

# Avatar: la estructura del mito

Román García Fernández

Avatar es una de esas películas ‘inocentes’ que se presentan como revolucionarias en lo técnico y que pretenden pasar como una película de aventuras, quizás, como mucho, lanzar un mensaje social y solidario genérico, un lugar común. Sin embargo, ello no implica que carezca de una carga ideológica profunda, aún como es el



caso de una película que, como reconocen los comentaristas, tiene un guión muy simple.

“No sé si será una gran película, desde el punto de vista narrativo o crítico. Pero sí que la experiencia de ‘Avatar’ será diferente a todo lo que se ha visto antes”, así hablaba James Cameron de ella (20-05-2008). Por la larga duración del rodaje y porque el director llevaba doce años sin realizar un film, después de títulos como Terminator, Alien, Titánico, se esperaba una película espectacular, debía ser lo máximo, algo nunca visto. Así es como se empezó a vender ‘Avatar’, como una película que cambiaría la Historia del Cine,

algo que afectaría al público de una forma inaudita, así lo manifestaron: Cameron, Spielberg, Peter Jackson y algunos más. Estrenada la película y a pesar de la buena acogida del público no parece que vaya a cambiar nada sustancial en el cine. Sin embargo, el proyecto se justificó con un descomunal presupuesto de 500 millones de dólares, de los cuales más de la mitad han sido destinados al marketing según el New York Times. El marketing ha parecido funcionar, pues desde que el 10 de diciembre de 2009 se estrenó en Londres Avatar, tanto el director, como la crítica y el público coincidieron en un mismo mensaje: se estaba ante una película revolucionaria. Sin

embargo, para ser ‘revolucionario’ y a pesar de utilizar la palabra en un sentido laso, en principio debe ser algo nuevo, suponer un cambio o una influencia en el entorno antes no conocida. ¿Pero nos encontramos ante algo novedoso? ¿Supone Avatar un cambio en el discurso cinematográfico o en el ideológico? Por otra parte, habría que preguntarse, desde una perspectiva sociológica, quién está dispuesto a financiar un proyecto de tal envergadura y con qué fin. Lejos de pensar en la “economía de mercado”, el cine está subvencionado bien directamente, como en el caso español, bien por los sponsors de compañías que financian el proyecto (500 millones de dólares). Es verdad que James Cameron es un gran director y guionista, y su filmografía ha dejado títulos que forman parte de la historia del cine. Como ya hemos señalado anteriormente, las dos primeras ‘Terminator’, ‘Abys’, la segunda parte de ‘Alien’ y, cómo no, ‘Titanic’, son buena muestra de ello. Incluso del cine cómico, como hizo en ‘Mentiras arriesgadas’. No dudamos que esto haya pesado a la hora de conseguir la financiación desde un punto de vista económico, de beneficio económico queremos decir. ¿Pero se invierten 500 millones de dólares sólo para buscar un rendimiento económico que se puede encontrar con una inversión sustancialmente inferior?



Si nos ceñimos a lo estrictamente estético, tenemos que reconocer que ‘Avatar’ es una maravilla. Y no precisamente por el uso del 3D, donde se funde realidad con ficción, al estilo de ¿Quién engañó a Roger Rabbit? -1988- producida por la filial de

Disney<sup>1</sup>, ni por la utilización de una especie de gatos de cuatro metros de alto, azules, con taparrabos y pecas brillantes, sino por que lo creado por ordenador esta perfectamente integrado con las imágenes generadas por la cámara. Y eso que hablamos de más del 80 % del filme ha sido realizado por computadoras. Si bien hay una amplia tradición de películas que han introducido elementos creados por ordenador hay que reconocer que los efectos visuales son muy aparentes y se recrea un mundo, que aunque pretende desarrollar una biología futurista, ésta está mas bien sacada de un pleistoceno imaginario o de la fauna y flora de los arrecifes de coral, todo ello en un planeta fluorescente denominado Pandora, donde la naturaleza es presentada como depredadora, pero, al igual que en “El Rey León”, existe una profunda Ley Natural que regula el orden del mundo. De una forma excepcional Cameron esta integrando los espacios antropológicos tradicionales: dioses, hombres y mundo se funden en Pandora. Ello no indica que las fuentes de Cameron sean la filosofía de la naturaleza, ni la escolástica, sino más bien, creemos, que trata de Disney. La relación o influencia de los estudios Disney con la película son evidentes, de hecho, muchos comentaristas han señalado que el guión se trata de “una actualización de Pocahontas”, lo cual parece evidente, pero tampoco tendría porque tratarse de una crítica. El cine consiste en hacer versiones.

A nuestro entender, y a pesar de todo lo dicho, el gran acierto de Cameron es la fusión entre el discurso y la imagen, que logra que no nos demos cuenta del momento en que nos encontramos ante imágenes generadas por la cámara y cuando ante imágenes generadas por ordenador. Cuestión que debe llevarnos a reflexionar sobre distinciones tan chabacanas como verdad y mentira. La imágenes generadas por ordenador se van introduciendo de forma ponderada en las imágenes generadas por la cámara, de tal forma que cuando de repente nos encontramos en el entorno de realidad virtual generada por ordenador, no nos hemos dado cuenta (esta culmina cuando Grace ordena al soldado que acompaña a los Avatares quedarse a tras, puesto que con un cabeza hueca ya tiene bastante).

Como ya hemos señalado, el guión es bastante simple y se reduce a una relectura de Pocahontas en el marco del cine de ciencia ficción donde se realiza una reflexión

---

<sup>1</sup> Touchstone y Amblin Entertainment

bastante curiosa sobre la lucha de intereses entre el liberalismo salvaje y el indigenismo ecológico. El conflicto interracial se supera, como no podría ser de otra manera, a través del amor. Pero no por la simpleza del guión la película carece de un fuerte mensaje ideológico, que es a la vez fundante y justificatorio. Sin embargo, que la película esté basada en ideas completamente primarias, vitales y universales, no la hace más simple, sino mucho más sencillo, y de ahí, precisamente la fuerza de la película, que tiene la capacidad de arrastre emocional para vendernos un discurso que tiene una amplia tradición en nuestra cultura desde el Emilio, y Robinson Crusoe. Y todo ello se consigue utilizando la estructura del mito. De los grandes mitos de nuestra cultura (el viaje, Gea, el yo interior, el elegido, el señor de las bestias, Hércules,..). Esta idealización del Estado Prístino se realiza a lo largo de toda la película, recalcando que la civilización no tiene nada que ofrecer a estos salvajes, que no anhelan nada como si de Diógenes se tratase, estos na'vi han descubierto que la riqueza consiste en no tener necesidades. Su simplicidad queda remarcada cuando Neytiri bebe el agua directamente de las hojas de las grandes plantas del bosque pues no necesita de los artificios humanos para alcanzar la felicidad.

### El viaje del tullido

La película comienza con un viaje, pero toda ella es un viaje, que representa la transformación y transustanciación de un marine. Sin prisas, pero con precisión, 'Avatar' comienza contándonos el viaje de un marine en silla de ruedas a un planeta llamado Pandora, y termina con su transformación y la integración de su espíritu en un avatar. A estas alturas de la película ya hemos olvidado que los avatares no son na'vis, sino un producto de laboratorio. Pero comenzando por el principio, desde los primeros minutos de película, podemos advertir varias referencias explícitas a las estructuras tecnológicas de 'Aliens', a la estética de Terminator y al carácter melodramático de 'Titanic'.

Jake Sully reemplaza a su hermano (muerto por un acto de violencia callejera ligada a la libertad de tenencia de armas) en un proyecto que conlleva trasladar la conciencia al cuerpo de otro ser (Descartes), y los primeros minutos parecen dubitativos (Jake no sabe si ha tomado la decisión correcta, sustituyendo a su hermano), pero su decisión, su opción ha sido determinada (Espinosa) puesto que es la única manera de

poder pagarse un costosa operación de medula espinal. Los Estados Unidos, el país más rico y poderoso del mundo no tiene dinero para pagar una operación a los que arriesgan su vida por él.



La primera transformación que sufre este marine limitado a una silla de ruedas, es que dentro del na'vi puede andar y eliminar esa carencia que Jake vive como un objetivo a superar. Es en definitiva, lo único que justifica su misión y el aceptar ese trabajo. Desde un primer momento queda claro que desobedecerá las órdenes cuando sus intereses se interpongan con los de los demás, con el del trabajo (es un claro conflicto entre el nivel ético y el moral). No sólo se trata de un claro individualismo, que tienen todos los personajes (a excepción del representante de la empresa, que de alguna manera piensa en los demás: accionistas, opinión pública, ...), sino de la superación de una carencia, de un cálculo moral en el sentido utilitarista. Jake es un marine, cuestión no gratuita la de su profesión: “hemos tenido suerte, imagínate que su hermano gemelo hubiese sido un profesor...”, pero no, Jake es un marine. Un marine tullido, indisciplinado, que desobedece las órdenes continuamente, que no le gusta su trabajo y que encuentra en la trasmigración al avatar las piernas que le faltan. Sin embargo Cameron, no se precipita, y al igual que preparó la transición entre el mundo “real” y el “mundo diseñado por ordenador”, prepara la transición entre el Jake-marine y el Jake-na'vi. Esta transformación se hace a través del conocimiento y del amor

(Platón), presentado como un camino a través del cual Jake aprenderá a ver el mundo a través de los ojos de los na'vi, y a comprender que nuestra raza es una raza enferma de ambición, que justifica los actos más crueles y las barbaridades más incomprensibles con un cinismo y una mordaza de supuesta humanidad (culminado con “los indígenas recibirán un trato humano, ... En la medida de lo posible.”). y que en definitiva, no tiene nada que ofrecer a la civilización na'vi. Este recorrido se inicia con un entrenamiento como guerrero y al igual que Hércules, esos trabajos son necesarios para su redención, que queda formalizada con la unión a la princesa chamánica Neytiri. Sin embargo, como Hércules, esta transformación no sucederá hasta que se produzca la muerte y resurrección mediante la reencarnación en el avatar.

La visión de la ciencia.

Si bien la ciencia no es culpabilizada, si aparece vinculada a los intereses empresariales. Un grupo de mitad biólogos, mitad antropólogos, mitad lingüistas, colaboran con una empresa minera que los utiliza para expropiar a los aborígenes de sus tierras. La empresa, que también utiliza mercenarios, trata de conseguir a través de proyectos de ingeniería social entender a los indígenas y poder llegar a un acuerdo para robarles sus tierras y conseguir un preciado metal. Se trata de una política de imagen empresarial frente a otros métodos más violentos que pueden ser rechazados por los accionistas y consumidores. Curiosamente los científicos colaboran en esta parte y están de acuerdo con la empresa en el desalojo.

Los científicos han fracasado con un programa tipo ONG, donde se les ha dado escuelas y distintas varatelas, que los indígenas no aceptaron, porque no necesitan de nada en ese estadio prístino en que se encuentran. En un nuevo programa, en el que mediante la ingeniería biológica se reproducen unos seres idénticos a los nativos que serán dirigidos por varias personas, que mediante un proceso tecnológico pueden meterse dentro del clon y dirigirlo a distancia, como si se tratase de un personaje de realidad virtual. Capacidad que ya poseen esos indígenas de la edad de piedra que mediante una especie de medusa que sale de un tubo, a modo de coleta, de la cabeza controlan la voluntad de diversos animales. Sin embargo, será un marine lisiado el que se introduzca y sea asimilado por los indígenas, que comparten con él el espíritu de supervivencia y su carácter guerrero. No deja de ser menos importante que el es “el elegido” (tema recurrente en el cine norteamericano) que está ungido por los dioses.

Existe una idea de predestinación del héroe, al igual que en la mitología griega y especialmente en el mito de Heracles (el Hércules romano).



Por otra parte, los salvajes se presentan integrados armónicamente con la naturaleza. En el momento que las fieras atacan al avatar y la princesa le ayuda a no ser devorado por una especie de panteras-hienas, en el momento que se remata a una de ellas se hace un canto espiritual en el que se libera el espíritu y se agradece la carne (que por cierto es abandonada, pues no se les ve nunca comer), escena que recuerda mucho al inicio de El último mohicano, en que los indios le piden disculpas al ciervo por haberlo matado.

David contra Goliat

Se plantea una guerra desigual, entre los mercenarios asalariados del capitalismo desenfrenado dirigidos por el Coronel Quaritch (Stephen Lang), y toda su sofisticada artillería bélica contra los na'vis de la edad de la piedra con arcos y flechas y alguna de las armas de los propios mercenarios manejadas por los simpatizantes de los aborígenes. Algo impensable hace tiempo, pero que sin retrotraernos al mito de David y Goliat, nos resulta creíble después de Vietnam, Afganistán y ahora en Irak. De hecho la imagen central de la guerra, cuando los na'vis están a punto de ser vencidos recuerda mucho la estética de Apocalipsis Now. En este contexto se nota que hay grandes secuencias planificadas por Cameron que es un gran experto realizador de cine de acción. Épicamente, los mercenarios parecen ganar con la destrucción de la (falsa) naturaleza, representada en esa preciosa imagen del caballo ardiendo.

Sin embargo la batalla final de los na'vis no se ha conseguido a través de la fuerza, sino que han vencido por la toma de partido de la diosa naturaleza, que vela por el equilibrio mismo de todo lo que sucede en Pandora, sin embargo, ello ha sido posible gracias al ruego que le ha hecho el elegido que adquiere con ello poderes chamánicos, como si de un semidiós se tratase, cuestión que ha sido reforzada por la 'domesticación'

o subyugación del gran pájaro depredador que sólo ha sido dominado en cinco ocasiones por guerreros excepcionales.

### La muerte y resurrección

La cosa acaba con la resurrección y metempsicosis de Jake, al estilo de Heracles, que se produce a través de una ceremonia en la que participa toda la tribu y el dios de la naturaleza decide si el héroe ha superado las pruebas y es uno más de los na'vi.

### El árbol

El Gran Árbol, representa la unión mística y la conexión total del toda la naturaleza a través de las «raíces». Se trata de un árbol del conocimiento que recoge no sólo la unión con el resto de la naturaleza (presente) sino también con los seres que han preexistido y que le ceden su memoria. El Árbol, es así el símbolo del cosmos, de la armonía que subyace por encima y por debajo de las aparentes contradicciones. El Árbol es la expresión de la vida, de la sabiduría de la memoria y, en definitiva, de la inmortalidad (el árbol de la vida). El árbol, tiene una significación mítica en numerosos pueblos y especialmente en la cultura judeo-cristiana, donde no sólo representa el fruto prohibido, sino que representa el árbol de la vida y el árbol de la ciencia del bien y de mal del Antiguo Testamento (Génesis, 2, 5, 9.). En la cultura griega representa la inmortalidad ya que del árbol del Jardín de las Hespérides en el huerto de Hera brotaban las manzanas de oro que daban la inmortalidad, es por ello que no resulta raro que este pueblo viva y adore un árbol y que sea bajo él que se deba pasar con éxito la prueba iniciática de la muerte y resurrección.

### Trailer de la película

<http://videos.lanacion.com.ar/video10972-avatar-3d>

\*\*\*

Guión en: <http://www.foxscreenings.com/media/pdf/JamesCameronAVATAR.pdf>