, proyectaron un mundo real debilitado, absorbido, contaminado o invadido a través de espacios irreales o virtuales. En dichos filmes se producía una notable confusión de los límites de la realidad a causa del aletargamiento que sufrían sus protagonistas con el empleo de las máquinas propiciadoras del viaje virtual.

Si en *Días extraños* Lenny Nero (Ralph Fiennes) traficaba con discos que permitían experimentar las vivencias y sensaciones de otras personas, el mundo que presenta *Dark City* estaba sometido al poder de los Ocultos (alienígenas que se introducían en los cuerpos humanos fallecidos con objeto de pasar desapercibidos), capaces de transformar la realidad durante las noches. Los seres humanos se sumían en un profundo sueño y los Ocultos modificaban el paisaje urbano al mismo tiempo que incorporaban cambios en los recuerdos de los seres humanos. Por otro lado, *El show de Truman (una vida en directo)*, recreaba un *reality* gracias a un enorme decorado, cubierto por una cúpula gigantesca y poblado de actores de la serie y personal técnico. Su protagonista, Truman¹ Burbank (un sorprendentemente comedido Jim Carrey), formaba parte del espectáculo audiovisual sin saberlo, debido al empleo de infinidad de cámaras ocultas, las cuales durante las veinticuatro horas al día retransmitían en vivo sus actividades cotidianas. *Nivel 13* se inspiraba en la novela *Simulacron-3* (1964), de Daniel Francis Galouye², y trataba sobre una máquina de realidad virtual, inventada en 1990, que permitía volver a Los Ángeles de 1937. Al entrar en el sistema, una persona de esta vida paralela era

¹ El nombre en inglés suena a *True man*, que se traduce como “hombre verdadero”, en clara referencia al único personaje real dentro de un mundo ficticio. Por otro lado, el director y creador del *show*, Christof, es una abreviación de Christopher, que significa “el que lleva al mesías (Cristo)”, aludiendo a quien domina y maneja la vida del héroe. Además, la ciudad artificial, convertida en un plató inmenso, es denominado como *Seaheaven*, es decir “refugio en el mar”.

² Publicado en la editorial Ferma, Barcelona, en 1967. Francia reeditó el libro en mayo de 2010 para la editorial Folio SF. Por otra parte, cabe señalar que el escritor de Nueva Orleans, especializado en ciencia ficción, tan sólo publicó cinco novelas: *Dark Universe* (Mundo tenebroso, 1961), nominado a un premio Hugo; *Lords of the Psychon* (Señores de la Psychon / Después de la III Guerra Mundial, 1963), *Simulacron-3*, también conocida en español bajo el título de *Mundo simulado*; *A Scourge of Screemers* (Muerte ululante, 1968) y *The Infinite Man* (1973). *Simulacron-3* sirvió igualmente de base para la miniserie de la televisión alemana, *Welt am Draht* (1973), dirigida por Rainer Werner Fassbinder.

cambiada por otra del mundo real mediante una transferencia de conciencia. *Matrix* presentaba un futuro donde, tras una guerra cruenta, casi todos los seres humanos habían sido oprimidos mediante sofisticados equipos tecnológicos y la creación de inteligencias y mundos artificiales. Las máquinas empleaban a los seres humanos para obtener energía y la gente que había escapado de esta sumisión habitaba en una ciudad llamada Sión. Sin duda, la primera entrega destacó por encima del resto, tal y como señalan Palao y Crespo, debido a que el

merchandising clásico ha alcanzado con *Matrix* la dimensión ciberespacial dotándose de un novedoso entramado comercial y significativo. Ello convierte a nuestra película en valioso campo de análisis de los modelos de generación textual en la cultura de masas postmoderna y en una impagable metáfora de la *sociedad de la información* (2005:10).

Por último, *eXistenZ* proponía una historia de ciencia ficción donde se celebraba la presentación de un videojuego virtual creado por una prestigiosa diseñadora, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), que ha sido víctima de un atentado cometido por un joven pro-realista, procedente de una organización anti-juegos virtuales. Ted Pikul (Jude Law) lograba sacarla malherida del lugar y ambos huyen en coche. Tras una serie de dificultades Pikul y Allegra lograban conectarse al videojuego y, de este modo, quedaban inmersos en el mundo virtual hasta extremos esquizoides, resultando verdaderamente complicado establecer cuáles eran los límites entre ficción y realidad. La película terminaba con una situación similar a la del comienzo, creando una estructura en bucle para exponer un complejo entramado narrativo que comentaremos más adelante.

Así, podemos advertir que *Matrix* y *eXistenZ* mantienen estrechos puntos de conexión. Ambas ofrecen una sugerente idea narrativa: la presentación de un cuerpo que se erige en espacio diegético a modo de construcción de un imaginario real simulado. En ambos filmes el mundo onírico está presente, son atmósferas nocturnas y difusas. Además, el espacio virtual y el cuerpo son reducidos a informaciones y a estímulos sensoriales en los que, por medio de la personificación del avatar, se verán obligados a experimentar con el cuerpo orgánico. Ahora bien, en *Matrix*

es el principal vector de seducción del film, porque implica la transmisión de un mensaje para el espectador avezado en los juegos virtuales que es el que va a convertir en película de culto a *Matrix*: las trepidantes acciones heroicas vividas en el interior de los mundos virtuales pueden ser redimidas de su fatuidad e intrascendencia, de su exilio del Principio de Razón Suficiente, al ser integradas en una trama épica. De ahí, que como hemos advertido, los núcleos narrativos, las acciones que hacen progresar el relato tengan su espacio natural en *Matrix* con la tachadura del Mundo Real y del cuerpo orgánico (Palao; Crespo, 2005:103).

Sin embargo, la perspectiva de Cronenberg aún tiene un sesgo más negativo, incómodo y siniestro:

La construcción de un mundo y un cuerpo virtuales (construcción que en la película aparecen dadas a través de juegos génicos como 'eXistenZ'), responde a un intento de escapar al mundo y al cuerpo

reales que el sujeto siente como angustiosos, entonces lo que aparece en 'eXistenZ' es aquello que se buscaba reprimir mediante el juego: el mundo y el cuerpo propios. (López, 1999: 58)

Por tanto, la película de los hermanos Wachowski ofrece todo un crisol de géneros cinematográficos, de nociones filosóficas, ideas religiosas, visiones pragmáticas sobre la tecnología y en los que el mundo virtual, los interfaces, videojuegos, etc., todos ellos son envueltos bajo el lenguaje del cómic, la informática y la cultura postmoderna. En cambio, Cronenberg, construye un relato cuya estructura narrativa tiene forma de videojuego y al mismo tiempo establece un explícito paralelismo con el relato cinematográfico a través de las vicisitudes que experimentan los personajes. El espectador las recogerá como una vivencia emocional bajo una atmósfera ilusoria, artificial y absurda que potencia un universo onírico no exento de una mirada siniestra (en el sentido freudiano del término).

2. Los videojuegos como experiencias narrativas.

Una de las singularidades de *eXistenZ* es la de someter el relato fílmico a la forma estructural y narrativa de un videojuego. Esta equivalencia nos sirve como objeto de reflexión sobre el papel que cumplen ambas producciones audiovisuales (es decir, el videojuego y el cine) en los relatos contemporáneos. Dicho de otro modo, cómo procuran estas actividades al individuo una experiencia intelectual, generadora de emociones y sensaciones gracias a la inmersión y organización de una serie de acontecimientos en forma de narración.

Así, en la película de Cronenberg, durante todo el juego virtual los personajes presencian una serie de acciones en las cuales son agentes activos de su devenir narrativo: son capaces de parar el juego, activarlo de nuevo y/o de cambiar el itinerario de los sucesos narrativos. Al mismo tiempo, los espectadores del filme de Cronenberg viven una historia que no le es propia, les es imposible participar directamente en las decisiones y evoluciones de los acontecimientos del relato³. Estas diferencias sobre la participación activa o pasiva del público puede ser extensible a cualquier videojuego y, en líneas generales, también al cine. Sin embargo, con el filme de Cronenberg, los espectadores pueden llevar a cabo una lectura intersubjetiva de las vivencias narrativas, ya que sus inferencias les llevan a recoger una denuncia a través de esa confrontación directa del mundo real con el virtual. El rechazo que tiene Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) de la percepción física de las cosas y personas supone para nosotros, los espectadores,

³ *Smoking/No smoking* (Alain Resnais, 1993) ha sido una de las escasas películas interactivas en las cuales trataron de brindar al espectador la posibilidad de elegir libremente el desarrollo y la resolución narrativa. No obstante, por su propia naturaleza, esto no deja de ser un mero simulacro. La película ha adaptado la obra teatral del dramaturgo británico Alan Ayckbourn, *Intimate exchanges*, publicada en 1971. La obra original constaba de ocho relatos diversos, pero relacionados entre sí y cada una de ellos presentaba dos finales diferentes. Un espectador interesado por este espectáculo estaba obligado a asistir durante ocho noches seguidas al teatro para tener un conocimiento completo del texto íntegro (ver en Heredero, 1998: 211-219).

sacrificar el cuerpo y el mundo propios, dolorosamente resistentes ante nuestros deseos, a favor de un transcuerpo y un transmundo indoloros, es la insensata fantasía, tecnológicamente cada vez más viable, de nuestra época, que *eXistenZ*, en cuanto reaparición obscena del mundo y del cuerpo reprimidos, se va a encargar de denegar (López, 1998: 31).

En este sentido, no podemos sentirnos identificados con la posición del protagonista femenino, ya que tiene un serio desapego ante el mundo empírico y una adicción a los juegos que la lleva a aislarse de la realidad. En cambio, Ted Pikul (Jude Law) interviene como contraste, siente la necesidad de aferrarse al contacto de su organismo y del mundo real. Tiene el temor de perderse en medio de los espacios ilusorios, se encuentra en permanente alerta, preguntándose cuál es el lugar verdadero que ocupa en cada momento. Por otra parte debemos considerar que el videojuego desarrollado a lo largo de toda la película de David Cronenberg podría adscribirse al de la representación en tanto que se constituye como un universo desvinculado de la propia realidad. Ruiz Collantes señala que este tipo de videojuegos, y al margen de la película que nos ocupa, tienen una serie de objetivos específicos fundamentados en la propia representación ya que remiten:

a las propias reglas de la acción de representar y a las reglas del mundo que es representado. Los jugadores aprenden estas reglas a partir de la observación del mundo que desean simular, bien sea directamente en el marco de la vida cotidiana, bien sea a través de los relatos documentales o de ficción (2008: 26).

El juego que se presenta en la película, *eXistenZ*⁴, podría estar emparentado con los simuladores sociales como *The Sims* o *Second life*. En ellos, lo que prevalece es la representación de un mundo y de un personaje con el que pueda proyectarse el jugador para, de este modo, desarrollar una experiencia en el interior de ese universo paralelo.

Al contrario del juego de representación, según Ruiz Collantes, está el de compactación, donde se persigue un objetivo concreto a través de la superación de una serie de obstáculos. De alguna manera podríamos afirmar que esta variante presenta una estructura narrativa más cerrada, afin al modelo del cine clásico, dado que en ellos hay un inicio, un desarrollo y un cierre neto. Sin embargo, en los videojuegos de representación, como los mencionados arriba, rompen el esquema conservador del relato hegemónico. Ahora bien, *eXistenZ* combina los juegos de representación y, a su vez, los de compactación. En la película advertimos un colectivo de jugadores que interactúa simultáneamente en un mismo espacio común⁵. Todos ellos han sido

⁴ Con la finalidad de diferenciar entre el juego que aparece en la diégesis y la propia película (titulados de igual forma), emplearemos la cursiva cuando se haga mención a la segunda, mientras que no la utilizaremos cuando nos refiramos al primero.

⁵ Este tipo de juegos se asemeja bastante al “tarreo”. Con ello se potencia la cultura de las comunidades de los videojuegos. El “tarreo” es una competición en el cual un colectivo de jugadores participan simultáneamente mediante la conexión en línea de los ordenadores de cada uno de ellos. El rasgo esencial de este juego en equipo es que los participantes del concurso se encuentran en el mismo lugar, uno junto al otro. También asiste público para apreciar el desarrollo del juego a través de proyectores conectados con los ordenadores (los llamados data show). Así pues, son juegos de carácter grupal donde cada equipo está

inmersos a la simulación de una guerra de patentes comerciales sobre los videojuegos, adjudicando una serie de roles a cada uno de los participantes sobre la propia representación. Quien gane será el único superviviente del juego y ello se asemeja a la consecución de la victoria en la propia competición de los juegos de compactación. Ahora bien, los mundos presentados en eXistenZ, como en *Second Life* o *The Sims*, despliegan mundos persistentes, ofrecen

secuencias de acciones y situaciones sin final o, por lo menos, sin un final prefijado en las propias reglas del juego. En cuanto estos videojuegos tienden a maximizar la simulación de las condiciones del mundo real, entonces adoptan una de sus características como es la de fluir sin límites del tiempo. (Collantes, 2008: 28).

Del mismo modo, eXistenZ posee una estructura en bucle con un desenlace abierto. En la última imagen, el espectador es interpelado directamente gracias al momento en que Pikul y Allegra apuntan con sus armas al participante oriental. A estas alturas del relato, ya sabemos que, en un nivel superior a tranScendenZ, se insinúa un nuevo juego virtual, ya que la película había comenzado con un atentado hacia los responsables de la promoción del videojuego colectivo eXistenZ. Pero la interrogación de esta escena se traslada al espectador al sugerir el contracampo con las miradas de los personajes hacia la sala de proyección mediante la pregunta que formula el jugador chino: “Are we still in the game?⁶”. Por tanto, el *mise en abîme* que extiende la película resultará altamente productivo a la hora de preguntarnos dónde se encuentran los límites de la realidad frente al universo audiovisual que nos invade el entorno cotidiano.

En cuanto al desarrollo ilimitado del tiempo, nos ha llamado poderosamente la atención que las secuencias de eXistenZ son extraordinariamente largas y con una enorme profusión de primeros planos. Casi todas las secuencias superan los diez minutos y el centenar de planos. El ritmo de todas ellas es pausado, la acción suele mantenerse en permanente suspensión con una doble finalidad. En primer lugar, trata de crear unas expectativas dramáticas, una tensión producto de la ausencia del saber narrativo por parte de los personajes/espectadores (emulando al jugador que se encuentra frente la situación virtual). En segundo lugar, gracias a la estructura ya mencionada sugiere un desarrollo narrativo *Ad infinitum*. La dilatación temporal de la primera secuencia, con la presentación de eXistenZ en la iglesia, la extensa escena en el restaurante chino, o la que clausura la película, nos permite asistir a una analogía entre el tiempo diegético con el real de la proyección y esto favorece la experiencia narrativa del espectador al estar próximo a las condiciones temporales del mundo real.

comunicado entre sí a través de ligeros intercoms (cascos con micrófono incorporado). Sobre esta práctica lúdica hay un estudio de Castellón Aguayo y Jaramillo Castro titulado *La cultura del videojuego* (2010: 134-145)

⁶ “¿Estamos aún en el juego?”.

Por último, la película se esfuerza en mostrar de forma evidente el mundo artificial. Las vainas génicas, los anfibios mutantes son claramente de goma⁷, la gestualidad y las acciones de los personajes resultan histriónicas y falsas. Incluso las condiciones del decorado (luces, decorados, figurantes...) son cambiantes en la misma unidad de acción. Por tanto, la película explícita, mimetiza el propio estatuto del videojuego así como también la naturaleza de las imágenes de éste por su carácter aparente. A su vez, también puede advertirse una recreación de las condiciones del mundo real (véase el proceso en cadena de una fábrica de anfibios mutantes que sirven para usar como dispositivos electrónicos del videojuego, o el descanso de los trabajadores en la salida de la fábrica al restaurante chino...), pero, conforme avanza el relato fílmico la frontera del mundo real con el ficcional se diluye para el espectador. Los espacios se pervierten, tal y como hiciera Kafka en sus novelas, ya que lo privado y lo público se funden, aunque aquí sería más exacto hablar de espacios reales y virtuales. En suma, Cronenberg, plantea y cuestiona el proceso interactivo que lleva consigo estos dos tipos de producción audiovisual, el cine y los videojuegos, pero también supone un ejercicio autoreflexivo sobre la propia naturaleza fílmica, sobre su régimen narrativo mediante la consignación de los roles de unos personajes que actúan conforme a universos paralelos y que, a su vez, proporcionan al espectador una rica experiencia narrativa que le sirve de cotejo con el mundo cotidiano.

3. Inicio elidido, cierre denegado. Mise en abîme.

3.1. Secuencia Inicial.

En la secuencia con que *eXistenZ* da inicio⁸ un grupo de sujetos (dispuestos en el espacio como si de una peculiar terapia de grupo se tratara) se han reunido para tener la experiencia, durante una sesión de prueba de una versión beta, a *eXistenZ*, un sistema de juego de realidad virtual al que los usuarios se conectan mediante un biopuerto directamente vinculado a su espina dorsal, situado en la parte baja de su espalda, que presenta una forma anal y puede necesitar ser lubricado antes de ser penetrado por el cable. Este biopuerto, que actúa como zona erógena de los jugadores, enlaza a su vez con una vaina de juego (*game pod*). De forma similar a un feto, esta vaina posee una naturaleza híbrida: es un organismo vivo, básicamente un animal criado con huevos de anfibio fertilizados inoculados con ADN sintético, dotado de huesos y músculos y que puede contraer enfermedades. Se trata, pues, de un elemento característico del imaginario cinematográfico (y filosófico) de Cronenberg, pues, tal y como afirma Pedraza (2002: 62),

⁷ Pese a tratarse de la primera película en la filmografía de Cronenberg que incorporaba efectos de infografía, éstos únicamente se emplearon sobre objetos preexistentes y manufacturados.

⁸ Creemos pertinente señalar el genérico, pues está caracterizado por unas imágenes que simulan los tejidos humanos, los cuales son acompañados de vez en cuando por unos fugaces dibujos de vértebras y esqueletos. En el momento que aparece el nombre de David Cronenberg las texturas de los tejidos se vuelven más sombrías. Nos parece que es mostrado como ominoso vaticinio del carácter siniestro del relato.

en la obra de Cronenberg hay objetos monstruosos, siniestros en el sentido de que se hallan en el límite que separa lo orgánico de lo inorgánico, lo inanimado de lo viviente, y lo cruzan en ocasiones. Son objetos fuertemente sexualizados, que se hinchan y respiran, se comportan como animales, enferman, mueren e incluso hablan.

La ubicación en que acontece esta primera secuencia es el interior de una iglesia despojada de objetos y símbolos religiosos, trae a la memoria del espectador aquellas donde los predicadores estadounidenses exclaman sus encendidos sermones. El símil que esa primera impresión produce en la retina del espectador será confirmado cuando entre en escena la diseñadora del juego, Allegra Geller, pues ésta es objeto de adoración por parte del grupo allí reunido y elevada a la condición de figura mesiánica. El motivo de la devoción que los usuarios de eXistenZ le profesan y la cada vez mayor adicción y dependencia que experimentan radica en que se trata de un juego que suministra pulsiones, emociones, fantasías y deseos a unos personajes humanos vaciados de todo ello.

Esta secuencia sirve también como presentación de Ted Pikul, personaje que se verá obligado por las circunstancias (proteger a Allegra después del intento de asesinato mediante una pistola confeccionada con huesos que dispara muelas humanas) a introducirse dentro del paranoico mundo virtual de eXistenZ. La función de este personaje en el relato es capital, pues desempeña la labor de delegado/trasunto del espectador cinematográfico dentro de la ficción. Su, en apariencia, total desconocimiento de las reglas de funcionamiento del mundo virtual permite que el guión introduzca explicaciones dirigidas hacia el público del filme. Durante los primeros minutos de la proyección, el personaje aparecerá siempre retratado en planos con composiciones descentradas y/o con excesivo aire en la imagen, hecho que sólo será modificado por la enunciación una vez éste acepte experimentar eXistenZ. De igual manera, Ted verbalizará a lo largo del metraje una serie de reflexiones e incertidumbres en torno al juego que bien podrían ser fruto de los pensamientos del atento espectador.

3.2. Secuencia final.

La última secuencia aporta un giro final de guión: todo lo que el espectador ha estado contemplando (incluida la secuencia inicial) constituía una partida de transCendenZ. La disociación entre realidad y ficción virtual dentro de la diégesis era una falacia por parte de la enunciación, pues toda la trama formaba parte de la ficción generada por el juego. Los diversos personajes que hemos visto desfilar durante el metraje eran roles que los jugadores, ahora sentados en grupo, desempeñaban dentro del mundo virtual. Resulta tentador establecer un símil entre la situación que presenta la última secuencia del filme que nos ocupa y la de *El gabinete del Dr. Caligari* (Das Cabinet des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920), pues confirma nuestra tesis con respecto a la configuración de un narrador omnisciente esquizoide. Aunque, como ya hemos apuntado en el apartado anterior, el narrario también experimenta esta percepción ya que los límites del referente se pierden. Dicho de otro modo, los diferentes niveles de virtualidad llegan a contaminar la “realidad” de la ficción.

Los diferentes niveles en que está estructurada *eXistenZ* serían, en resumen de Gorostiza y Pérez (2003: 284-285),

(nivel 1) una pareja de asesinos sin nombre entra en la realidad creada por el *transCendenZ* (nivel 2), donde se llaman Allegra Geller y Ted Pikul; dentro de ese nivel se introducen en otra realidad creada ahora por el *eXistenZ* (nivel 3); al final al salir de estos dos niveles (2 y 3) y volver al primero queda la duda si existe un nivel anterior (nivel 0) donde quizás, rizando el rizo, fueran espectadores en un cine donde se proyectara una película titulada *eXistenZ*.

3.3 *Mise en abîme*

Existe una relación especular entre las secuencias con que da inicio y concluye la proyección de *eXistenZ*, como si la segunda se tratase de un reflejo siniestro de la primera en el que intervienen idéntico espacio, algunos de los mismos personajes y las acciones que acontecen son, en términos generales, similares: una sesión colectiva de prueba de un juego de realidad virtual, una agresión pretendidamente mortal al creador de éste, reiterados disparos a cuerpos en tierra y la exclamación de consignas en contra de lo que la revolucionaria tecnología supone. Sin embargo, los roles entre personajes se intercambian drásticamente, pasando Allegra y Ted a ser quienes agredan mortalmente al verdadero diseñador de *transCendenZ*. Este juego simétrico estará presente durante buena parte del metraje, dando lugar por parte de la enunciación a una estructura de *mise en abîme* que se encuentra en plena consonancia con el discurso del texto fílmico que nos ocupa, así como con la imposibilidad de discernir entre realidad y virtualidad que se articula como conflicto prioritario en la trama.

Este peculiar juego de espejos, donde los objetos de una secuencia reaparecerán en otras bajo la misma forma u otra (remitiendo a ellos), se produce constantemente a lo largo de toda la proyección. Entre estos objetos y seres que aparecen en diferentes momentos, se encuentran la pistola manufacturada con huesos, un anfibio bicéfalo (su primera aparición tiene lugar en la estación de servicio a la que Allegra y Ted acuden a medianoche para que a éste le implanten un biopuerto de manera ilegal, mientras que la segunda vez que aparece su cuerpo inerte forma parte del plato que sirven a la pareja en el restaurante) y las vainas que, además, generan una variante menor dentro de *eXistenZ*, las microvainas, portadoras de nuevas identidades y capaces de introducirse por completo dentro del organismo de los jugadores a través de sus biopuertos.

4. Realidad / ficción.

Las dos letras mayúsculas que contiene el título del filme franquean el término “Isten”, que en húngaro significa “Dios”⁹. *eXistenZ* es, pues, un omnipotente Dios capaz de generar una realidad virtual alternativa al mundo real basada en estímulos y pulsiones tremendamente placentera para sus jugadores. Ante la

⁹ El productor de la cinta, Robert Lantos, es de origen húngaro.

diferencia en la percepción del paso del tiempo entre mundo real y juego (una partida de veinte minutos parece haber durado días, según un usuario), uno de los jugadores fantasea con la idea de gozar de una vida más longeva dentro de ese mundo artificial: “If you stayed your whole life in the game world you could live to about, I don’t know, 500 years¹⁰”. La confusión entre realidad y ficción hasta extremos esquizoides, que evidencia la frase interrogativa con que concluye el metraje (“Are we still in the game?¹¹”), contamina al propio conjunto del texto fílmico, puesto que tanto la película como el juego de la diégesis se titulan igual. Como expone Sánchez Navarro (2002: 90),

En *eXistenZ*, *hardware*, *wetware* y *software* se fusionan en una maraña indiscernible, del mismo modo en que realidad y juego se licúan para imposibilitar un punto de referencia. Película cuántica y esquizoide, que devora el mundo y hace de él una imagen abismal, *eXistenZ* es una profunda reflexión sobre la dialéctica entre realidad y ficción, una fusión onírica de significantes y significados, una pesadilla solipsística.

El presente largometraje no supuso la primera ocasión en que Cronenberg se interrogaba acerca de la percepción subjetiva de la realidad y los difusos límites entre ésta y el reino de lo irreal, temas ya presentes en su celebrada *Videodrome* (1983) y *El almuerzo desnudo* (*Naked Lunch*, 1991), alucinógeno paseo por las constantes literarias de William S. Burroughs sazonado con episodios biográficos del escritor. Al respecto, Cronenberg declaró durante una entrevista a la publicación *Première*,

Desde un punto de vista filosófico, creo sinceramente que toda realidad es virtual. No hay realidad absoluta. Cada uno la ve de forma diversa. Si se pudiera verdaderamente entrar en la cabeza de cualquier otro, sería muy chocante saber hasta qué punto cada cosa es percibida diferentemente¹².

La esquizofrenia que parece afectar a los personajes termina contaminando la lectura del filme por parte del narratario. En otras palabras, el espectador se ve desprovisto de toda información que le sitúe en una situación de ventaja cognitiva con respecto a los personajes, más bien al contrario: no sabrá que todo forma parte de la ficción urdida por *transCendenZ* hasta los últimos minutos de la proyección. Tal y como afirma Riches (2012: 153),

We begin by appearing to be observing characters in the movie becoming uncertain as to what exactly is real, while we look on from a privileged position of certainty as to what is real [...]. As the plot develops, however, we lose that privileged position and find ourselves unable to locate a determinate world in which the fiction is true¹³.

No obstante, en momentos puntuales del filme, encontramos una serie de señales mediante las cuales la enunciación indica que la supuesta realidad no

¹⁰ “Si te quedas en el juego toda la vida, puedes vivir, no sé, unos 500 años”.

¹¹ “¿Estamos aún en el juego?”

¹² Traducida y citada en Gorostiza y Pérez, 2003: 285. Texto original en Delorme, 1999: 100.

¹³ “Comenzamos con la impresión de estar observando a unos personajes que tienen una cada vez más dudas sobre qué es exactamente lo real, mientras contemplamos desde una posición de certeza sobre aquello que es real. Conforme avanza la trama, sin embargo, perdemos esa posición privilegiada y nos vemos incapaces de determinar en qué mundo la ficción es real”. Traducción de los autores.

es tal, sino que todo forma parte del mundo virtual de una partida. Es el caso de la actitud de Allegra en el exterior de la gasolinera, que palpa con inusitado entusiasmo las texturas del espacio y lanza piedras al surtidor de gasolina para escuchar el sonido que se produce en su afán de incrementar su experiencia del mundo virtual y la irrupción de un elemento fantástico: un anfibio bicéfalo mutante (mezcla de sapo, salamandra y lagartija).

5. Actantes

Ted lo expresa perfectamente mientras está esperando que le sirvan su comida durante la secuencia del restaurante oriental: “I actually think there’s an element of psychosis involved here”, a lo que Allegra contesta “This is a great sign. Your nervous system is fully engaging with the game architecture”¹⁴. El pleno disfrute del juego y correcto funcionamiento de éste exige que el sujeto acepte la dinámica psicótica de eXistenZ. Los personajes poseen una identidad esquizoide, mutable según su rol en el juego y el guión que éste les impone seguir, obligándoles de este modo a exclamar frases concretas y actuar en contra de sus ideales éticos y morales. Veamos un ejemplo: Ted siente un irrefrenable deseo de matar a alguien con la pistola que acaba de construir a partir de huesos del plato de comida que le ha sido servido. Ante la idea de asesinar al camarero, reflexiona “I don’t think I really could”, a lo que Allegra responde “You won’t be able to stop yourself. Enjoy it”. Ted llega a una incuestionable conclusión: “Free will is obviously not a big factor in this little word of ours”. Mientras el camarero se aproxima a la mesa, Ted afirma: “He’s too nice. I won’t do it”¹⁵, pero, unos segundos después, comete el crimen a sangre fría.

Durante la película, los personajes desarrollan también figuras antagónicas, dentro de una trama cuya intriga se sustenta en conspiraciones empresariales, traiciones y agentes dobles. Esta constante inversión de roles atañe, incluso, a la construcción en el guión del género de la pareja protagonista. Como explicó Cronenberg,

Quando escribía el guión pensaba en un protagonista masculino. Luego se convirtió en una mujer aunque no fue por una decisión intelectual [...] lo que está en juego es una inversión de los roles sexuales habituales. Es la mujer quien enchufa el módulo al hombre, no al revés; y es ella siempre quien se conecta a sí misma. Él es virgen mientras que ella es más experimentada y agresiva, es ella quien le inicia en los secretos del juego. Podía haberlo hecho al revés pero entonces la metáfora sexual habría resultado mucho más obvia; es más interesante esta inversión de los roles (Rodley, 2000: 295).

eXistenZ funciona de manera parasitaria, nutriéndose de la energía de sus consumidores –como explica Allegra a Ted, “You’re the power source. Your body, your nervous system, your metabolism, your energy. You get tired,

¹⁴ Ted: “Creo que hay un elemento de psicosis en todo esto”; Allegra: “Eso es una gran señal. Tu sistema nervioso está en plena conexión con el juego.”

¹⁵ Ted: “No me creo capaz”; Allegra: “No vas a poder evitarlo. Disfrútalo.”; Ted: “El libre albedrío no es, obviamente, un factor relevante en este mundo”; Ted: “Es buena gente. No lo haré”.

rundown, it won't run properly"¹⁶–, a los que va gradualmente mermando de todo rasgo de humanidad: son incapaces de actuar por propia voluntad, controlar sus pulsiones e, incluso, terminan por carecer de identidad, pues, en ese mundo virtual regido por la esquizofrenia, los personajes cambian de nombre constantemente y aceptan aquel que indica la identificación que llevan en su vestimenta según el contexto¹⁷. Dentro del juego, los usuarios no son más que actantes obligados a desempeñar determinados roles y acciones que pueden variar, hasta el extremo de ser opuestos, a lo largo de la partida.

6. Las pulsiones en eXistenZ

6.1. eXistenZ como experiencia sexual

Carente de biopuerto, Ted deberá acudir, acompañado por Allegra, a una gasolinera para que le instalen uno de manera ilegal. La puesta en escena de la instalación del biopuerto remite a una violación homosexual: la nocturnidad (la acción acontece a medianoche), clandestinidad (el acto tiene lugar en el interior de una desierta gasolinera ubicada en mitad de ninguna parte), sordidez del espacio, actitud defensiva de Ted y fálica herramienta empleada para ello así lo certifican. Del mismo modo, las palabras de Allegra cuando ésta se dispone a conectar a Ted a eXistenZ por primera vez vuelven a evocar una situación sexual, esta vez la pérdida de la virginidad durante la primera penetración: “Wouldn't wanna hurt you”, “It's just excited. It wants action” (refiriéndose al biopuerto)¹⁸. Todo ello corrobora que eXistenZ es una experiencia sexual para sus jugadores, un acto masturbatorio mediante el que cada uno acaricia individualmente su propia vaina, pero cuya práctica resulta exponencialmente enriquecida si se juega en compañía de una persona “amigable” (“Are you friendly? Or are you not?”¹⁹), le pregunta con insistencia e intenciones seductoras Allegra a Ted durante el primer tercio del metraje). Como afirma Borràs (2003),

en todo momento a lo largo de la obra se da esta asociación de ideas entre el juego y el placer y el deseo de conexión y el deseo sexual, así como el proceso de estimulación para entrar en el juego y el proceso de estimulación sexual, un juego de seducciones y promesas para convencer al otro. El otro, en este caso, es el hombre, ya que la ninfómana lúdica por excelencia es la misma Allegra Geller, la diseñadora del sistema de juegos, que se nos muestra como una ludodependiente absoluta, un híbrido a medio camino entre la ninfomanía y la drogodependencia.

La pulsión de vida aparece bajo un sesgo perverso, revestida de connotación negativa. Como señala Hormigos (2002: 168),

¹⁶ “Tú eres la fuente de energía. Tu cuerpo, tu sistema nervioso, tu metabolismo, tu energía. Si te cansas o te agotas, no funciona correctamente”.

¹⁷ De igual manera, los espacios y edificios se llaman según su patronímico común, como bien han señalado Gorostiza y Pérez (2003: 280): Motel, Country Gas Station, Ski Club, Trout Farm...

¹⁸ “No quiero hacerte daño”, “Sólo está excitado. Quiere acción”.

¹⁹ “¿Eres amigable o no?”.

A lo largo de todo el film se está jugando con la idea de la gestación: la vaina con forma de feto, el cordón umbilical unido al biopuerto, la pistola fálica como instaladora de biopuertos, incluso se habla de la epidural y se hace referencia a los avances en genética. [...] La maternidad es mostrada como una colonización tecnológica y como un acto de vampirismo por el que la vaina succiona el alimento que necesita del portador del biopuerto.

6.2 eXistenZ como juego de muerte

Creación y muerte están intrínsecamente ligados en el universo de eXistenZ: todo acto creativo lleva aparejado una destrucción. La secuencia que acontece en el restaurante es un buen ejemplo a este respecto. Siguiendo la recomendación de un supuesto contacto dentro del mundo de eXistenZ, Ted y Allegra solicitan el plato especial, que resulta estar conformado por cuerpos inertes de reptiles y anfibios mutantes. Ted, pese a lo nauseabundo del manjar, es impulsado por eXistenZ a degustarlo. A partir de los huesos del cúmulo de cadáveres que va deglutiendo, el joven construirá una pistola, idéntica a la que vimos en la primera secuencia, con la que asesinará al camarero, obligado nuevamente por el juego. Curioso ciclo el que contemplamos en esta nuclear secuencia: materia muerta da lugar a un siniestro acto creativo que, a su vez, servirá para originar más muerte. eXistenZ es un juego vertebrado por la violencia, dominado por una pulsión de muerte capaz de llevar a sus jugadores hasta extremos autodestructivos (Allegra sentirá un irrefrenable impulso de conectarse a una vaina infectada).

7. La construcción del mundo artificial según el M.R.I.

Un texto como el que nos ocupa, que parte de un intento de mimetizar las pautas de comportamiento de los usuarios dentro de los universos artificiales y autosuficientes del videojuego, parece tener, a priori, bien poco que ver con las concepciones canónicas del relato y con el Modo de Representación Institucional (M.R.I.) característico de la sintaxis del cine clásico²⁰. Un vistazo detenido a la propuesta de Cronenberg desenmascarará, en parte, lo ilusorio de estos presupuestos.

Tomemos como sintomático ejemplo la primera inmersión de Ted dentro de eXistenZ, pues ésta no se encuentra formalmente señalada por efecto especial alguno, sino que se produce mediante un procedimiento tan rudimentario como el corte directo al plano que muestra el contracampo, mediante un *raccord* de

²⁰ Queremos matizar que *eXistenZ* se vincula al M.R.I. en tanto que desarrolla la sintaxis fílmica establecida por Noël Burch para consolidar los códigos narrativos específicos del cine. Sin embargo, el Modo de Representación Institucional también tiende a desprenderse de las convenciones del cine clásico que, con el paso de los años, se han quedado obsoletas. Tal es el caso del perfil de los personajes, cuyos rasgos iniciales eran más superficiales y con atributos simplemente negativos o positivos. En esta película el retrato ambiguo de los mismos nos hace pensar que se alejan por completo del modelo comúnmente aceptado por la industria de Hollywood desde mediados de la primera década del siglo veinte. Por otra parte, la estructura narrativa de la película de Cronenberg, tal y como apuntábamos al inicio de nuestro estudio, igualmente se aparta de dicho cine conservador.

mirada, y produciéndose asimismo la continuidad sonora²¹ entre planos. No hay, pues, ruptura alguna desde el punto de vista formal, sino que, por el contrario, la introducción del personaje dentro del mundo virtual se lleva a cabo mediante el riguroso respeto a los *raccords*. Este proceder responde a una evidente estrategia por parte del juego, cuya finalidad es el logro de una realidad artificial en la cual los mecanismos de su construcción no sean perceptibles, tal y como ocurre con el borrado de las marcas enunciativas del M.R.I. Hemos de hacer constar que el filme explicita estos mecanismos mediante las explicaciones de Allegra dirigidas a Ted (ergo, al espectador), pero la ilusoria experiencia de desenvolverse en un mundo idéntico al de la realidad, donde su construcción como objeto artificial no sea perceptible, es uno de los principales placeres que el usuario de eXistenZ obtiene del juego. Hay dos momentos en los cuales Pikul experimenta esta sensación con claridad: el tránsito del espacio “real” con el propio juego es percibido como un espacio homogéneo. Se trata de la escena que transcurre en el motel, en ella asistimos por vez primera a la inmersión del mundo virtual de Pikul, junto al espectador, durante la primera conexión con la vaina génica. En ese instante afirma “I feel myself. Is this normal transition, that smooth translation from one place to another?”²² A lo que responde Allegra con tranquilidad: “Depends on the game. Sometimes you suffer cuts, dissolves, vision loss ...”²³ De estas palabras se desprende que, por un lado, la protagonista, interviene a modo de maestro de ceremonias (siguiendo su actuación inicial del filme), pero por otro, se expresa con términos del metalenguaje cinematográfico al enumerar las diferentes formas de transición narrativa.

En la segunda situación se hace más evidente el paso de un entorno a otro, pese a que Pikul experimenta displacer pues aquí se invierte el orden, se lleva a cabo desde el espacio simulado al que se supone que se encuentra realmente Pikul. Nos referimos a la secuencia del restaurante chino, cuando éste se siente desconectado con su vida real, se levanta de la mesa y grita: “eXistenZ in pause!”²⁴. El protagonista necesita asegurarse que no está perdiendo el contacto con la realidad. Al ponerse en pie reclama su retorno al mundo real y al desplomarse de forma abrupta a la mesa (en un plano general con ángulo picado), su cabeza también cae del mismo modo. Pero ahora, la mesa está cubierta por el colchón rojo de la cama del motel, donde están jugando gracias a la vaina génica. La música extradiegética emerge ominosa mientras pasamos por corte directo al siguiente plano, a Pikul tumbado sobre la cama, que suelta su mano de la vaina; la atmósfera es mucho más sombría respecto a la del restaurante y la cámara se pone a la altura del personaje. En el siguiente plano ya vemos a los dos protagonistas tumbados y somnolientos

²¹ Bordwell y Thompson señalan que el solapado de diálogos ofrece una interesante eficacia dramática. Se aplica al montaje de las conversaciones en plano y contraplano para suavizar el cambio visual, pero también se emplea con los efectos sonoros (ya sea recreando un ambiente, como es este caso, o bien anticipando el rostro que escucha aquello que es proferido por su interlocutor). De esta manera se consigue homegenizar y cohesionar el espacio diegético (1995: 300-301)

²² “Me siento yo mismo ¿Es esa transición normal, esa suave traslación de un lugar a otro?”

²³ “Depende del juego. A veces sufres cortes, fundidos, pérdida de visión...”

²⁴ “¡eXistenZ entra en pausa!”

sobre la cama. El ángulo cenital de este plano general nos llevan al lugar que han regresado los protagonistas. Al mismo tiempo, con esta nueva angulación elevada²⁵ delata la presencia del sujeto enunciador avisando de un inminente peligro sobre Pikul y Allegra. Al cobrar conciencia del lugar en que se hallan, la chica le pregunta sobre la experiencia virtual: “What do you think?”. El joven mira a su alrededor todavía confuso y extrañado. Un primer plano de Allegra, mostrado con otro punto de vista cenital, subraya su falsa perspectiva: “Your real life. That why we're back”. Pikul no se encuentra tan seguro como la compañera del juego y llega afirmar que se encuentra en un espacio completamente irreal. El hombre se levanta de la cama para acercarse a un sofá redondo, lo palpa mientras la música extradiégetica todavía sigue escuchándose. Aún confuso y temeroso manifiesta sus sensaciones: “Not sure...where we are now... be real at all. This strikes me as a game”. En el instante en que Pikul pronuncia estas palabras le vemos en un plano americano, en contrapicado, imponiendo su dominio sobre el espacio con el fin de que el espectador pueda intuir la certeza de su razonamiento: “And you ... I start to look like a character”²⁶.

A lo largo de esta escena, Pikul es presentado en planos medios. De este modo puede cuestionarse la virtualidad del espacio en el que se encuentran ambos. Ya hemos señalado que el joven protagonista se erige en la proyección del espectador, con lo cual las interrogaciones de este personaje de la ficción se vuelven pertinentes en tanto que se convierten en una operación autoreferencial y metatextual. Por otro lado, la música pone igualmente en evidencia la naturaleza artificial de la propia representación fílmica. A la vuelta del juego virtual, nos presentan un nuevo plano medio de Pikul mirando a la derecha del encuadre, al percibir en *off* el sonido ambiente del restaurante chino (poco antes de devolvernos a la cocina en un plano medio largo). De nuevo por corte directo y, a través del solapado sonoro, cohesiona los dos espacios. La duda ya está sembrada en el espectador y tenemos suficientes avisos del conflicto narrativo. El espacio sombrío de la habitación es contaminado en el comedor oriental, ya no es tan luminoso como antes de haber regresado al motel. Tal y como Francisco López titula su ensayo sobre la película que nos ocupa, aquí retorna de nuevo “el placer de lo siniestro” (1999: 58).

8. Hipertextualidad, autorreferencialidad y metatextualidad

A lo largo de la proyección de *eXistenZ*, son cuantiosos los comentarios que los personajes efectúan acerca de la propia ficción que el espectador está visionando, como sucede cuando Gas (Willem Dafoe) dice a Allegra poco antes

²⁵ En la película abundan, en los momentos clave, este tipo de emplazamiento. Son emergencias del meganarrador sobre los personajes de la ficción, los cuales vaticinan un mal presagio de los mismos. Su propia emergencia anula la invisibilidad del sujeto de la enunciación, característica ésta última esencial del cine clásico.

²⁶ “¿Qué te parece?”; “Tu vida real. Esa por la que has vuelto.”; “No estoy seguro...donde estamos ahora...sea real en absoluto. Esto me parece un juego. Y tú... me empiezas a parecer un personaje más”.

de morir “I like your script. I wanna be in it” o el momento en que ésta reflexiona sobre la funcionalidad dramática del acercamiento sexual entre Ted y ella (“It’s most probably a pathetically mechanical attempt to heighten the emotional tension of the next game sequence”²⁷). En la última secuencia, finalizado el juego, los diversos personajes expresan sus emociones aparentemente sobre la partida en transCendenZ y la caracterización de sus personajes (el interpretado por Ian Holm se queja de que su acento en el juego era tan fuerte que le costaba entenderse), pero algunos de esos comentarios también pueden ser aplicados a la construcción del guión del filme. Es el caso de la opinión del personaje que afirma: “The twists and turns at the end made my head spin. Maybe there was too many, too fast to absorb”²⁸. Observaciones metafílmicas que confirman las siguientes declaraciones del propio Cronenberg:

Hablo de cine, sin duda, pero no de una forma directa. Mucha gente no los captará, pero hay varios detalles y chistes privados en la película sobre mi oficio, sobre el proceso de creación de una película para luego presentársela al público, sobre los *screen tests* y las *previews*, sobre actores que actúan mal porque su papel está mal escrito. Todo ello se basa en mi experiencia como director (Rodley, 2000: 300).

Así, *eXistenZ* se constituye como una reflexión hipertextual (mediante la representación y el cuestionamiento de tecnologías de realidad virtual dentro de la trama del filme), autorreferencial (los comentarios al respecto de la caracterización de personajes, interpretación de éstos, construcción del guión, etc.) y metatextual (las referencias al proceso de producción y testeado con el público de los productos); un texto fílmico que, al mismo tiempo que incorpora referencias foráneas, se pliega sobre sí mismo merced a una narración centripeta con estructura de *mise en abîme*. En suma, el film de Cronenberg hermana el mundo virtual de los videojuegos con el universo y las estrategias narrativas del cine. De este modo llega a parangonar sus experiencias interactivas, pero también obliga a interrogarse sobre los límites que deben establecerse entre la realidad y los mundos ilusorios. En el umbral del nuevo milenio las producciones más destacadas pronosticaban el carácter siniestro de la contaminación de las tecnologías audiovisuales en el entorno cotidiano. La película de ciencia ficción de Cronenberg, a la sombra de *Matrix*, supuso una de las propuestas más interesantes. *eXistenZ* pone de relieve lo extraño de lo familiar, como retorno de un mal sueño, un relato desasosegante que se adelantaba a lo que estamos experimentando en la actualidad.

²⁷ Gas: “Me gusta tu guión. Quiero estar en él”; Allegra: “Muy probablemente un intento patético y mecánico de elevar la tensión emocional de la siguiente secuencia”.

²⁸ “Los giros del argumento al final me mareaban. Quizá había demasiados, a demasiada velocidad como para asimilarlos”.

Referencias bibliográficas

- Beard, W. (2006): *The Artist as Monster: The Cinema of David Cronenberg*. University of Toronto Press.
- Borràs, L. (2003): “eXistenZ, de David Cronenberg: ciberficciones para la posthumanidad”, en *Digithum*, núm. 5, UOC, Cataluña, 14/10/2012: <http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/borras0303/borras0303.html>
- Bordwell, D.; Thomson, K. (1995): *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Castellón Aguayo, L.; Jaramillo Castro, O. (2010): “La cultura del videojuego”, en *Revista Latina de Ciencias de la Comunicación*, núm. 13, Universidade Sao Paulo, julio-diciembre de 2010, pp. 134 -145.
- Ruiz Collantes, F.X. (2008): “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”, en VV.AA., *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. (Coord., C. A. Scolari). Universidad de Vic: Eumo Editorial, Media Tk 7, febrero 2008, pp. 17 -52.
- Delorme, G. (1999): “Le double jeu de Cronenberg”, en *Première*, núm. 266, Francia, mayo de 1999, pp. 98-101.
- Freixas, R. (2002): “David Cronenberg. La perversión de la realidad”, en VV.AA., *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*. (Coord., A. J. Navarro). Madrid: Valdemar.
- González-Fierro Santos, J. M. (1999): *David Cronenberg: La estética de la carne*. Madrid: Nuer Ediciones.
- Gorostiza, J.; Pérez, A. (2003): *David Cronenberg*. Madrid: Cátedra.
- Grünberg, S. (2006): *David Cronenberg: Interviews with Serge Grünberg*. London: Plexus Publishing.
- Herederó, C. F. (1998) “Smoking/No smoking. Juegos virtuales del cine interactivo”, en VV.AA., *Alain Resnais: viaje al centro de un demiurgo*. Barcelona: Paidós, Sitges.
- Hormigos Vaquero, M. (2002): “Nuevas especies para el panteón de lo grotesco femenino. David Cronenberg y la nueva carne”, en VV.AA., *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*. (Coord., A. J. Navarro). Madrid: Valdemar.
- López Martín, F. (1999): *eXistenZ: El placer de lo siniestro*. Valencia: Ediciones La Mirada.
- Palao Errando, J. A.; Crespo y Crespo, R. (2005): *Guía para ver y analizar: Matrix*. Valencia: Nau Llibres.
- Pedraza, P. (2002): “Teratología y nueva carne”, en VV.AA., *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*. (Coord., A. J. Navarro). Madrid: Valdemar.
- Riches, S. (2012): *The Philosophy of David Cronenberg*. Kentucky: University Press of Kentucky.
- Rodley, C. (ed.)(2000): *David Cronenberg por David Cronenberg*. Barcelona: Alba Editorial.
- Tirard, L. (2003): *Lecciones de cine: Clases magistrales de grandes directores explicadas por ellos mismos*. Barcelona: Paidós.

Actas – IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – IV CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2012

* El presente estudio ha sido financiado con la ayuda del Proyecto de Investigación de la convocatoria Universitat Jaume I-Bancaja, con el título “Análisis de los flujos de transferencia de conocimiento entre los sistemas educativos superiores y la industria del videojuego”, código 11I301.01/1, para el periodo 2012-14, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.