



AVATAR UN NUEVO PASO EN EL SÉPTIMO ARTE. ALGUNAS CONSIDERACIONES PEDAGÓGICO-SOCIALES.

Por:

Carmen Pereira Domínguez (Universidad de Vigo)

Jordi Solé Blanch (Universitat Oberta de Catalunya)

Luis Fernando Valero Iglesias (Universitat Rovira i Virgili. Tarragona)

Palabras clave: cine, pedagogía, digital, educación.

“La buena ciencia-ficción es la única verdadera droga que existe para la expansión de la mente”. Arthur C. Clark

Introducción.

El cine, según todos los datos, pierde clientes en el mundo entero. Unos señalan que un 10%, otros un 20% y en unos países más que en otros. Lo que no puede obviarse es que el cine como séptimo arte es, sobre todo, una industria y por ello debe renovarse si no quiere morir. Con *Avatar* Hollywood contraataca, pues no puede permitirse que los espectadores ya no se sienten en las salas de cine y prefieran ver las películas en casa, se las bajen de Internet o las copien y en menor medida las compren en DVD.

Hace ya muchos años que cualquier debate en torno al cine se ha visto eclipsado por las transformaciones de la industria, la reorganización económica y los cambios significativos en los niveles de producción y exhibición. Poco se dice ya en torno a las estructuras, los directores, los géneros y la interpretación; cuestiones que formaban parte de un “cine clásico” que remite a cierta época dorada anterior a la Segunda Guerra Mundial.

Desde mediados del siglo pasado nos acostumbramos a escuchar expresiones como el “cine posclásico” o el “nuevo Hollywood” que indican una evolución de la industria y sus sistemas de producción. Algunos autores consideran que los años setenta del siglo XX supusieron un punto de inflexión en el que ciertas tendencias en la producción y el estilo cinematográfico pasaron a ser tan explícitas que marcaron un cambio definible en términos formales, económicos y pautas de consumo.

Esas tendencias se hacen visibles todavía hoy en dos niveles distintos: en primer lugar, por el desarrollo de grandes conglomerados de comunicación con intereses que se extienden por toda la industria del ocio. De ahí la importancia atribuida por numerosos autores al prominente acontecimiento fílmico, característico de las producciones de Hollywood, con sus formas de *merchandising* a través de distintos medios de comunicación. La existencia de grandes corporaciones audiovisuales y multimedia permite una estrategia industrial por la que un producto o un artista en particular pueden venderse a través de distintos medios en el inabarcable mercado multimedia y/o generar una serie de productos distintos asociados al producto inicial. En segundo lugar, el estilo cinematográfico, deudor de lo que pudo empezar a verse a partir de los años setenta con el surgimiento de “jóvenes” directores que impulsaron el surgimiento de un cine americano de autor, y al empleo de nuevas técnicas cinematográficas “rupturistas” como lentes de *zoom*, el *steadycam* o la pantalla dividida. También existen una serie de cuestiones distintas –aunque relacionadas- en torno a la posición del género en aquel “nuevo” Hollywood que

señalaría la aparición de los híbridos genéricos y que constituiría el síntoma específico de una evolución en el estilo cinematográfico del cine comercial basado en los géneros. Fenómenos como las segundas o terceras partes de películas con el mismo tema, el pastiche de géneros y la proliferación de subgéneros representaron una eliminación o una evolución del sistema de géneros fílmicos tan típico del Hollywood clásico que revelaría el auténtico impacto de las estructuras organizativas de las producciones fílmicas predominantes. Así pues, mientras Hollywood sigue pensando cómo atraer espectadores a las salas de cine y nuevos consumidores a sus productos derivados, cualquier cambio formal en los estilos cinematográficos no representa más que una evolución o una intensificación de tendencias ya existentes. Y es así como cabría empezar a interpretar una película como *Avatar* de James Cameron (2009), el acontecimiento fílmico del año.

Un cine de atracciones.

Ver *Avatar* en toda su riqueza requiere sentarse ante la pantalla grande, ponerse las gafas y verla en 3 dimensiones. *Avatar* vendría a culminar, así, la imagen espectáculo de la última utopía tecnológica hasta que un nuevo producto la supere. Porque el cine es a la vez una técnica y la utopía de esa técnica –tal y como sugiere Jean-Pierre Rehm (2006)-. Debe reconocerse que su 3D no tiene nada que ver con las anteriores versiones, pues ha logrado un buen fundido de trabajo entre el ordenador y la filmación directa. La fusión de ambas técnicas prácticamente no se nota, logrando que todo el film parezca un único holograma en donde el láser viene a ser la nueva lámpara que ilumina la pantalla. Ahora bien, aunque su director nos hable de haber creado un “mundo nuevo” y haber hecho cosas que nunca antes habíamos visto en la gran pantalla, el producto final no acaba de presentar novedades significativas. Sí, en el epicentro siguen estando los ordenadores, que tanto han cambiado los oficios del cine y los modos de ver de los espectadores. Pero sigue siendo un cine-espectáculo que no ha hecho más que retomar algo de sus orígenes y ha conquistado ese cine de atracciones que el cine clásico rechazó. Hoy el modelo

dominante no es narrativo –nos dice Quintana-, << es ese cine de atracciones perceptivas que existía a principios del siglo XX, cuando las pantallas mostraban la magia de los efectos especiales al lado de la mujer barbuda. La primera década del siglo XXI retoma algo de la primera década del siglo XX >> (2010:13), y lo hace con la voluntad de asentar el fenómeno de la cultura del acontecimiento, paralelo a la dispersión del público en diferentes territorios del audiovisual, cuando los adultos han sido expulsados de las salas de cine y obligados a refugiarse en sus *home cinemas* o a visionar las películas en sus ordenadores personales y el espectador modelo para los estudios ya no son siquiera los adolescentes, sino los niños. << El futuro de las salas ya no pasa por la exhibición semanal del producto medio, sino por la concentración de público en torno a determinados acontecimientos >> (Íbidem, 13). Estos pueden ser espectáculos en 3-D, pero también partidos de fútbol, carreras de coches o retransmisiones de óperas *on-line*. Lo importante es ir al cine cuando estalla el acontecimiento lo que provoca grandes concentraciones en unos escasos títulos, como es el caso que nos ocupa.

El mismo amor, la misma lluvia.

Se repite la misma fascinación tecnológica y no hay variaciones narrativas en lo conceptual. Tal vez James Cameron consigue que el cine de 3D sea (in)creíble pero para ello sigue narrando un tema eterno, el amor entre imposibles, en este caso interracial e interespecies, entre especies diferentes. Se repite el tema eterno y romántico del amor “imposible” entre *capuletos* y *montescos*, entre el pobre y el rico, la rica y el pobre, el indio y el blanco, la blanca y el indio, entre el negro y la blanca, entre la blanca y el negro, entre el comunista y la capitalista, etc.; ahora es entre dos seres distintos y diferentes que representan el choque entre las civilizaciones en el que el amor todo lo puede.

Más allá de la historia de amor, lo importante es el tema que desarrolla el nuevo paradigma digital, cuyo predominio ha ratificado el último decenio. Jean-Sébastien Chauvin (2010) nos recuerda que el asunto remite a una época muy

anterior a 2000, en la linde de los años setenta, cuando los artistas se apropiaron del vídeo analógico y los primeros efectos especiales digitales empezaron la transformación de un cine capaz de integrar lo real con lo virtual y sintético. << *Los noventa fueron los años de los personajes digitales (Terminador 2, Abyss, Parque Jurásico) y, en el fondo, los personajes del decenio siguiente, Gollum (El señor de los anillos) o King Kong, enteramente realizados a partir de imágenes de síntesis, constituyen a un tiempo la culminación y un decisivo punto de inflexión. A partir de ese momento, los humanos y los personajes sintéticos están en pie de igualdad, imbuidos de la misma psicología allí donde antes sus cualidades eran antagonistas en todos los sentidos (psicología/pulsión, orgánico/máquina). El King Kong de Jackson ya no es el súper macho del mítico film de 1933 (en que la analogía con lo humano procedía de la mera figuración de su deseo: King Kong desnudando a la bella) sino una criatura dotada de gestos humanoides, casi civilizada. En este pacto antropomórfico, el verismo de la performance capture (los gestos y expresiones de un actor se digitalizan para a continuación dar forma a los de la criatura), el realismo figurativo, permite así eliminar la pulsión (el sexo) en beneficio de la psicología, como testimonia Avatar >> (Chauvin, 2010:44).*

Toda la historia del cine-espectáculo de la última década –nos dice a su vez Quintana- puede resumirse en el itinerario que va de los mundos paralelos de *Matrix* (1999), de los hermanos Wachowski, al planeta Pandora de *Avatar* (2009), de James Cameron. Sin embargo, << (...) *no ha habido una progresión teleológica sino un retorno a lo mismo. Matrix surgió cuando las profecías de Jean Baudrillard sobre el asesinato de lo real, entendido como crimen perfecto, querían explicar el mundo. Eran años posmodernos en los que se imponía el sueño barroco de considerar el mundo como una simple representación. La matriz que sustentaba el sueño era la suplantación de la imagen analógica por la primacía de lo digital. Diez años después, Avatar surge como apogeo de lo que estaba latente, de forma que la imagen en 3-D y el diseño de cuerpos sintéticos adquieren más naturalidad. No obstante, la película fracasa porque*

en ella la utopía del progreso es un camino sin retorno hacia algo tan viejo como el sueño de un mundo en el que todo sea representado. Todos los grandes block-busters de la década (*El señor de los anillos*, *Piratas del Caribe*, *King Kong*, etc.) han rechazado lo humano y han recurrido a la creación de cuerpos digitales híbridos que interactúan con los cuerpos reales de los actores. Esta deshumanización resucita el poder de lo monstruoso para suplantar la vida. El mito de Frankenstein continúa vigente >> (2010:12). Debemos considerar, sin embargo, alguna diferencia. Esta vez la creación artificial de vida no acarrea consecuencias nefastas. Si Frankenstein huyó a su alcoba y soñó con Elizabeth, su hermanastra y verdadero amor que, al abrazarla, transformó en el cadáver de su madre muerta, cubierto de gusanos, *Avatar* ya no es una aberración monstruosa, sino una utopía científica que, al contrario de Frankenstein, es capaz de salvar a la propia Madre Naturaleza.

Una vida en la ciencia-ficción.

Si observamos la trayectoria profesional de James Cameron debe aceptarse que es un autor con imaginación y que sus películas siempre fueron rompedoras. Tal vez no nos debiera sorprender en alguien que sintió una fuerte fascinación por las novelas de ciencia-ficción desde muy pequeño. Llegó a leerse todo, desde los viejos maestros como Arthur C. Clarke y A. E. van Vogt hasta los más modernos como Harlan Ellison y Larry Niven. Es por ello que todos esos mundos fantásticos aparecen de una forma u otra en sus películas. Hagamos un repaso de las más significativas.

Terminator (1984). La crítica especializada acepta que este film fue un punto de inflexión en su género, y los efectos especiales marcaron un antes y un después de su exhibición, lo mismo que con *Avatar*.

El tema de *Terminator* es una idea fija en Cameron como veremos. En el año 2029 la Tierra ha sido devastada y la humanidad está esclavizada por

máquinas. Sin embargo, no todo está perdido. Un *cyborg* (organismo cibernético) interpretado por [Arnold Schwarzenegger](#) ayuda a los humanos contra un asesino modelo *Cyberdyne 1.0.1.* enviado desde el futuro para asesinar a [Sarah J. Connor](#), madre de [John Connor](#), líder de la resistencia humana en el futuro.

Como se aprecia desde 1984, su primer gran éxito, la ciencia ficción es su “leiv motiv” y su inspiración desarrolla ya dimensiones novedosas. Buena prueba de ello son recursos imaginativos como el uso de metal líquido y con capacidades polimórficas. *Terminator* fue un éxito de taquilla. Con un presupuesto de 6.5 millones de dólares, la película recaudaría más de 78 millones de dólares en todo el mundo.

Seguirá con *Alien* (1986), donde la heroína será la Teniente Ellen Ripley, interpretada por [Sigourney Weaver](#), que deberá luchar contra una serie de criaturas pertenecientes a una raza alienígena, llamadas *aliens*. Hay una novedad en una película de acción: el héroe es una mujer y, además, militar. Un punto más a favor de Cameron con todo lo que implica en dicha institución y en la sociedad norteamericana. En *Avatar* [Sigourney Weaver](#) será la científica bióloga Grace Augustine o *Gracia Augusta*, botánica sumamente ejecutiva con un punto de idealismo y a la que *le gustan más las plantas que las personas*, marca y señal de la nueva reacción ecológica con la que al final consigue la comunión e inserción en la nueva materia viva.

La importancia de *Alien* fue decisiva en el desarrollo del género. Recordamos que hubo una saga de cuatro films. Este primer *Alien* sería nominado a los Oscar por la [mejor dirección artística](#), el [mejor montaje](#), la mejor banda sonora, y ganaría premios por la [mejor edición de efectos de sonido](#) y los [mejores efectos visuales](#).

El siguiente éxito fue *Abyss* (1989) que se llevó un Oscar por sus efectos especiales. De nuevo vemos como los humanos son ayudados por un ser que vive en las regiones abismales. El tema subyacente del film de Cameron es una dura crítica hacia las guerras de la humanidad. Son los alienígenas quienes nos tienen que abrir los ojos para darnos cuenta que somos nosotros mismos los principales enemigos. Y que el ser humano no vea enemigos en todos aquellos que son diferentes, o no conoce. James Cameron adelanta, pues, en *Abyss*, parte del tema central de *Avatar*.

Cameron ha demostrado en su historia fílmica que le agrada experimentar con la tecnología e inventar nuevos caminos. A menudo recuerda la impresión imborrable que le produjo *2001: una odisea en el espacio* (1968) de Stanley Kubrick cuando la vio a los 14 años. En *Abyss* demostraría una vez más su gran pasión por los recursos tecnológicos, llevándola a los más altos niveles. Buena prueba de ello es que cuando rodaba *Terminator II* (1991), Spielberg paró el rodaje de *Parque Jurásico* para aprovechar sus innovaciones en esos efectos especiales a fin de incorporarlos en un film que, como sabemos, marcó otro hito en el cine de ciencia ficción. Ya en *Abyss*, James Cameron intuyó la posibilidad de usar las 3D y el ordenador para crear mundos virtuales nunca filmados hasta ese momento, un deseo que ha desarrollado y ha conseguido en *Avatar*. Aquí, ha usado la infografía de una forma nueva, combinando imagen real y animada (motion capture), fundiendo movimientos de actores que luego digitaliza, tal y como ya vimos hacer a otros directores emblemáticos del género como Robert Zemeckis y Peter Jackson.

La siguiente película de Cameron que destacamos es *Mentiras arriesgadas* (1994). En ella cambia el registro de la ciencia ficción por el mundo de los superespías y entra en el terreno de la comedia con un uso espectacular de la violencia y los recursos de espionaje. En muchas secuencias subyacen elementos de ciencia ficción que, al ser tan inverosímiles, entran en el terreno de la fantasía más loca, tales como el uso de los caza Harrier o cuando Arnold

Schwarzenegger rescata a su mujer Jamie Lee Curtis desde un helicóptero, al agarrarla por el brazo justo cuando éste vuela sobre el agua.

En *Días extraños* (1995) entra también en la ciencia ficción a partir de un *thriller* que se desarrolla en un mundo apocalíptico y futurista en el que las relaciones humanas son frías y mecanizadas y en donde las nuevas tecnologías ya empiezan a apuntar su dominio ¹.

Por último, con *Titanic* (1997), de nuevo el amor romántico entre un pobre y una rica, narra el hundimiento del famoso transatlántico. Una historia romántica que le permitió conseguir un nuevo record de la época -su coste fue de 200 millones de dólares, la película más cara hasta la fecha)-, logrando 11 oscars de 14 nominaciones y convirtiéndola en la más taquillera de la historia del cine, hasta la ahora comentada, *Avatar*.

Mirando hacia el futuro.

James Cameron posee un largo recorrido en el desarrollo de un tipo de cine que hace que los espectadores acudan a las salas masivamente. *Avatar* se consagra, así, como el proyecto ideal, el nuevo acontecimiento capaz de crear un universo –tal y como George Lucas hizo con *La Guerra de las Galaxias* en su momento-. Cameron ha conseguido crear su propio mundo, un ecosistema lleno de plantas y criaturas fantasmagóricas, un pueblo nativo con una cultura y un idioma muy ricos. Una historia tan épica como emotiva. ¿Hasta qué punto fue consciente de ello cuando con cuarenta años se sentó a escribir el preguión

¹ El tiempo que describe es el fin de año de 1999, el cambio de siglo. En este caso la película fue escrita por Cameron pero quien la dirigió fue su ex esposa Kathryn Bigelow. Curiosamente, este año 2010 es nominada con su cinta *Vivir al límite (The Hurt Locker)*, una película con la que la directora ha igualado a *Avatar* en el número de nominaciones (nueve) y es, sin duda, la favorita para llevarse la estatuilla a la mejor directora, ya que el tema es de actualidad: la guerra de Afganistán. Sería la primera mujer en ganar el premio en esa categoría en los 82 años de historia de los Oscar.

<scriptment> de 80 páginas de la película?. Analicemos primeramente que significa la palabra Avatar en nuestra lengua. El Diccionario de la RAE señala:

Avatar.

(Del fr. *avatar*, y este del sánscr. *avatâra*, descenso o encarnación de un dios).

1. m. Fase, cambio, vicisitud. U. m. en pl.
2. m. En la religión hindú, encarnación terrestre de alguna deidad, en especial Visnú.
3. m. Reencarnación, transformación.

Como vemos, el título hace referencia a algún tipo de transformación, la encarnación de algo positivo capaz de proyectarse en el futuro. Esa pudo ser la intención del director al engendrar la historia de un hombre paralizado capaz de controlar un cuerpo alienígena con la mente. Se trataba, en definitiva, de rodar la mayor película de todos los tiempos.

Veamos su argumento. Jake Sully, un [marine](#) veterano de guerra y herido en combate que queda [parapléjico](#), es seleccionado para participar en el programa *Avatar* ocupando el puesto que, como científico, ejercía su hermano gemelo recién fallecido. De esta forma, Jake es trasladado a Pandora, una luna del planeta Polifemo cuya atmósfera es tóxica para los humanos y que, además de albergar una asombrosa [biodiversidad](#), está habitada por los *na'vi*, una raza [humanoide](#) de piel azul y con algunos rasgos [felinos](#). Los humanos se encuentran en conflicto con los nativos del clan *Omaticaya* debido a que están asentados alrededor de un gigantesco árbol, conocido por ellos como [Árbol Madre](#), que cubre una inmensa veta de un mineral muy cotizado: el [unobtainium](#). La existencia de dicho mineral ha llevado a una empresa privada

a crear un proyecto de explotación de recursos minerales, dirigido por Parker Selfridge en lo civil y por el coronel Miles Quaritch en lo militar.

Las mentes de Jake y de unos científicos liderados por la doctora Grace Augustine, cuyos únicos intereses están en la cultura de los *Omaticaya* y en el estudio de la luna, son trasladadas a los cuerpos artificiales de unos *na'vi* creados genéticamente (avatares) mientras ellos permanecen inconscientes en cabinas de enlace. De esta forma, la comunicación con los nativos resultaría más sencilla y así podrían convencerles pacíficamente de que abandonen el *Árbol Madre*. Por su parte, el coronel Quaritch convence a Jake para que le proporcione información sobre los nativos en caso de que fuera necesario recurrir a la fuerza para que se marchen, y él como recompensa le promete que podrá recuperar sus piernas inválidas.

Jake, Grace y el doctor Norm Spellman son llevados a la selva de Pandora por la piloto Trudy Chacón. Mientras los doctores examinan la vegetación, Jake es perseguido por una bestia y, como resultado, cae a un río y se pierde. Mientras intenta orientarse, le está espiando Neytiri, princesa del clan *Omaticaya*, que está a punto de matarle, pero entonces una semilla del *Árbol de las Almas*, un árbol sagrado para los *na'vi*, se posa en la punta de su flecha. Neytiri lo interpreta como una señal, así que decide dejar vivir a Jake y acaba salvándole la vida al ser atacado por una manada de animales. Cuando la *na'vi* está decidiendo qué hacer con Jake, decenas de semillas del *Árbol de las Almas* se posan en él, por lo que Neytiri decide llevarle con los suyos. Los *Omaticaya*, liderados por Eytukan, el padre de Neytiri, no se fían de Jake, ya que han tenido malas experiencias en otras ocasiones con la «gente del cielo» que quería aprender de ellos, pero Mo'at, la líder espiritual y madre de Neytiri, nota algo especial en el marine y acepta que se quede para aprender a ser un *na'vi* bajo la enseñanza de su hija.

Pasan las semanas y Jake cada vez pasa más tiempo con los *na'vi*, maravillándose por su cultura y sus capacidades y, además, él y Neytiri se

enamoran. Como resultado, empieza a olvidar su misión e incluso su vida como humano. Grace también es aceptada por los *Omaticaya*. Cuando sólo falta un día para la ceremonia en la que Jake se convertirá en parte del clan, Quaritch le comunica que su misión ha acabado y que puede regresar a la Tierra para que le curen. Sin embargo, él le pide que le deje estar en la ceremonia, diciéndole que si se convierte en uno de ellos podrá convencer a los *Omaticaya* de que se vayan. Tras la ceremonia, Neytiri lleva a Jake al *Árbol de las Voces*, donde le muestra la conexión que pueden tener con Eywa, su deidad. En ese lugar, Jake y Neytiri se sinceran sobre sus sentimientos y se unen como pareja.

A la mañana siguiente, los humanos comienzan a talar el bosque, destruyendo el *Árbol de las Voces*. Jake trata de impedirlo, pero al hacerlo le identifican, y Quaritch, furioso, lo desconecta junto a Grace de sus cabinas, amenazando con destruir *Árbol Madre* si no consiguen que los *Omaticaya* se vayan en una hora. De vuelta a su *avatar*, Jake les cuenta a todos los miembros del clan la verdad y, furiosos, lo atan junto a la doctora. Una hora después, Quaritch y sus hombres derriban *Árbol Madre* y vuelven a desconectarles, encarcelándoles esta vez junto al doctor Norm, quien intentó ayudarles. Los *Omaticaya* se marchan de su destruido hogar, llevándose el *avatar* inconsciente de Grace, pero abandonando allí el de Jake.

La piloto Trudy Chacón consigue liberar a Jake, Grace y Norm y les lleva hasta otra unidad de cabinas de enlace para que vuelvan a sus *avatars* y ayuden a los *na'vi*. Durante la huida, el coronel les descubre y alcanza a Grace con un disparo. Una vez a salvo, Jake reflexiona sobre qué hacer para que los *Omaticaya* vuelvan a confiar en él y se propone montar a la bestia alada que conocen como *toruk*. Según una historia que le contó Neytiri, ésta es la criatura más peligrosa de *Pandora* y quien pueda domarla traería la paz a los *na'vi*. Tras lograr su objetivo, Jake se dirige al *Árbol de las Almas* y los *Omaticaya*, al verle a lomos del *toruk*, le perdonan. Incluso Tsu'tey, con quién Jake tenía hasta ese momento una fuerte rivalidad, le acepta como uno más. Entonces Jake les pide ayuda para curar a Grace e inician un ritual para trasladar la

mente de la moribunda Grace a su *avatar*, completamente sano; no obstante y debido a que está muy débil, la doctora fallece, aunque se aclara que su mente ha pasado a formar parte de la naturaleza de *Pandora*. Encolerizado, Jake les pide a los *Omaticaya* que le acompañen para reunir a los otros clanes *na'vi* y para luchar contra el ejército de los humanos. Poco antes del enfrentamiento, Jake le ruega a Eywa que les ayude, pero Neytiri le dice que su deidad nunca interviene y sólo mantiene el equilibrio de la vida.

Los *na'vi*, ayudados por Norm en su *avatar* y Trudy en su nave, tratan de combatir a los militares, pero no pueden hacer casi nada contra su armamento. Trudy, Tsu'tey y el *avatar* de Norm mueren durante la batalla. Sin embargo, Eywa, quien había escuchado las plegarias de Jake, envía a todas las criaturas de *Pandora* a atacar a los humanos, mientras Jake consigue destruir sus dos naves principales. El coronel Quaritch, lejos de rendirse, llega hasta el lugar donde se encuentra el Jake humano y, a pesar de los esfuerzo de Neytiri y del Jake *na'vi*, logra averiar la cabina de enlace. Neytiri logra matar a Quaritch con su arco e intenta ayudar al inconsciente Jake *na'vi*, pero pronto se da cuenta de que el auténtico Jake se está muriendo ahogado en la cabina y consigue ponerle una [máscara antigas](#).

Parker Selfridge y el personal militar son expulsados de Pandora, mientras que a Jake, Norm y los científicos que estudian Pandora se les permite quedarse. La película finaliza cuando la mente de Jake es traspasada en su avatar *na'vi* de forma permanente por el Árbol de las Almas.

Uno de los campos ideológicos en los que se adentra el film, además de la ciencia ficción, es el de abrir dentro de ella el campo o espacio antropológico (Rodríguez Vega. J.M., 2010). El concepto de espacio antropológico es una dimensión que se mueve entre la Antropología, la Física y la Primatología. Es un espacio bidimensional, con dos ejes: el <Ser humano> y la <Naturaleza>. Los seres humanos no habitan solo en los espacios físicos o geométricos, así interpretamos los receptores en donde son introducidos para convertirse en

seres que pueden vivir las vidas vicarias de los *nav'ies*, sino que viven también, y simultáneamente, en espacios afectivos, estéticos, sociales, históricos: espacios de significación en general (Serres, 1972)

Ese mundo antropológico existencial, vivencial del ser humano, no son en sí mismos infraestructuras ni superestructuras, sino marcos de existencia, variaciones de frecuencias, velocidades que interfieren y ello trasciende la naturaleza entrando en otra dimensión, por ello el marine se transmuta en otro a través de la corriente de savia del Árbol Madre.

Esta comunión con la naturaleza, la cual se hila, se conecta a través del cabello que esconde. Son unos nervios que los canaliza a la urdimbre general del planeta que vive en una armonía total. Sin duda, éste es un elemento que puede permitir un análisis del film desde una cosmovisión ecológica y conseguir que los participantes entiendan que en *Avatar* los humanos somos nuestros peores enemigos, aniquilando el mundo que nos rodea, tal y como está ocurriendo en estos momentos.

Reflexiones finales.

Esa atadura de las terminaciones nerviosas de esa cola capilar no son sólo un enlace sino una unión, una comunión que trasciende algo más que la propia montura de transporte. Es como la fusión, fisión que genera una inmensa energía que trasmuta las acciones que, en este caso, es la liberación de ese mundo tan armónico ahora en peligro de perecer por una mentalidad codiciosa de unos seres que solo se preocupan por su propio beneficio. Encontramos, así, un salto en la narración, trascendiendo la ciencia ficción a una nueva dimensión de orden ideológico o, si se quiere, epistemológico, ayudada por unos recursos técnicos y fílmicos totalmente novedosos.

La historia nos lleva también a Pandora, tal y como nos la explica la mitología griega. Pandora fue la primera mujer, hecha por orden de Zeus como parte de un castigo a Prometeo por haber revelado a la humanidad el secreto del fuego.

Otra versión, sin embargo, contaba que la vasija -traída por Pandora como regalo de Zeus- contenía en realidad los bienes. Cuando Pandora la abrió, todos esos bienes, excepto la esperanza, escaparon hacia el Olimpo. Que se llame Pandora el lugar en donde se desarrolla la acción nos permite ya de entrada todo un marco de análisis para comentar el film y enriquecer los debates de los que vayan a ver la película en un cine forum, pues introduce la posibilidad de desarrollar positivos elementos culturales que juegan los mitos y las utopías en la creación del arte, de la filosofía, de los valores, en una palabra, de la vida misma.

Es esa luna Pandora a la que llega el ex-marine y ahora minusválido Jake Sully (Sam Worthington) tras la muerte de su hermano, reclutado para que continúe su labor científica trabajando para llegar a un mutuo acuerdo que ayudará tanto a los humanos como a los aborígenes del planeta, los *Na'vi*. Las razones para que los humanos estén ahí es que en este futuro hemos destruido nuestro planeta tierra pero encontramos en Pandora un poderoso mineral que clama por ser explotado, asunto que tiene en constante enfrentamiento a los humanos contra los nativos del planeta. En un principio, el papel del "exmarine" será mezclarse con los nativos, utilizando un híbrido humano/aborigen llamado *Avatar* con el objetivo de aprender sus costumbres y modo de vida, aprovechar esa información y utilizarla para llevar a cabo la misión de seguir explotando el tanpreciado mineral. Sin embargo, pronto Jake se encontrará entre dos mundos muy distintos, el de los humanos, que le dan la oportunidad de volver a ser útil, y los *Na'vi*, que le mostrarán toda una nueva vida.

Hay quienes han visto *Avatar* como una parábola militarista, muy del estilo del director de *Terminator* y *Aliens*, disfrazada de pacifismo *new age*, que pretende cobrar carta de trascendencia a través de su duración. Sin embargo, aunque *Pandora* sea un lugar irreal, difícil de explicar con palabras, hay que ir a ver la película para entender lo que pasa. Y si ya en '*Alien*', '*Terminator*' o '*Titanic*',

una gran mayoría del público quedó impactado, la riqueza imaginativa existente en esta película ha dejado el listón muy alto de cara al futuro.

Pandora es un goce para los sentidos, su flora y su fauna es tan exuberante y armónica para los *Na'vi* que se convierte en un peligro continuo para los humanos, pues se ven obligados a vivir encerrados y requieren máscaras especiales para andar por él. Por ello necesitan los *Avatars*, o bien los poderosos trajes *AMP*, una especie de exotraje robótico.

Hay un producto de gran imaginación en la narración fílmica al mostrar en las secuencias lo exótico del lugar, con una inmensa gama de animales e insectos que fueron creados especialmente para el sistema 3D, así como la vegetación, en un espectáculo fabuloso de luces y formas. Y es en ese mundo donde tiene sentido y lógica interna el mundo emocional de los *Na'vi*, la raza originaria del planeta, que sorprende por su complejidad emocional. Es en esa lógica de comparar sentimientos y reacciones de los humanos y de los *Na'vi* donde podemos comprender que el film permite todo un marco pedagógico de educación emocional, de desarrollo de factores éticos en donde la pedagogía social, la ecología, el respeto por la naturaleza, la aceptación del otro, pueden ser valores a desarrollar por medio de un cine forum. Así, podemos aceptar o dialogar si Sam Worthington, en el papel principal de Jake Sully, nos enriquece más cuando está inmerso en su *Avatar* compartiendo su vida con el resto de los *Na'vi* que como el soldado minusválido que es en su vida real humana. Que puede entenderse que hay una excesiva estereotipia en el personaje del Coronel Miles Quaritch, interpretado por Stephen Lang, no más que el personaje escenificado por Robert Duvall, interpretando a [Lieutenant Colonel Bill Kilgore](#) en *Apocalipsy now*. Y éste pasa a la historia de los arquetipos con sus frases de “*we'll fight terror with terror*”. Pero para ello, en el comentario del film en los cine forums, pueden argumentarse y contraponerse los personajes para no caer en idealizaciones excesivas ni en descalificaciones simples.

Debe aceptarse que *Avatar* es una película difícil de contar y requiere la necesidad de verla. No es narrativa, es eminentemente visual. La propia película es una auténtica caja de Pandora que solamente cuando se abre y se ve, es posible percibir los matices y las riquezas que encierra y que permite, si se dedica tiempo, a poder saborear un cine que además de agradar, nos transmite la sensación de estar viendo un film que puede ser el inicio de una nueva época para el séptimo arte.

Referencias bibliográficas.

Chauvin, Jean-Sébastien (2010): "Años 2000, años digitales" en *Cahiers du cinéma, España; Núm. 31*. Madrid: Caiman Ediciones, S.L.; (Pág/s. 44-45).

Quintana, Ángel (2010): "Y los ordenadores tomaron el poder" en *Cahiers du cinéma, España; Núm. 31*. Madrid: Caiman Ediciones, S.L.; (Pág/s. 12-13).

Rehm, Jean-Pierre (2010): "El cine en el museo" en *Cahiers du cinéma, España; Núm. 31*. Madrid: Caiman Ediciones, S.L.; (Pág/s. 42-43).

Rodríguez Vega. J.M. (2010). "Avatar y sus mitos" en [El Catoblepas](http://www.nodulo.org/ec/2010/n095p16.htm) • número 95 • enero 2010 • página 16. Disponible en Internet en: <http://www.nodulo.org/ec/2010/n095p16.htm>. Consultado 10/2/2010

Serres. M (1972) : "*J'habite une multiplicité d'espaces*", **L'interférence**, Minuit, París, p.151