



Vanity Fea

José Ángel García Landa

Nostalgia de lo sagrado (Un retropost de 2009)

Avatar

Reseña de la película de James Cameron (2009). Los humanos queremos ser posthumanos ignorando el cuerpo de carne y la base tecnológica y económica que sustenta la experiencia de la virtualidad. Aquí, volverse Na'vi es volverse humano auténtico, y volver a lo que fuimos, pero... la vía propuesta es fantástica, limitada al universo provisional de la película. Es 'Avatar' una propuesta de regreso puramente ficcional a lo sagrado, una ensoñación primitivista para videojugadores consumistas.

Vanity Fea

31 de diciembre de 2019

 [Enviar a un amigo](#)

Es *Avatar* el último avatar de la metaficción

cinematográfica y de la realidad virtual. Llevaba mucho tiempo preparándola James Cameron, aunque entretanto se ha dedicado a otras aventuras, como descubrir la tumba de Cristo. Se ha alabado mucho la experiencia de inmersión producida por esta película, sobre todo en su versión 3D, así como el argumento ecologista. Y ciertamente es

una buena película de acción en su género, y se pasa un rato excelente viéndola. Pero hay peros en todos los frentes; y no es por quitarle a nadie las ganas de ir a verla, que lo recomiendo, pero me interesa comentar algunos puntos problemáticos. Primero sobre la experiencia 3D: no me resultó ni con mucho tan redonda como me prometían. Quizá es porque me tocase un asiento un poco ladeado en el cine, que no sé si afecta a la cuestión. Pero había trozos mucho más en "relieve" 3D que otros, cosa que no sé si contribuye a la inmersión en la pantalla o más bien la dificulta. Digamos que una convención visual atípica puede resultar menos inmersiva que una convención visual que ya pasa desapercibida. Y la 3D por supuesto no es una "realidad virtual" sino una nueva técnica y convención de representación visual de la perspectiva y la profundidad. La realidad es otra cosa, y la realidad que vemos con nuestros ojos fuera de la pantalla es otra cosa más. (Por cierto, en mis gafas 3D, y en las de mis

compañeros de expedición, comenzaron a aparecer unas manchas verdes que se extendían lentamente y al final cubrieron todo el cristal, para sorpresa nuestra). En suma, que el 3D me recuerda más a los dioramas esos que veíamos en décadas remotas del siglo XX, con filminas y unas imágenes en relieve—más que a la realidad tal como la vemos. En todo caso es claramente un tipo de cine, y no un tipo de inmersión en la realidad virtual. Aunque la experiencia mental sea de por sí un tipo de cine, cosa de la que viene aprovechándose el cine con cierta ventaja.

De todos modos, comprendo que esta película intente producir inmersión, pues la inmersión es en parte su tema, al ir como va sobre la inmersión por medio de una interfaz de realidad virtual para controlar unos cuerpos, los avatares, que permiten a los americanos infiltrarse entre los nativos de otro planeta para estudiarlos y espiarlos. La experiencia de inmersión del cine en general, y del cine 3D en particular trabajan en este sentido a favor de la película, no sólo primando temáticamente la inmersión del protagonista en su avatar, sino también reforzando los mecanismos de identificación que son un eje fundamental en el desarrollo del argumento: al final es la realidad "virtual" la que ocupa el lugar de la realidad real para el protagonista, al renunciar a su cuerpo original e instalarse definitivamente en su avatar.

Jake Sully, el protagonista, es un ex-marine parapléjico. Su hermano estaba destinado a ser un "piloto" de esos avatares infiltrados entre los Na'vi, extraterrestres nativos del planeta Pandora. Allí una compañía minera terrestre compite con una especie de ONG antropológica—unos interesados en desalojar a los nativos de su tierra, otros en estudiarlos y "civilizarlos". A Sully le ofrecen reengancharse y ocupar el puesto de su hermano (gemelo) por compatibilidad genética. El jefe del destacamento militar en Pandora, el coronel Quaritch, arde en deseos de enfrentarse a los nativos, y sus intereses están aliados con la compañía minera. Le promete a Jake que se

ocupará de darle unas piernas nuevas a cambio de que le pase la información "antropológica" obtenida a través de su avatar. Jake hace un doble papel, a la vez preparando la destrucción de los Na'vi mientras hace amistad con ellos y se enamora de la chica guerrera e hija del jefe, Neytiri. Aprende a apreciar la armonía de su civilización y la integración entre los Na'vi y su entorno. Descubierta en su papel de espía y despreciado, deberá elegir entre sus identidades, y convertirse en un auténtico héroe Na'vi para echar a los alienígenas hostiles, o sea a los humanos; y renunciar a su cuerpo para ocupar para siempre el cuerpo del avatar. Hay secuencias espectaculares de la naturaleza "alternativa" de Pandora, paisajes oníricos que superan todo lo hasta ahora proyectado a la pantalla, y secuencias de acción impecables que llevan a la batalla final, con la victoria de los Na'vi y la expulsión de los humanos. Sigue un epílogo, como recomendaba Propp: tras la batalla, el matrimonio con la princesa y el acceso al trono. Hay un ritual de maridaje entre Jake y su nuevo cuerpo, y con Neytiri, y de transmigración de almas: en el momento en que el alma de Jake pasa de su cuerpo humano moribundo al cuerpo del avatar, abre éste los ojos mirando a la cámara, y termina la película.

Con Neytiri se habían casado por lo de pareja de hecho antes, en un momento lírico, una vez superado el aprendizaje de Jake. Y también se había hecho rey al lograr unir a las tribus contra el invasor, cabalgando al dragón "última sombra", algo que sólo algunos héroes míticos habían logrado hacer, y que dejaba pequeños a los dragoncitos de los demás guerreros, y el de su rival nativo, que era aspirante a la corona y a la princesa pero acepta humildemente verse desplazado por el Americano, más nativo que los nativos. Hay aquí (dentro del respeto proclamado a la cultura nativa) una cierta chulería colonial: los occidentales no sólo tenemos más potencia de fuego, sino que si nos ponemos a ello superamos a los nativos en todos sus ritos de iniciación, como en Un Hombre Llamado

Caballo. Decían, por cierto, que esta era la versión espacial de Bailando con Lobos, otra película que tal— con un protagonista del ejército que se pasa al bando de los indios tras conocerlos mejor y hacerse su hermano de sangre. Es un mito constante en la imaginación americana éste, alimentado por la mala conciencia del conquistador, y como digo puede interpretarse como la conquista desde dentro, y apropiación del alma y la esencia del nativo, tras invadirle sus tierras y tumbarle su árbol mítico que lo conecta con las esencias del paisaje. Claro que son unos americanos los que destrazan el paisaje y otros los que horrorizados se vuelven nativos: pero hay una ambigüedad en todo el asunto, visto que todos son piezas del guión de una película en última instancia americana. Algo así como "unos agitan el árbol y otros recogen las nueces".



Que es una película de indios, huelga comentarlo. Elevada quizás al cuadrado, con una naturaleza extrañada u ostranienizada, para que le resulte tan desfamiliarizada al espectador como al explorador de las maravillas americanas. Aunque se queden a veces un poquito a medias: en lugar de extrañeza total, hay aquí panteras negras deformes, perros deformes, caballos deformes, búfalos deformes, etc. Y también versiones deformes del círculo de halcones que azuzaron a Bush hacia la guerra del golfo. En cuanto a los indios espaciales y la Culpa Americana por la tierra usurpada, ya viene también de historias anteriores, las *Crónicas Marcianas* de Ray Bradbury.

Pandora, por cierto, es figura femenina, la madre tierra aquí, pero es una madre tierra creada a imagen y semejanza, una obra de arte de la realidad virtual que cobra vida, como esa humana artificial, primer androide quizá, de la mitología griega. Los Na'vi (recordemos también a los Naboo de Star Wars) son un pueblo que vive en relación de integración religiosa con su entorno. La conexión ecológica, y la místico-mítica, quedan aquí reforzadas por una interconexión informática. La trenza de los Na'vi no es sólo un peinado exótico, sino una conexión internet de alta velocidad comparable a los puertos insertos en el cogote en Matrix. Con este cable ADSL los Na'vi se unen a sus caballos (no hay indio sin caballo) pero también cabalgan águilas-dragones-pterodáctilos que disponen de la misma compatibilidad, para su mejor manejo—hay que integrarse a la montura— y también con el mismo cable se conectan a la madre tierra a través de un árbol que es un sauce llorón hecho de cables de fibra óptica. Y mucho me sospecho que sus relaciones sexuales también consistirán en conectar los cables de transmisión de datos.

Esta conexión cibernético-espiritual (siendo distinta) queda asimilada por analogía a la conexión entre los avatares y sus pilotos, Jake y los otros antropólogos, unidos por una conexión de alta definición a sus grandes cuerpos azules, mientras el cuerpo humano descansa en un sarcófago de realidad virtual, en sueños o en animación suspendida. (Al comienzo de la película, por cierto, vemos a los expedicionarios llegando a Pandora tras un viaje de cinco años en animación suspendida, como en *Alien* o *El Planeta de los Simios*: aquí hay humanos que apenas sacan su cuerpo del ataúd para meterlo en otro).

La conexión al avatar, y la conexión del cuerpo Na'vi con la madre tierra a través de su trenza, llevan a niveles superiores de intensidad vital, sobre todo para el parálítico Jake, que vuelve a andar si no con sus piernas, sí al menos por cuerpo interpuesto. Es así también un mecanismo psicológico de identificación entre el espectador de cine, paralizado en su

silla, o en su pequeña cápsula de realidad virtual, y el protagonista que está en una situación análoga, pero ambos se proyectan en el avatar. Lo hacemos tanto mejor con una analogía en pantalla que nos ayuda y refuerza la intensidad de la experiencia vivida por delegación. Es de notar que esto no es bueno únicamente para la inmersión del espectador en la película, inmersión que necesita cualquier blockbuster de acción: también es positivo para hacer llegar el mensaje buscado, pues ese mensaje no es otro que el de abandonar la realidad y parámetros ordinarios (occidentales, americanos) y sumergirnos en los valores y experiencias de los Otros, los indios, los VietCong, etc.— para culminar en el momento final en el que paradójicamente a la vez nos quedamos allí, en el avatar, junto con el protagonista, y a la vez lo abandonamos, al encenderse las luces de la sala. Un movimiento ambivalente y paradójico, que supongo puede interpretarse como señal de la ambivalencia ideológica de la película—haciendo lo contrario de lo que dice que hace.

Porque es, supuestamente, una película antiamericana— una alegoría de la perversidad del imperialismo americano, de la conquista del Oeste, de la Guerra del Golfo buscando el preciado oro negro (aquí parecía más bien carbón), y un rechazo incluso de los intentos bienintencionados de la Dra. Sigourney Weaver por llevar a los niños Na'vi a la escuela, y conocerlos mejor. Como mejor están los Na'vi es obviamente sin ningún contacto con los americanos, y sin que los eduquen. Su civilización tiene una dignidad y nobleza que le falta a los falsarios americanos, a los embrutecidos soldados, sanguinarios generales y degenerados yuppies que organizan el cotarro colonial. El éxito de la película está garantizado al ser a la vez americana (con factura de Hollywood, hecha para gustar) y antiamericana (una condena sin paliativos de la política exterior americana empezando por la conquista del Oeste).

Y entre una y otra cosa, se lleva adelante el proyecto con un

sinfín de estereotipos y alusiones cinematográficas clásicas hábilmente combinadas. Así encontramos los motivos del feto gigante, el monstruo de Frankenstein despertando, el humano Terminal aprisionado en su coraza tecnológica, la chica gato, los indios azules de Apocalypso, el desastre ecológico planetario de Rapa-Nui y la tala del último árbol, etc. etc.

Las dudas que despierta el proyecto ideológico de la película son varias. Primero, la convergencia sospechosa de informática, animismo y ecología. La autenticidad de la civilización de los Na'vi viene garantizada por esa conexión: no son sólo parte de un ecosistema, pues aquí el ecosistema está potenciado o figurado por esta conexión místico-cibernética con una red vital que informa o informatiza todo el planeta. Y aquí entran desde las almas de los antepasados a intervenciones divinas con todos los animales volviéndose contra el invasor—la ciencia ficción ya deriva en fantasía para recuperar la mitología india y literalizarla, hasta un punto que ni el Jefe Seattle ni Zapatero hubieran soñado. La integración de los Na'vi entre sí y con su tierra no es ya ecológica ni tribal, sino mística, un Solo Cuerpo que tiene más de ensoñación religiosa (y desde luego de wishful thinking) que de ecosistema estable. El final, que nos promete la transmigración al avatar (y la vida plena por delegación) parece ignorar la crítica de Mark Dery en su libro *Velocidad de Escape*, que ya criticaba que los humanos queramos ser posthumanos ignorando el cuerpo de carne y la base tecnológica y económica que sustenta la experiencia de la virtualidad. Aquí, volverse Na'vi es volverse humano auténtico, y volver a lo que fuimos, pero... la vía propuesta es fantástica, limitada al universo provisional de la película.

El ejército americano aquí está claramente asimilado al actual: no son el séptimo de caballería, sino la Tormenta del Desierto contra los indios del Vietnam. El futuro trae pocas diferencias, y son los militares de *Apocalypse Now* los que vemos aquí quemando selvas y derribando árboles sagrados. Como

caricatura de las intervenciones americanas en el extranjero no está mal. Sin embargo, queda un poquillo tendenciosa la idealización de los indios, y quizá más la asimilación de indios, vietnamitas y talibanes. Por supuesto todo aspecto potencialmente desagradable de la cultura de los Otros está ausente: aquí no hay al parecer ni lapidaciones de homosexuales ni burka obligatorio para las chicas Na'vi, lejos de ello. Simplificada la cuestión a sus términos extremos, no hay sino buenos y malos, y Jake hace bien eligiendo a su avatar por encima de su disminuido yo occidental. Pero a los demás humanos se nos devuelve a Occidente al acabar la película, con una dosis de mala conciencia insuflada. Hemos vivido por delegación en realidad virtual, pero nuestra vida real está atada a la Compañía. Es más, la Compañía ha producido la película, con qué fines... ni se sabe.

Otro elemento por el que la película se socava un tanto a sí misma es por la conexión con los videojuegos. La estética gráfica es evidentemente de videojuego, y seguramente está trabajado el lanzamiento en versión multihistoria para videojuego. Quizá en alguna de esas historias ganen los americanos, me sospecho. El asunto es que el videojuego ya está inscrito en la misma historia: el parálítico Jake vive su vida por delegación en la pantalla (como el espectador, decíamos) pero la vive a modo de videojuego. Los Na'vi son de este modo a la vez un reducto natural incontaminado por la civilización, y —a otro nivel— una mera fantasía compensatoria producida para que los occidentales frustrados (y que Han Jodido El Planeta, como diría Ginsberg) proyecten sus deseos y compensen su limitada existencia con historias de los tiempos en que había héroes, y cosas sagradas. La película promueve esa fantasía como un modo de solidaridad con los Na'vi o los pueblos oprimidos por el colonialismo—pero de hecho nos sitúa en la posición de quienes sólo juegan con esos sentimientos, convertidos en fantasía lúdica para consumo occidental. Muy lejos de la comunión espiritual con la Pacha Mama.

Avatar. Escrita y dirigida por James Cameron. Intérpretes: Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Michelle Rodriguez, Giovanni Ribisi, Joel Moore, CCH Pounder, Wes Studi, Laz Alonso, Dileep Rao, Matt Gerald, Sean Antony Moran. Música de James Horner. Ed. James Cameron, John Refoua, Stephen E. Rivkin. Fotog. Mauro Fiore. Dir. art. Todd Cherniawsky, Kevin Ishioka, Kim Sinclair et al. Escenografía de Kim Sinclair. Coprod. Brooke Benton, Josh McLaglen. Prod. ej. Colin Wilson. Prod. James Cameron y Jon Landau. EE.UU.: Twentieth Century Fox, 2009.*

[A Scanner Darkly](#)

—oOo—

Otros asuntos de Blogs

- ✓ El interlocutor interiorizado
- ✓ El hipertexto en retrospección
- ✓ Imaginación, memoria y narración
- ✓ Una obligación INELUDIBLE del Rey
- ✓ Equipos y sujetos (al equipo)
- ✓ Ante la huelga naci
- ✓ Adam ´s Tongue, 1: Las dimensiones del problema
- ✓ Exámenes especiales para aprobar naci
- ✓ Sublimación al cuadrado
- ✓ Diarios, sujetos y blogs
- ✓ ´Ágora´ de Amenábar
- ✓ Contra la migración obligatoria
- ✓ Victorian Dark Matter
- ✓ Índice de ´Vanity Fea´ en Ibercampus

- ✓ El evolucionismo de Lucrecio: Exaptación y retrospección
- ✓ España decreciendo
- ✓ Cuidado con los compañeros de piso
- ✓ A Scanner Darkly
- ✓ Especiación y retrospección: El diseño inteligente de Vladimir Nabokov
- ✓ Tres enfoques de los problemas científicos: Globalista, individualista y sistémico



