



Mitología occidental y representación autocomplaciente del colonialismo. Un análisis de 'Avatar' desde la antropología del poder simbólico

Western mythology and self-serving representation of colonialism. An analysis of 'Avatar' from the anthropology of symbolic power

Patricia Fernández Martín

Estudiante de doctorado. Universidad Complutense, Madrid.

patriciafernandezmartin@gmail.com

RESUMEN

El séptimo arte se ofrece como una herramienta de análisis discursivo que permite desentrañar una de las formas en que las redes simbólicas del poder occidental se propagan por el orbe. En el caso de Avatar, el empleo de cuatro mitos prototípicamente euroamericanos -la metáfora computacional, el mito alienígena, el dualismo cuerpo-alma y la oposición naturaleza vs. cultura- facilita el proceso de conceptualización que de la colonización y su relación con la antropología se da en el largometraje, mediante, por ejemplo, la representación de las distintas fases del relativismo cultural. Y todo ello tiene lugar a través de un guión que conforma un mosaico narrativo sumamente familiar para el espectador educado en la semiótica cinematográfica. El cine se muestra, así, como un espacio de poder donde los símbolos adquieren clara significación política perfectamente aprehensible por la población espectadora.

ABSTRACT

The cinema serves as a tool for analysing discourse which allows the discovery of one way in which symbolic networks of Western power spread through the world. In the case of Avatar, the fact of using four prototypical Euro-American myths -computational metaphor, alien myth, body-soul dualism and the opposition nature vs. culture- eases a process of conceptualizing colonialism and its relation with the anthropology, for instance through the representation of several phases of cultural relativism. This script creates, then, a narrative mosaic which is completely familiar to audience highly educated in film semiotics. Thus, cinema manifests itself as a space of power where symbols take on clear political meaning that can be grasped by the audience of the film.

PALABRAS CLAVE

Avatar | mitología occidental | cine | colonialismo | análisis del discurso

KEYWORDS

Avatar | Western myths | cinema | colonialism | discourse analysis

1. Introducción

El reciente declive del Estado-nación (Lewellen 2009: 289 ss), plasmable en la omnipresencia de los mercados, la crisis de las democracias representativas, la fracasada gestión de las violencias o la escasa identificación popular con sus estados, está provocando la necesidad de legitimar, por un lado, la propia existencia de los mismos estados-nación y, por otro lado, la idea de que estos son esenciales para mantener el orden en un sistema, el capitalista, que se autodefine como "autoevidente", "progresista", "avanzado" y "natural" (Marquina Espinosa 2004).

Por otra parte, la inexistencia de un poder político centralizado a nivel mundial democráticamente elegible por todos los ciudadanos (Maalouf 2010: 118 ss), puede estar facilitando el surgimiento de herramientas que, sin ser directamente concebidas como políticamente poderosas por la población, ocupan, precisamente por esto, espacios de poder que dominan el imaginario colectivo.

Estas herramientas son fundamentalmente las redes imaginarias del poder (Bartra 2004), creaciones simbólicas para legitimar al propio y deslegitimar al ajeno, de las que el séptimo arte resulta víctima y verdugo. Víctima, porque es empleado más allá de las fronteras artísticas como medio de manipulación de masas, en la misma línea en que lo hace la publicidad o la propaganda más política (Verdú 2007: 122-130). Verdugo, porque al tratarse de un medio artístico en el que la interpretación de lo dicho traspasa las fronteras de lo explícito, permite en ocasiones criticar sin que los criticados se percaten de ello o explotar las imágenes audiovisuales ficticias para justificar actuaciones reales deleznable (Iriondo 2009).

En cualquier caso, estas redes forman parte del sistema, surgen dentro de él, porque sus creadores cuentan con un profundo conocimiento de la identidad colectiva que pretenden reforzar oponiéndola a la alteridad (Ramírez Goicoechea 2007), mediante constructos ideológico-simbólicos (Brisset Martín 2008) creados en el propio sistema que poco tienen de empírico fuera de él (Bartra 2004).

Para ilustrar cómo se controla desde la gran pantalla parte del imaginario colectivo (Ortiz 1999), pretendo analizar el guión de la película *Avatar* desde la perspectiva de la antropología simbólica: su éxito no se debe tan sólo a la novedad de la técnica empleada, sino a la mágica forma de explotar diversos mitos occidentales que, trabajados por siglos de historia, han calado también entre los que no lo son; y a la elaborada manera de utilizarlos para infringir a determinados espectadores un autocastigo simbólico, útil para acallar la conciencia, por unas acciones coloniales que se consideran pasadas, en cuya representación idealizada, probablemente sin saberlo, también se cita a la antropología.

En la primera parte del texto, señalo los principales mitos de la película que considero prototípicamente occidentales, a través de los que se trata de llegar a la creación de una imagen simbólicamente representativa no sólo de un pasado evidentemente colonial, sino de las implicaciones que este hecho pudo tener para la antropología y su posterior desarrollo, que es lo que analizo en la segunda parte del artículo. Uniendo ambas, el espectador asiste a un producto fílmico que tiene lugar en una doble dimensión: la estrictamente simbólica -transmisión y recreación intergeneracional de ciertos mitos- y la representativamente idealizada -transfiguración de ciertos hechos *reales* en la superestructura de la sociedad- (Grau Rebollo 2005; Iriondo 2009: 28-30).

2. La película *Avatar*

El argumento de la película, escrita y dirigida por James Cameron e interpretada por Sam Worthington, Zoë Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Michelle Rodríguez, Giovanni Ribisi, Wes Studi, Joel David Moore, Cch Pounder y Laz Alonso, resulta bastante sencillo: los humanos llevan años intentando conquistar el lejano planeta Pandora, cuyos habitantes son *espiados* por científicos que controlan, mediante una conexión neuronal, sus propios avatares para facilitar la explotación de los recursos indígenas.

Uno de estos avatares es el de Jake Sully, tullido exmarine norteamericano, que acepta participar a cambio de dinero para realizarse la operación que le permita recuperar la movilidad en las piernas. Todo da un giro cuando se enamora de Neytiri, la hija del jefe del principal clan de los na'vi, los Omatricaya.

La supuesta ausencia de innovación temática parece haber sido la base de parte de la crítica cinematográfica para, por un lado, desprestigiar la película (García May 2010; Rubio 2010; Alba 2010; García Fernández 2010: 281-282) y, por otro, alabar únicamente su capacidad técnica (Fernández 2010; Costa 2009; Crocker 2009), como muestran los Oscars recibidos: fotografía, dirección artística y efectos visuales (*El País*, 9/03/2010).

Precisamente se encuentra en esa ausencia de innovación la clave de que esta película se trata, como muchas otras superproducciones, de una poderosa herramienta de neocolonialismo simbólico que explota mitos occidentales heredados de la historia cultural de los que los antropólogos tampoco han sido

capaces de escapar hasta tiempos recientes (Stone 2007; García Fernández 2010; Sedeño Valdellós 2004; Salas Iglesias 2005; Iriondo 2009; Santamarina 2008) (1), y los utiliza para justificar cualquier tipo de colonialismo pasado y presente (cfr. Conclusiones).

3. La mitología de *Avatar*

En este apartado se estudian cuatro mitos esenciales para comprender la simbología de *Avatar*: la metáfora computacional (cfr. apartado 3.1), el mito alienígena (cfr. apartado 3.2), el dualismo cuerpo-alma (cfr. apartado 3.3) y la oposición naturaleza vs. cultura (cfr. apartado 3.4).

3.1. La metáfora computacional

Las tecnologías están invadiendo nuestra vida de manera insospechada hasta hace unos años, insertándose incluso en los sectores personales más íntimos (Nieto 2003) y en rincones profesionales inimaginables (Fernández Martín 2009), convirtiéndose así en un aspecto más de nuestra rutina diaria, no siempre con el éxito que uno desearía (Harris 2009). Esta incorporación tecnológica parece ser la causa de que, desde la perspectiva simbólica, se plantee como meta una frenética lucha por una constante mejora en sus aplicaciones. De ahí las películas que proponen que en el futuro está garantizado el enfrentamiento humano vs. máquina por la temible superación de ésta frente a aquél -*Yo, Robot; Matrix; Terminator*- o, al menos, de que la humanidad no será capaz de vivir sin ellas -*La isla, Demolition man, Minority Report*-.

En *Avatar*, la tecnología adquiere dos niveles. El nivel extrafílmico ha permitido la realización de una película en 3D mediante la combinación de las capturas de los movimientos de los actores, los efectos generados por el ordenador e imágenes reales rodadas en Nueva Zelanda (Crocker 2009: 77; Fernández 2010: 92-93).

En el nivel intrafílmico, la tecnología desempeña un papel fundamental para la trama puesto que sin ella no sería posible comprender 1) la manera en que se ha llegado desde el desolado planeta Tierra hasta Pandora; 2) la forma en que se conecta un mismo cerebro a dos cuerpos; y 3) cómo es posible que los invasores, estando en clara inferioridad numérica, no tengan ningún miedo a enfrentamientos bélicos con los invadidos (1, 7, 8).

Centrémonos en el segundo punto mencionado. El avatar del protagonista, Jake Sully, está formado por una mezcla de su propio ADN -más exactamente, del ADN de su fallecido hermano gemelo- con el ADN na'vi, lo que le conforma como un ser híbrido entre uno mismo y otro (cfr. apartado 3.3):

1) JAKE (en *off*): La idea es que cada conductor se ajusta a su propio avatar, sintonizando sus sistemas nerviosos. O algo parecido. Por eso me ofrecieron este curro, porque podría conectar con el avatar de Tommy, que era alucinantemente caro (p. 12) (2).

El control del avatar se realiza mediante una tecnología neuroinformática, que permite que el cuerpo humano duerma mientras el na'vi está despierto y viceversa (cfr. apartado 3.3). La mente funciona aquí como un ordenador que se enciende y se apaga en función de las horas que deba estar despierto, inserto en un cuerpo o en otro.

Este dualismo mente-ordenador es lo que llamo metáfora computacional: la idea de que el ser humano funciona como una computadora. En realidad, la metáfora [mente = ordenador] no se aleja en exceso de la concepción que de un autómatas se puede haber creado a partir de ciertos datos socioculturalmente obtenidos: un robot está controlado por alguien externo que es humano. Dicha imagen proviene, claro está, del mundo de la informática, donde se considera autómatas cualquier sistema capaz de recibir,

transformar y transmitir información, realizando las tres acciones de manera combinada o de forma independiente (Alfonseca y otros 1997: 14-16).

Esta idea del autómatas-extraterrestre que es un humano-norteamericano es la que prima en *Avatar*. Sin embargo, conforme va avanzando la trama, el Jake-na'vi va dejando de ser un autómatas y va adquiriendo vida propia, dejándose llevar por los acontecimientos y alejándose cada vez más de una vida que sólo ha elegido parcialmente:

2) QUARITCH: Me has defraudado, hijo. ¿Has conocido a una gatita nativa y has olvidado por completo para qué equipo juegas? (p. 99).

La conexión existente entre el cuerpo humano y el cuerpo na'vi, justificada desde una perspectiva claramente científica y por tanto verosímil en un futuro en el que la tecnología lo podrá todo, parece correr simétrica con el vínculo -*shahaylu*- creado entre la naturaleza y los na'vi, a través del rabo; vínculo que es imposible en el ser humano por muy desarrollada que esté la tecnología que haya alcanzado. En la siguiente escena, Jake establece vínculo por primera vez con un ser natural de Pandora:

3) Jake toma la cola del caballo y la lleva hacia el final de su propia cola. Las conecta vacilante. Los tentáculos de cada una de ellas se fusionan. Las pupilas de Jake se dilatan y su boca se abre. Los ojos del caballo también adquieren profundidad y relincha nervioso. Neytiri le toca las pezuñas para conseguir el punto de contacto adecuado (p. 55).

Y tiempo después, él mismo reflexiona sobre ese vínculo:

4) JAKE: Ella [Neytiri] habla de una red de energía que fluye a través de todos los seres vivos. Dice que toda esa energía es sólo un préstamo que algún día hay que devolver (p. 79).

Se puede observar cómo se percibe en el imaginario occidental la oposición entre naturaleza y cultura (cfr. apartado 3.4) y, en relación con ésta, cómo aparece una y otra vez la idea del progreso ligada exclusivamente al avance tecnológico (8):

5) SELFRIDGE: Son unos salvajes harapientos que viven en un árbol (p. 104).

Esta idea de progreso se relaciona, de forma bastante reduccionista (Álvarez Álvarez y otros 2009: 40-42), con la percepción de la ciencia como disciplina culmen del conocimiento y, por tanto, única manera de llegar a él. Se puede ejemplificar con las siguientes palabras de Grace, que en realidad nunca quiere emplearla para destrozarse el entorno natural de Pandora, sino utilizarla para conocerlo con mayor profundidad:

6) GRACE: Por lo que sabemos hasta ahora, existe una especie de red de comunicación electroquímica entre las raíces de los árboles, como las sinapsis entre las neuronas. Y cada árbol tiene diez elevado a cuatro conexiones con los que lo rodean, y el número de árboles en Pandora es de diez elevado a doce.

SELFIDGE: Que son muchos, supongo.

GRACE: Son más conexiones que en el cerebro humano. ¿Lo entiendes? Es una gran red. Es toda una red global y los na'vi pueden acceder a ella, pueden cargar y descargar datos, vivencias, en lugares como el que acabáis de destruir (p. 101).

Así, se puede llegar a distinguir entre una forma de pensamiento mítico-na'vi, representado por el Árbol de las Almas, el Árbol de las voces y el Árbol Madre; y otra forma de pensamiento científico-humano, plasmado en los conceptos relacionados científico-tecnológicos como "avatar", "conexión neuronal" o "comunicación electroquímica" (Horton 1977). Sin embargo, no se puede vislumbrar una enorme diferencia entre ellos si se atiende a que no son tan fáciles de diferenciar como se pretendería (Rappaport 2001), ni una clara superioridad de uno sobre otro (Lévi-Strauss 2009), dado el hecho de que Jake Sully, símbolo del héroe salvador del mundo extraterrestre, llegue a pedir ayuda a Eywa, momentos antes de la que será la batalla final:

7) Jake se acerca al Árbol Madre (...).

JAKE: Lo más seguro es que esté hablando con un árbol. Pero si estás ahí tengo que avisarte de algo. Si Grace está

contigo, consulta sus recuerdos, observa el mundo del que venimos. Allí no queda verde. Lo han destruido todo. Y aquí van a hacer lo mismo. Va a llegar gente del cielo. Llegarán como una lluvia sin final. A no ser que lo evitemos (p. 128).

Parece, pues, que la ciencia no lo es todo en *Avatar*. El que la deidad Eywa responda a la ayuda pedida por Sully, ante la sorpresa de la misma Neytiri quien, gran conocedora de las tradiciones de su pueblo, le había advertido de su imparcialidad (pp. 137-138; T: 2:15:45-2:18:30), puede percibirse como una crítica al etnocentrismo que supone la fe ciega en la tecnología, el cual se plasma en el mismo pensamiento de Trudy poco antes de la que será la batalla final:

8) TRUDY: Vamos a enfrentarnos a naves blindadas con arcos y flechas (p. 127).

Este mismo personaje ya había mostrado anteriormente su rechazo ético a luchar del lado de la ciencia:

9) En el Samson de Trudy. Ésta oye cómo otros pilotos acatan la orden de Quaritch.

TRUDY: Al cuerno. Yo no me alisté para esta mierda.

Levanta el dedo del botón del disparo y saca a su helicóptero de la línea de formación (p. 108).

Su justificación aparece en la frase "Yo no me alisté para esto" (T: 1:41:20-1:41:29), que no aparece en el guión original.

De este modo, se puede concluir que la ciencia en *Avatar*, aparte de uno de los dos posibles bandos de lucha -el otro sería la naturaleza-, queda representada como una forma más de entender el mundo que no siempre tiene por qué ser la más adecuada ni se concibe como la más objetiva y perfecta. En otras palabras, la percepción del progreso, la explicación científica, la misma biología o el afán de conocimiento quedan reducidos a fe (recuérdese ese "I'm with her [Eywa], Jake. She's *real*" de Grace poco antes de morir), creencias que constituyen conocimientos sociohistóricamente construidos y diacrónicamente transmitidos y aprendidos (Douglas 2004; Schneider 1972; Álvarez Álvarez y otros 2009: 216; Rappaport 2001: cap. 11).

3.2. El mito alienígena

Parece razonable aceptar que actualmente la creencia en extraterrestres forma parte del cúmulo de creencias cuasirreligiosas de nuestra época (Arias 2007). La existencia de alienígenas constituye una parte de la mitología occidental del siglo XXI, y esto permite explicar por qué la acción de *Avatar* ocurre en un lugar como Pandora: no sólo las figuras extraterrestres causan sensación entre las masas, sino que situar la acción de una historia en un lejano planeta permite contar en ella lo que se desea sin miedo a caer en una autocrítica explícita. No sólo se trata de una técnica que evade cualquier responsabilidad pragmática porque alguien ha interpretado lo que el escritor afirma que nunca quiso decir (Grau Rebollo 2005; Iriando 2009), sino que además da mucho juego para contar lo que se desea realmente contar.

Así, Pandora se presenta como un temible satélite que acaba con quien menos se lo espera (10). Más concretamente, se trata de la luna del gran planeta gaseoso Polifemo, inserto en el sistema estelar Alfa Centauro, a 4,4 años luz de distancia de la Tierra (11).

10) QUARITCH: Esta gravedad debilita a cualquiera. Si te vuelves débil, Pandora se te zampa entero sin previo aviso (p. 24).

11) La imagen se aleja del espectador hacia la gran luna, un mundo azul y sorprendentemente parecido a la Tierra llamado Pandora (p. 6).

Pandora, rica en el mineral inobtanio, desconocido en nuestro sistema solar, lleva siendo invadida tres décadas en el momento en que se narra la historia de la película -año 2154-.

12) SELFRIDGE [a Grice]: Por esto estamos aquí. El inobtanio. Porque esta piedrecita gris se vende a 20 millones el kilo. Ese es el único motivo. Es lo que paga todo este montaje, lo que paga todos tus conocimientos científicos. *Capici?*

(p. 16).

En el lejano planeta habitan unos seres alienígenas estructurados socialmente por clanes, entre los cuales destacan los Omaticaya, que han visto en estos años cómo una especie extraña, *Sky People*, se asienta cerca de sus territorios y amenaza con destruirlos. Ahora los extraterrestres dejan de ser invasores -como eran en *La guerra de los mundos*, *Ultimátum a la Tierra* o *Señales*- para convertirse en invadidos.

Asimismo, en *Avatar* ya no son todos los alienígenas villanos y todos los terrícolas buenos: los humanos son mayoritariamente malvados porque se presentan como invasores, mientras que los na'vi aparecen como víctimas. De los norteamericanos, aunque Norm y Grace conozcan bien ambos bandos, el que más va a sufrir el encontrarse entre los dos mundos será Jake (37, 45):

13) Grace ve cómo Jake está al borde de las lágrimas, perdido y solo, entre dos mundos (p. 84).

El caso que más claramente parece sorprender quizá sea el de la mencionada Trudy, una piloto cuya misión es transportar avatares y humanos de la base de la ADR -Administración para el Desarrollo de los Recursos- al centro de Pandora. Esta mujer decide comportarse como un na'vi-humano, siguiendo en el momento adecuado al grupo formado por Grace, Norm y Jake, tras liberarles de la pequeña prisión a la que se les ha confinado por traidores:

14) Trudy se acerca por el pasillo, empujando un carro de metal.

TRUDY: ¿Qué tal, colega? Cuánto tiempo sin verte.

GUARDIA: Hola.

TRUDY: Por mí esos ecologistas traidores no comerían bistec.

GUARDIA: ¿Toman bistec? Me tomas el pelo. Déjame verlo.

El guarda se agacha para mirar dentro del carro y la pistola de Trudy le apunta entonces a la sien.

TRUDY: Ya ves de qué va. Al suelo (3) (pp. 111-112).

En síntesis, cabe relacionar estas ideas de lo extraterrestre con el origen del mito, posiblemente establecido en libros de la Antigüedad como el relato del Diluvio Universal del *Génesis* o la leyenda de la Atlántida de Platón (Arias 2007). La innovación de *Avatar* se encuentra en que a diferencia de como ocurre en películas como *Transformers*, donde los extraterrestres reúnen la idealización de la perfecta conjugación tecnológica -se fusionan en ellos el mito computacional y el mito alienígena, ambos como idea de un progreso metonímicamente humano basado en la tecnología (cfr. apartado 3.1)-, en *Avatar* vencen los extraterrestres con ayuda humana y de la naturaleza. De este modo, se puede pensar en el principio de un giro en el mito de la superioridad científica frente a cualquier otro modo de vida, quizá fruto de cierto cansancio a la imposición que ofrecen las frecuentemente fallidas tecnologías en la vida occidental moderna (Harris 2009).

3.3. Cuerpo y alma

Quizá sea el *Frankenstein* de Mary Shelley la versión literaria que representa más claramente el dualismo cartesiano cuerpo-mente, culminando así la ruptura que el Cristianismo ejerció sobre el triángulo grecorromano compuesto por cuerpo, mente y alma (Velasco Maíllo 2007; Savater 2009: 77-78).

Dicho dualismo aparece en *Avatar* de una forma tan clara que llega a formar parte de uno de los ejes argumentales del guión. El protagonista -y Grace y Norm, aunque sus tramas sean secundarias-, Jake Sully, cuenta con dos cuerpos -el avatar y el humano- y una sola mente-alma.

Incluso se refleja el mismo mito dualista en la cultura na'vi, como puede desprenderse de estas palabras del Jake-avatar al animal que acaba de dar muerte, en su primera cacería:

15) JAKE [en lengua na'vi]: Te veo, hermano, y te doy las gracias. Tu espíritu se va con Eywa, tu cuerpo se queda para formar parte del pueblo (p. 67).

La idea del alma que viaja se trata desde una perspectiva científicista: queda perfectamente justificado que, mediante ciertas conexiones neuronales, un cuerpo puede estar durmiendo mientras su dueño está despierto y viceversa, como de hecho ocurre en el film en determinados momentos clave, por ejemplo, cuando el espectador sufre porque Sully no despierta y no puede responder a las súplicas de Neytiri, que ve que una horrible máquina se está acercando:

16) Los saucos empiezan a caer ante la pala excavadora. El avatar de Jake está en su trayectoria [del bulldozer]. Ella trata de cogerle, pero es demasiado pesado. Le grita, intentando despertarle desesperadamente... (p. 92).

Cabe resaltar, igualmente, la relación entre el cuerpo individual -humano o avatar- y el cuerpo social (Velasco Maillo 2007: 55-65): a medida que Jake se va familiarizando con el cuerpo na'vi, va igualmente adentrándose en la forma particular de comprender su mundo. Especularmente, según va integrándose en la sociedad de Pandora, va alejándose de su misma sociedad, lo cual se plasma a la perfección en el paulatino rechazo a su tullido cuerpo humano frente a la constante aceptación de su avatar. El punto culminante de dicho proceso quizá sea el de la elección y domesticación del *ikran* -el *iknimayan*-, momento ritual para los na'vi y para el mismo Sully, porque gracias a él el protagonista traspasa la frontera entre el ser cazador -no na'vi- y el ser cazador -na'vi-:

17) Jake relaja la fuerza y despacio, cautamente, desliza su pierna sobre la espalda de la criatura. Neytiri corre hacia él.
NEYTIRI: El vuelo sella el vínculo. ¡No esperes más!
JAKE se sienta a horcadas sobre la criatura, sintiendo su poder.
NEYTIRI: Piensa: "Volar".
JAKE: ¿Volar? ¡Aaaah! (p. 73).

Pero, como en todo rito divisor entre el ser y el no ser (Bourdieu 2008: 99-109) cazador na'vi, igualmente importante es distinguir a los personajes que se encuentran entre ser na'vis en potencia y no-na'vis en potencia. El coronel Quaritch o la soldado Trudy nunca podrán traspasar esas fronteras porque no cuentan con un avatar que se lo permita: el cuerpo físico no cumple las condiciones para ello. Norm y Grace podrían llegar a hacerlo porque tienen un cuerpo na'vi, pero no reúnen los requisitos socialmente prescritos para pasar el rito y formar parte así de la comunidad: aquí el que fracasa es el cuerpo social. El único que en su papel de guerrero (35) logra convertirse ritualmente en un na'vi es Jake.

De forma muy relacionada con el mito cuerpo-alma aparece el tópico de la realidad y el sueño. Mientras Sully-humano está durmiendo en la base de la ADR su alma se encuentra en el cuerpo na'vi, de modo que en ocasiones él mismo reconoce no distinguir entre la realidad y la ficción (37):

18) JAKE (en *off*): Tarde o temprano, siempre hay que despertar (p. 1).

19) JAKE (en *off*): Ahora todo está al revés. Como si el exterior fuera el mundo real y lo de aquí dentro fuera un sueño (p. 66).

En cualquier caso, se trata de un ejemplo de metaficción fílmica: ficción dentro de la ficción, realidad dentro de la ficción, ficción y realidad fusionadas (18, 19, 37) como si fueran lo mismo pero necesariamente separadas porque implican dos mundos diferentes (Crocker 2009: 77): el na'vi, representación simbólica de la naturaleza en estado puro; y el humano, representación ambigua de la civilización y la destrucción (cfr. apartado 3.4).

3.4. Naturaleza **versus** cultura

La idea de que la naturaleza del ser humano es socioculturalmente diversa y, como consecuencia, necesita formarse en sociedad para poder subsistir (Geertz 2004; Ramírez Goicoechea 2009), parece

llevar a cierta clasificación evolutiva según la cual cuanto más cercana a la naturaleza (a ojos del occidental) se encuentre una sociedad, más atrasada y primitiva se considera.

En *Avatar*, este pensamiento construido en nuestra sociedad queda representado por algunas palabras del coronel Quaritch y de Selfridge, que verbalizan dicha "gran cadena del ser" (Aranzadi Martínez 2003: 371) en los sintagmas "salvajes" y "monos azules", constantemente aludiendo al clima de hostilidad de Pandora (5, 10, 11, 24):

20) QUARITCH: Ahí fuera, detrás de esa cerca, todo ser vivo que se arrastra, vuela o mora en el fango quiere matarlos y comerse sus ojos como si fuesen caramelos.

La sala se mantiene en silencio.

QUARITCH: Existe una población indígena de humanoides llamados *na'vi*. Usan flechas bañadas en una neurotoxina que paraliza el corazón en un minuto. Sus huesos están reforzados por una fibra de carbono que generan de forma natural. Son muy difíciles de matar.

Panorámica sobre los rostros de mineros, conductores, ingenieros, geólogos, según van asumiendo lo que se les dice.

QUARITCH: Como jefe de seguridad, mi obligación es mantenerles con vida. Pero no lo conseguiré (pausa), no siempre. Si quieren sobrevivir, deberán cultivar una fuerte disposición mental. Deben seguir las reglas (p. 10).

21) SELFRIDGE: Esos salvajes están amenazando toda nuestra operación (p. 16).

De esta forma, al mantener intocables los extremos del par naturaleza-cultura, el discurso fílmico está sacando a flote una concepción claramente occidental que consecuentemente niega la sociabilidad de los grupos "no civilizados", permitiendo así que se les considere menos humanos y más cercanos a la animalidad en estado puro por carecer de un sistema simbólico, supraestructural o ideológico aceptable para los que se autoconsideran los humanos por antonomasia, norteamericanos y, preferentemente, varones, contribuyendo así a la construcción de un *otro* deteriorado, que cabe comprender como un enemigo con una ortodoxia radicalmente distinta a la propia (cfr. *infra*). Se deja así libre el camino para la justificación de cualquier actividad contra ellos (Santamarina 2008: 163; Rappaport 2001: 602), como puede ser el ataque masivo ejemplificado en la batalla final o la prolongada invasión en busca del tan deseado inobtanio (cfr. apartado 3.1).

Precisamente, este interés por el mineral viene dado por una convicción profundamente arraigada en Europa y Norteamérica, según la cual todo es susceptible de incorporarse a la lógica de mercado, incluida la naturaleza, pero no todas las sociedades son capaces de convertir cualquiera cosa en mercancía de la misma manera. De esta forma, de las claras diferencias en la interrelación que se establece entre la naturaleza y la sociedad en cada uno de los grupos, a su vez cada colectivo etnocéntricamente entiende que su percepción de la realidad es la única aceptable y válida para comprender el uso que de dichos recursos se pretenda hacer (cfr. apartado 4.1; Santamarina 2008): mientras entre los *na'vis* se busca simplemente aprovechar los recursos naturales y transformarlos (4, 6, 7, 15), pensando que de esta forma se está en paz con *Eywa* y con ellos mismos, los estadounidenses pretenden apropiarse de ellos a cualquier precio porque así lo dictan las reglas del que consideran el omnipotente mercado (12, 21, 24), ya claramente santificado por absolutizado, objetivado y naturalizado (Rappaport 2001: 607-625; Ramírez Goicoechea 2007: 428 ss).

Las implicaciones políticas que esta lucha por la naturaleza conlleva parecen evidentes. No sólo se van a convertir los recursos naturales en claro objeto de relevancia política -es en la arena pública donde se pretende su mantenimiento, por los invadidos, o su consecución, por los invasores-, sino que van a hacerlo en torno a una dinámica interrelación -ahora ya insoluble- entre las prácticas y los discursos, entre las acciones y los valores (Díaz de Rada 2010; Santamarina 2008), en cuyo enfrentamiento, en realidad, se puede apreciar claramente una oposición extrafílmica: la de aquellos que defienden la necesaria explotación de la naturaleza como vehículo esencial del progreso y la de aquellos otros que buscan racionalizar su empleo apelando a motivos aparentemente éticos. En ambos casos no sólo se está incorporando la naturaleza al terreno político, que pasa así a formar parte de la lista de objetos de deseo del poder (Santamarina 2008: 173 ss), sino que además se la trata como si formara parte de esa ciencia sacralizada que se realiza en el concepto de ecosistema (Rappaport 2001: 628-629). El hecho de

que en la cinta los vencedores sean aquellos que han apoyado al pueblo na'vi y, especularmente, han sido apoyados por la naturaleza, parece permitir una interpretación a favor del segundo grupo ideológico mencionado (cfr. apartado 4.1), bien por motivos eminentemente ideológicos que se compartan desde los creadores fílmicos, bien por intereses estrictamente económicos detectados en la superestructura social del público objetivo.

No obstante lo anterior, cabe resaltar la contradicción entre la fusión, por un lado, del mito alienígena (cfr. apartado 3.2) y la metáfora computacional (cfr. apartado 3.1), según los cuales los extraterrestres se habrían construido en el imaginario colectivo como tecnológicamente superiores a los humanos y, por otro lado, la imagen que de los na'vi tienen los mismos personajes humanos de la película, considerados primordialmente "primitivos" (5, 8, 20, 24, 25).

También la perspectiva opuesta tiene lugar en el film: el dieciochesco mito del "buen salvaje" (Martínez y Alfonso 2008: 199) se plasma en la mentalidad de Grace, que busca protegerlos y educarlos en los valores norteamericanos (pp. 29-31) pero que a la vez entiende que los na'vi han llegado a comprender el funcionamiento natural del bosque y merecen vivir en paz (6). Como he señalado anteriormente (cfr. apartado 3.2), el mito alienígena toma un nuevo sentido si se acepta que en esta ocasión la superioridad de los habitantes de Pandora no viene de la mano de la tecnología, sino de su control sobre la naturaleza: la idea alienígena está cambiando en el imaginario colectivo euroamericano, acompañada de una concepción de la ecología muy concreta que, probablemente alentada desde las altas esferas de poder, oculte diversas estrategias de mantenimiento del *status quo* a nivel mundial (Rappaport 2001).

Por lo que respecta a los personajes de *Avatar*, parece que permiten una división estructural en dos grandes grupos que se reducen a una clara oposición: nosotros vs. otros. El planteamiento inicial, tal y como se narra en la película, parte de que *nosotros* somos los humanos, empresarios -Selfridge-, militares -Quaritch, Trudy, Sully- y científicos -Grace, Norm, Max-, mientras que *los otros* son los "salvajes monos azules", guerreros -Eytukan- o hechiceros -Mo'at-, incapaces de valorar el mineral oculto bajo su propia tierra.

Nosotros, hombres y mujeres, somos todos norteamericanos y sólo hablamos inglés (u otra lengua igualmente imperialista, como las ráfagas del español de Trudy; cfr. 14); estamos divididos por nuestros empleos, provenientes de un sistema capitalista que se da por universal. Lo estadounidense se convierte por antonomasia en lo humano. Pero dentro del universo de lo humano, existen dos micromundos: el militar y el científico, mutuamente desprestigiados:

22) QUARITCH: El programa avatar es una broma de mal gusto, un atajo de científicos empollones de picha floja. (...) Un marine de reconocimiento en un cuerpo de avatar... qué mezcla más potente. Tengo la carne de gallina. Ese marine me proporcionaría la información necesaria desde la misma fuente, en el mismo terreno del enemigo (p. 25).

23) GRACE: Lo último que necesito ahí fuera es otro imbécil de gatillo fácil (p. 16).

Sin embargo, a medida que transcurre la acción, de la mano del Jake-na'vi el espectador va cada vez identificándose más con *los otros*, hasta el momento en que mutan los papeles y *los otros* se convierten en *nosotros*.

Este proceso va teniendo lugar según se va conociendo al pueblo na'vi, no tan hostil ni tan bárbaro como los *nosotros* habían dado a entender (5, 10, 20), y se van comprendiendo los motivos que los na'vi tienen para luchar: sabios conocedores de su entorno, son capaces de controlar la naturaleza e interactuar con ella por medio de la magia sin transformarla, lo que los convierte en perfectos guerreros dispuestos a morir por su hogar.

Pero esto no es percibido así por todo el grupo de humanos. Los habitantes de Pandora se conceptualizan como unos salvajes que están echando a perder una operación de muchísimo dinero (12); son unos bárbaros que acaban con el ser humano al menor descuido (10); son unos seres azules que no han desarrollado una tecnología tan refinada como la de los invasores (8).

De este modo, una parte de los estadounidenses define a los na'vi basándose en los mismos valores del capitalismo, que elevan a universales, y partiendo de ellos, juzgan su mundo con ayuda de un falso absoluto (Todorov 1982: 23-28; Rappaport 2001: 607) que les permite, incluso, justificar sus propios valores occidentales y por tanto racionalizar sus acciones:

24) SELFRIDGE: Oye, Sully, Sully. Tú sólo averigua qué quieren esos monos azules. Porque les intentamos dar medicinas, educación, carreteras... Pero no, no, ellos prefieren el barro. Y eso no me molestaría... Es que son... (...) Su dichoso poblado resulta que está asentado sobre el yacimiento más abundante de inobtanio que hay a 200 km a la redonda. Es decir, fijaos en esa oportunidad.

JAKE: ¿Y quién harán que se vayan?

QUARITCH: Adivínalo (p. 52).

Esta justificación ideológica se plasma, dentro del bando militar, en la premisa de que el más fuerte es el que sobrevive, el que mejor conozca a su enemigo más formas tendrá de vencerle y, si se opone a los intereses comunes, será intelectualmente demonizado (10, 21) y obligado a realizar lo que se ha propuesto. La opinión del *otro*, para ciertos *nosotros*, no cuenta para nada.

25) QUARITCH: Mira, Sully, quiero que conozcas a esos salvajes desde dentro, que te ganes su confianza. Debes saber cómo forzar su colaboración o darles donde más duele si no colaboran (p. 25).

Dentro de los humanos, sin embargo, hay otro grupo que no concibe a los na'vi de la misma manera. Para Grace, ellos son una fuente de aprendizaje, una especie de laboratorio natural del que poder extraer conocimiento nuevo para la ciencia. Incluso cuando es herida de muerte y Sully la lleva al Árbol de las Almas, lo único en lo que piensa es en recoger muestras:

26) El avatar de Jake lleva el cuerpo humano de Grace sobre sus brazos como si fuera un niño. Avanza entre la multitud hasta la tarima, seguido de Norm, que lleva el avatar de Grace.

JAKE: Mira dónde estamos, Grace.

Ella abre los ojos con gran esfuerzo. Mira hacia arriba y ve el Árbol de las Almas.

GRACE (sonriendo débilmente): Tengo que recoger unas cuantas muestras (pp. 119-120).

Norm es un científico inexperto, pero que ha estudiado profundamente al pueblo na'vi. Se enfada porque Jake ha pasado a formar parte del clan Omaticaya sin tener realmente idea de los aspectos socioculturales más importantes de su gente (43, 47). Sin embargo, conforme avanza la película, Sully tendrá en él un aliado que también busca defender a los habitantes de Pandora de lo que considera la barbarie humana.

El mismo Jake es un personaje ambiguo. Por una parte, obedece las órdenes de Quaritch, inserto en esa jerarquía militar que tanto se opone a la científica. Pero por otra parte, descubre lo universal de los na'vi (el amor y la guerra; cfr. apartado 4.2), y esto le permite comprenderlos como seres que, contra la opinión de Selfridge (5, 21, 24), no son salvajes, sino simples defensores de lo que consideran suyo (4, 40).

Finalmente, el caso de Trudy resulta relevante, debido a que, pese a pertenecer al bando humano militar, y por tanto, estar a las órdenes de Quaritch, le traiciona dos veces (9, 14), más por motivos éticos que por cuestiones científicas (4).

Al principio, los na'vi no tienen una buena impresión de los terrícolas. La primera en demostrarlo es Neytiri, que considera a Sully culpable de la muerte de los animales -los *viperwolves*- que le han atacado:

27) NEYTIRI: ¡Tu culpa! Eres como bebé: haces ruido, no sabes cómo hacer. No deberías haber venido, ¡ninguno de vosotros! Sólo venís para crear problemas. Sólo (p. 40).

Pero además, cuando él parece ponerla en el aprieto de preguntar los motivos por los que a pesar de todo ella ha decidido salvarle, Neytiri responde que tiene un gran corazón, pero que es estúpido e ignorante como un niño (p. 41). Entonces, él le pide que, si de verdad le considera un ignorante, le

enseñe para dejar de serlo (34). La respuesta de Neytiri es clara:

28) NEYTIRI: La gente del cielo no aprende. No saben ver (p. 41).

La explicación de esta tajante opinión aparece pocos minutos después, en boca de Mo'at, la *tsahik* o hechicera, cuando Neytiri presenta a Jake ante Eytukan, el jefe del clan, bajo la excusa de que ha recibido una señal de Eywa, su deidad, que le ha impedido matarlo:

29) MO'AT: ¿Por qué vienes a nosotros?

JAKE: A aprender.

MO'AT: Intentamos enseñar a otra gente del cielo. Es difícil llenar una taza que ya está toda llena.

JAKE: Pues mi taza está vacía, créeme. Pregúntele a la doctora Augustine. No soy científico (p. 47).

Mo'at acaba ordenando que sea su hija Neytiri quien enseñe a Jake las costumbres de los Omaticaya, pero siempre con una sombra de duda plasmada en la frase "If your insanity can be cured" (p. 48).

De esta forma queda clara la percepción que los na'vi tienen de *la gente del cielo*: no van realmente a aprender sino a imponer a los demás lo que ellos saben.

Para Eytukan, *los caminantes de sueños* apestan, son criaturas que no deberían estar entre ellos:

30) EYTUKAN (subtitulado): Este ser, ¿por qué lo traes aquí?

Neytiri se dirige a Eytukan en na'vi.

NEYTIRI (subtitulado): Iba a matarlo, pero vi una señal de Eywa.

Él la mira con el ceño fruncido mientras responde, señalando a Jake.

EYTUKAN (subtitulado): He dicho que no venga aquí ningún caminante de sueños. Su hedor alienígena me repugna (p. 45).

Una concepción mucho más radical la ofrece Tsu'tey, el prometido de Neytiri. Como cazador na'vi, considera a los alienígenas *demonios* prohibidos entre ellos, a los que hay que matar:

31) TSU'TEY (subtitulado): Estos demonios tienen prohibido venir aquí. ¡Mataré a uno para que los demás aprendan! (p. 44).

Además, los considera claramente inferiores al percibirse a sí mismo como un guerrero mucho mejor preparado que cualquiera de ellos (35).

De hecho, en cierto momento de la película en que Jake queda repentinamente dormido, Tsu'tey intenta asesinarlo y al hacerlo se enfrenta a la propia Neytiri, quien ya considera a Jake su esposo por haber mantenido relaciones sexuales con él (T: 1:21:54-1:31:14).

No obstante, esta imagen de los alienígenas concebida por el cazador se verá modificada cuando Sully aparezca en el Árbol de las Almas con el temido *Toruk* y se convierta así en *Toruk Macto* (39, 40). Este hecho, que para algunos no deja de ser americanocentrista (García May 2010), implica: i) que Jake ha comprendido perfectamente el significado que para los na'vi tiene montar a *Última sombra* y, como consecuencia, ii) debe aprovechar la que parece la última oportunidad para redimir sus pecados, convenciendo a los Omaticaya de que lo único que queda por hacer es luchar, dado que, iii) una vez establecidos los ritos de conversión en na'vi, él es físicamente capaz de dominar a un *ikran*, y este es el paso previo para hacerse también con el poder de *Toruk*; y por tanto mostrarse ante la comunidad como el elegido para salvarlos (cfr. apartado 4.2).

Esta es precisamente la escena en la que Tsu'tey cambia de parecer, ya que al ver a Sully montando a *Toruk Macto*, se ha convertido para él en un na'vi: en este momento Jake deja de ser socialmente humano:

32) JAKE (subtitulado): Tsu'tey, hijo de Ateyo, me presento ante ti dispuesto a servir al pueblo Omaticaya. (Sólo para Tsu'tey): Eres *Olo'eyctan*, y eres un gran guerrero. No lograré esto sin ti.

Tsu'tey se debate en una lucha interior, hasta que al final...
TSU'TEY: *Toruk Macto*. Volaré contigo (p. 119).

En síntesis, en la película se refleja con bastante acierto -desde una perspectiva simbólica- lo que puede considerarse un ficticio choque de civilizaciones (Bartra 2004; Ortiz 1999): una, la humana, tiene como rasgo esencial la ciencia entendida como cultura; otra, la na'vi, se caracteriza principalmente por su provecho de la naturaleza (Santamarina 2008). Ambos grupos creados en la cinta son etnocéntricos (cfr. apartado 4.1) y los acontecimientos permiten que unos personajes modifiquen sus actos inclinándose hacia una postura ideológica, mientras que otros lo hagan alejándose de ella. De ahí surge, en parte, el conflicto de la trama.

4. La historia de la antropología en **Avatar**

En este segundo apartado, pretendo analizar la perspectiva que se tiene de la colonización occidental sobre aquellos pueblos no occidentales. Si bien es probable que cada espectador tenga en mente determinado momento de la historia al ver la película -conquista española de Sudamérica, reservas de los indios norteamericanos, *apartheid* sudafricano, invasiones europeas en Asia-, menos probable resulta que puedan relacionarlo con la historia de la antropología, materia que, a diferencia de la historiografía o la literatura, no se suele enseñar en las escuelas (Cohn 2001: 33-34). Por este motivo, me he inclinado por un período de la historia de la disciplina (época funcionalista-estructuralista) que considero el más representable por la trama del film.

De esta forma procuro, por un lado, llamar la atención sobre la importancia de la ciencia antropológica, los orígenes del trabajo de campo, su apogeo y también sus errores y la consiguiente representación de todo ello en *Avatar*; y, por otro lado, hacer llegar al lector, sin sobreinterpretar (Eco 1997), la idea de que la adquisición de todo conocimiento tiene siempre un precio. La cuestión que hay que plantear, entonces, es: ¿Quién ha de pagarlo?

4.1. Antropología y colonización

Los principales aspectos sobre los que todo etnógrafo reflexiona al hacer trabajo de campo, como pueden ser el etnocentrismo, la observación, el extrañamiento, el establecimiento del rol de acceso al campo y la manera de instrumentalizar sus relaciones (Velasco y Díaz de Rada 1997: 23-26), quedan plasmados de manera cristalina en las acciones que paulatinamente va realizando Jake Sully. La primera prueba de que está operando como un antropólogo al introducirse en la vida de los na'vi es el extrañamiento que sufre al despertar en su avatar:

33) Parpadeando, Jake se sienta en la camilla. Contempla su cuerpo de avatar, tocándose el pecho con una mano (p. 19).

Este extrañamiento, al principio estrictamente físico, se va convirtiendo en un extrañamiento cultural a medida que va conociendo a los na'vi y neutralizando el etnocentrismo de todo ser humano socializado (Bohannan 1992: 34-36; San Martín 2009: 149):

34) NEYTIRI: Tienes corazón fuerte. Sin miedo. (Ella se le acerca.) ¡Pero estúpido e ignorante como un niño! (...)
JAKE: Pues si soy como un niño... no sé... tal vez, podrías enseñarme (pp. 40-41).

En ese proceso de neutralización del etnocentrismo y progresiva comprensión del funcionamiento de la acción social na'vi, a la que va llegando poco a poco a través de la observación participante (Velasco y Díaz de Rada 1997: 32 ss), Jake Sully adopta, cada vez con mayor seguridad, un rol concreto (el de guerrero del clan *Cabezabote*), que es el que le otorga nivel suficiente dentro de la estructura social autóctona como para ganarse el respeto de los nativos y, como consecuencia, convertirse en uno de

ellos tras el rito del *ikran* (cfr. apartado 3.3).

35) MO'AT: ¿Qué eres?

JAKE: Era un marine, eh, un guerrero. Del clan Cabezabote.

TSU'TEY (subtitulado): ¡Un guerrero! ¡Yo podría con él!

EYTUKAN (subtitulado): ¡No! Este es el primer caminante de sueños guerrero que hemos visto. Necesitamos saber más de él.

MO'AT (a Neytiri, subtitulado): Hija mía, tú le enseñarás nuestras costumbres, a hablar y caminar como nosotros (p. 47).

36) JAKE (en *off*): Tengo que confiar en mi cuerpo para saber qué hacer. Con Neytiri es o aprendes rápido o mueres (p. 63).

Además, el rol social elegido le sirve igualmente de anclaje consigo mismo, puesto que le permite volver a su antiguo yo (recordemos que en su vida humana, antes de caer tullido, era un marine norteamericano) y no perder de esta forma la identidad que por el cambio de cuerpo puede haber sufrido.

37) JAKE: Apenas recuerdo mi vida pasada. Ya no sé ni quién soy (p. 80).

Desde el principio Jake sabe que la única manera de conseguir las piernas que tanto anhela -recuérdese la frase del coronel: "Get me what I need, I'll see you get your legs back when you rotate home. Your *real* legs" (p. 25)- es convertirse en un auténtico na'vi, para lo cual sólo cuenta con los conocimientos de Neytiri, oficialmente asignada para ello por su misma madre Mo'at, la *tsahik*. Neytiri se convierte así en la portera del campo (Hammersley y Atkinson 2006: 80-84), a quien le es obligatorio escuchar atentamente con el objetivo de adquirir los conocimientos y las prácticas que le lleven a cumplir su meta.

38) JAKE: Todos los días interpreto rastros, las huellas en el abrevadero, olores y sonidos imperceptibles (p. 64).

Por otra parte, la escena que quizá mejor pueda ejemplificar el rechazo del pueblo na'vi hacia Jake tiene lugar cuando los Omaticaya le atan a un árbol y le abandonan junto a Grace, tras confesarles la verdad por pretender salvarles de la que sabe será la batalla final (pp. 105-106): lo más frustrante quizá para él se encuentra en el hecho de que ha fracasado en la manera de utilizar los lazos establecidos en el campo porque, cuando la situación verdaderamente exige la mutua confianza, se da cuenta de que los vínculos creados no son todo lo fuertes que desearía.

A pesar de todo, Sully no se rinde y se va a cazar el temido *Toruk* para conseguir recuperar la confianza de los na'vi y llevarles a la guerra (40; cfr. apartado 3.4). Ya no hay vuelta atrás y es consciente de que elegir ese bando le expulsa claramente del que hasta entonces consideraba suyo.

39) Toruk aparece como si viniera del sol, batiendo sus gigantes alas para ralentizar el descenso. Sus alas, de color negro y carmesí y rociadas con la luz solar, parecen brillar con luz propia. The gente grita alarmada y se dispersa de forma que él aterriza en el centro. Y entonces es cuando ellos ven.

Jake, montado en sus hombros, desconecta su antena. Toruk pliega las alas y se queda quieto para sorpresa de los na'vis (p. 118).

40) JAKE: La gente del cielo nos ha mandado un mensaje. Que pueden coger lo que quieran y nadie se lo impedirá. Pero les mandaremos un mensaje. Cabalgad tan rápido como os lleve el viento, pedid a los demás clanes que vengan. Decidles que Toruk Macto les convoca a todos. Y ahora volad todos conmigo, hermanos, hermanas. ¡Y demostrémos a la gente del cielo que no pueden llevarse lo que les dé la gana! ¡Y que esta es nuestra tierra! (p. 122).

Sin embargo, en ningún momento muestra arrepentimiento por haber formado parte del sistema colonialista de la ADR; nunca afirma nada que pueda interpretarse como un completo rechazo a su forma de mediar entre esta y los na'vi. Esta aceptación de las propias acciones puede deberse a dos motivos. Por un lado, dada la precipitación de la acción, Sully no tiene tiempo para pensar en sus errores sino para intentar remendarlos antes incluso de reflexionar sobre sus repercusiones. Por otro lado, quizá sea la ausencia de consciencia sobre lo que estaba realmente haciendo la que le empuja a justificar constantemente sus hechos basándose en su propio interés individual -conseguir volver a andar en su

cuerpo humano-, y en la misma concepción que cualquier occidental tiene hoy del sistema capitalista imperante: la recepción de un salario por la realización de cierto trabajo, incluso aunque esto implique cierto estado de alienación (Harris 2009), sin escrúpulos morales y sin planteamientos o arrepentimientos posteriores.

De semejante manera, los antropólogos funcionalistas-estructuralistas de la escuela de Boas y también de la de Malinowski no se percataron de su papel en el sistema colonial hasta mucho tiempo después. Concretamente, contribuyeron al mantenimiento del sistema en dos niveles distintos. En el plano que se podría llamar teórico-ideológico, aceptaron tácitamente el régimen colonial al tratar a los observados como meros *objetos* de estudio (Fernández Moreno 2009; Kuper 2007), aislándolos de los demás agentes sociales que interactuaban con ellos. Pero en el plano práctico-político, los antropólogos aprendieron a convivir con el administrador a quien dotaron de los datos suficientes para llevar a cabo un mejor ejercicio gestor (Leclerc 2009).

En la película de *Avatar*, Jake Sully es un etnógrafo que contribuye a la colonización en el segundo nivel, pero no en el primero: quizá debido a ser un hombre de armas y no de letras -a diferencia de Grace o Norm-, no se plantea la creación de teorías que expliquen los problemas socioculturales que se encuentre, ni prejuzga a los habitantes de Pandora porque apenas sabe algo de ellos (43, 47; cfr. apartado 3.4):

41) GRACE: ¿Así que pensabas que podías venir aquí, al entorno más hostil que conoce el hombre, sin ningún tipo de formación y ver qué tal iba? ¿Cómo se te ocurrió? (p. 17).

Sin embargo, si bien es cierto que aparentemente en la película no hay un *indirect rule* como ocurrió en la colonización de África (Leclerc 2009), no menos cierto es que Jake está claramente ayudando a la ADR a que se haga con el tan codiciado material inobtainio, al transmitirles información sobre los modos de vida y las creencias na'vi que los humanos utilizarán para doblegar a los autóctonos:

42) QUARITCH: Mira, me has proporcionado información muy útil, como ese Árbol de las Almas. Sí, los tendré agarrados por los cojones en una batalla que te cagas, ya lo verás (p. 81).

En síntesis, la película de *Avatar* permite ejemplificar con bastante acierto la manera en que se conceptualiza en occidente cómo tuvo lugar la colonización de determinados territorios no europeos a lo largo de la Edad Moderna y la Contemporánea y cómo las diversas ciencias, entre las que se encontraba la antropología, contribuyeron, sin necesariamente saberlo, a ello (Martínez y Alfonso 2008; Fernández Moreno 2009; Martínez Veiga 2007; Barnard 2000; Bohannan 1992).

4.2. Relativismo cultural

El concepto de relativismo cultural aparece en la película de tres maneras diferentes, que se pueden corresponder, en realidad, con tres fases en la concepción de la relación entre las diversas culturas: la prerrelativista, la relativista y la postrelativista.

La primera de ellas quedaría encarnada en la perspectiva del coronel Quaritch (20, 25) o del empresario Selfridge (5, 21, 24).

En el fondo de este discurso se puede observar, aparte de la visión del otro como "primitivo" (cfr. apartado 3.4), la idea paternalista de que los habitantes de Pandora, considerados culturalmente inferiores, necesitan aprender de los humanos. Quedan así establecidos como ocupantes de un eslabón inferior al de los terrícolas, dentro de la gran cadena evolutiva cuyo culmen es, claro está, la sociedad norteamericana del año 2154.

La segunda perspectiva del relativismo se podría relacionar con los primeros visos antievolucionistas

aparecidos en la antropología de principios del siglo XX. Se dice que el primero que atacó el evolucionismo, desde una perspectiva sobre todo metodológica, fue Franz Boas (Barnard, 2000:100; San Martín, 2009: 136). Sus ideas sobre el relativismo cultural como premisa básica y del particularismo histórico como método de estudio (Boas 2007a, 2007b), calaron profundamente en sus discípulos durante el primer tercio de siglo (Rossi y O'Higgins 2004).

Esta idea relativista es encarnada en *Avatar* por la Dra. Augustine, dado que ella quiere proteger a toda costa a los na'vi, no sólo por una cuestión de principios, sino porque los considera una especie de laboratorio natural (Velasco y Díaz de Rada 2006: 31) de quienes la ciencia humana tiene mucho que aprender (6).

Una visión semejante es la de Norm, el tercer avatar, experto en el pueblo na'vi al que, como buen antropólogo, ha estudiado detenidamente antes de visitar. Para él, la cultura a la que se enfrenta debe ser estudiada *desde dentro* para poder ser comprendida en sí misma y se enfada, sobre todo al principio, porque Jake carece de este conocimiento:

43) JAKE: Entiendo. ¿Y quién es Eywa?

NORM: ¿Quién es Eywa? Sólo es su deidad. Su diosa. Formada por todos los seres vivos, todos los conocimientos. Lo sabrías si tuvieras un mínimo de formación (p. 53).

A diferencia de la teoría de linajes de la antropología funcionalista que en el fondo obvia el factor colonial (Kuper 2007), tanto Grace como Norm son conscientes de que las reacciones de los habitantes de Pandora están supeditadas a la actuación que pueda estar causando en ellos los treinta años de invasión terrestre, y por ello defienden la protección de los na'vi rechazando la intromisión humana en su medio natural. No obstante, parecen no -¿querer?- ser conscientes de que su mismo trabajo contribuye a dicha invasión (12).

44) SELFRIDGE: Oye, tú tienes que ganarte el corazón y la mente de los nativos. ¿No es ese el objetivo de tu teatrillo de marionetas? Nos parecemos y hablamos como ellos y por eso confían en nosotros. (...)

Selfridge llega a su oficina, detrás de una pared de cristal. Grace le sigue.

SELFRIDGE: Y después de no sé cuántos años las relaciones con los indígenas sólo empeoran.

GRACE: Sí, eso suele pasar cuando les atacas con ametralladoras (p. 16).

Esta última frase de Grace parece encajar a la perfección con aquella que se da en un diálogo con Jake, inexistente en la película pero apreciable en el guión, donde ella no se sorprende ante la confesión de Sully de que su trabajo de espía de los na'vi se debía a órdenes de Quaritch:

45) JAKE: ¿Sabes por qué estoy aquí? Porque me envió Quaritch.

Norm: ¿Qué?

JAKE: Eso. Para hacerme con los Omaticaya. Para descubrir cómo despojarles de su hogar. Por las buenas o por las malas, a él le daba igual. Y al final ha sido por las malas la mejor manera de hacerlo.

Norm se encuentra totalmente sorprendido. Pero Grace está tranquila.

GRACE: ¿Y ahora sigues pensando lo mismo, Jake?

JAKE: Las cosas han cambiado mucho.

Grace asiente. Ha estado al tanto de todos los pasos de su equipo.

GRACE: Lo sé.

JAKE: Pero si le digo la verdad a Quaritch, me expulsará. Y no volveré a verla. Y si le digo la verdad a ella, el clan se me echará encima. Eso, si no me arrancan el corazón y me lo enseñan.

Jake parece el más desesperado de todos, sufriendo su propio infierno (p. 84).

Por su parte, la perspectiva que se podría llamar postrelativista cuenta con dos vertientes diferentes.

La primera vertiente se relaciona con la visión terriblemente crítica proveniente del materialismo cultural (Harris 1979: 252-260), para el que no habría existido realmente una ruptura entre evolucionismo -preboasiano- y antievolucionismo -postboasiano-, dado que dicha diferencia se encontraría en el concepto mismo de "evolución". Entendida esta como "transformación", no sería posible imaginar un estudio antropológico en el que no cupiera dicha idea a la hora de establecer comparaciones entre -las

partes de- las distintas culturas, y como consecuencia carecería de sentido no tomar la irrupción de Boas y sus discípulos en el plano de la antropología como un elemento inserto en un *continuum* y no como estandarte de una disolución del evolucionismo marxista y spenceriano que surge con mayor fuerza en la segunda mitad del siglo XX con los neoevolucionistas White, Steward, Sahlins y Harris (Barnard 2000; Martínez Veiga 2007; Harris 2007; Santamarina 2008).

Otro gran error de tipo metodológico que suele atribuirse a Boas se relaciona con el conjunto de datos sin sistematizar que llegó a reunir. A pesar de que el mismo Boas y sus discípulos defendieran la inexistencia de una teoría que explicara sus datos, cierto es que sí la tenía, aunque nunca la hiciera explícita (San Martín 2009: 145). Al hilo de esta idea, cabría añadir su insistencia en que lo esencial del trabajo etnográfico era reunir la mayor cantidad de datos posible hasta que hablaran por sí solos (Harris 1979: 248-251), hecho que carece de fundamento especialmente desde la antropología interpretativa o desde cualquier concepción subjetivista de las ciencias (Álvarez Álvarez y otros 2009: 28-29; Geertz, 2007) o de las artes (Iriando 2009).

En *Avatar*, esta percepción crítica del relativismo cultural se observa en determinados momentos, muchos de ellos representados por el primer Jake, quien sin conocimientos teóricos de la que es para él una nueva sociedad -la na'vi-, se atreve a introducirse en su interior, sin miedo a que haya elementos incomprensibles para él y sin temor a que el todo de la cultura le pueda engullir por inabarcable.

Pero además, él mismo se da cuenta de que es necesario ayudar a los na'vi para que puedan sobrevivir. En este momento, piensa que no resulta justo mantenerse al margen y toma partido en contra de "su propia raza", como dice el coronel (p. 146), junto con Grace, Norm y Trudy:

46) Jake se dirige hacia la trayectoria del bulldozer, moviendo los brazos.

JAKE: ¡Eh! ¡Eeehh! ¡Parad! ¡Parad!

Se sitúa exactamente en el ángulo de visión de la video-cámara que tiene la máquina (pp. 91-92).

Así, pese a los continuos reproches de Norm (43), evita cualquier norma boasiana basada en la extracción de datos, posterior análisis y ausencia de conclusiones precipitadas (Harris 1979: 248), y pasa directamente a la acción, con los datos -escasos, pero profundamente interpretados- con los que cuenta:

47) GRACE: No dejaré que Selfridge y Quaritch controlen los detalles de esta operación (mirando a Jake). Hay un centro de enlace móvil en la zona 26 desde donde podemos trabajar en lo alto de las montañas.

NORM: ¿Las Montañas Aleluya?

GRACE: Exacto.

NORM: ¿Hablas en serio?

GRACE: Sí.

NORM: Genial (se dirige a Jake). Las célebres montañas flotantes de Pandora. ¿Te suenan? (pp. 56-57).

La segunda vertiente relacionada con la perspectiva postrelativista trata de ir más allá de la mera crítica, trata de superar el relativismo cultural buscando los universales, aquellos elementos que son comunes a todo ser humano (San Martín 2009: 147).

En el caso de la película de *Avatar*, esta superación del relativismo se da a través de dos elementos fundamentales: el amor y la guerra.

Parece evidente que el amor, simbolizado mediante el acto sexual que Jake y Neytiri llevan a cabo en el Árbol de las Voces, permite a Sully encontrar su propia identidad, pese a recriminárselo -"¿Qué puñetas estás haciendo, Jake?", T: 1:24:52-1:25:00- por ser consciente de las diferencias culturales que existen en el significado de tal acto (Kuper 2001: 161; Nieto 2003; Gledhill 2000: 60 ss). Desde ese momento, quizá porque se ha hecho con el poder que tanto anhelaba -la posesión de la mujer-, deja de desear seguir siendo humano. Y la prueba de esta transformación puede encontrarse en la escena en que ataca a las excavadoras sabiendo perfectamente lo que está haciendo (46): ha renunciado, pues, a sus piernas humanas, a su honor de marine y a las órdenes de su coronel (2, 25, 42, 45).

La otra forma de superar el relativismo, la guerra, parece ser la solución técnica a la trama. El desigual enfrentamiento en el que al final desemboca la acción se corresponde con una de las dos motivaciones que habitualmente se encuentran tras cualquier conflicto bélico: la primera estaría alimentada por las ansias de poder de una minoría elitista, en cuyo caso se pretendería ampliar el territorio conocido debido a aspiraciones imperiales, todo ello unido a una búsqueda frenética de nuevos recursos. Un subtipo de esta motivación incluiría la adquisición de nuevos materiales sin desear explícitamente el control político de los pueblos cuyos recursos se pretenden encontrar. La segunda motivación es la que se ha dado en llamar "guerra justa" en tanto se considera una legítima defensa del territorio propio ante la amenaza enemiga del conquistador (Gracia Alonso 2003: 45-46; Gledhill 2000: 54 ss), donde generalmente la unificación ordenada, opuesta a la caótica fragmentación, suele ser un motor significativo de lucha basado casi siempre en la mentira que supone desconocer la relación entre las inevitables pérdidas ocasionadas por la guerra y las supuestas posibles futuras ganancias de la lucha (Rappaport 2001: 614-615). Mientras que las aspiraciones de los humanos que finalmente llevan a la guerra en la película se encuentran en el primer grupo de motivaciones, la guerra que emprende el clan Omaticaya, convocando para ello a quince clanes más, se encuentra inserta dentro de la segunda motivación de defensa del territorio (40).

En resumen, esta visión se acerca a las distintas perspectivas que se pueden estar gestando en la actualidad acerca de la percepción de "los otros" y da lugar, así, a un interesante dilema (Gledhill 2000: 337-382; Marquina Espinosa 2004; Fernández Moreno 2009). Si adoptamos una actitud relativista que busque mantener a los otros como hasta ahora siempre han vivido, se cae en el error de no ayudarles a mejorar su forma de vida, la cual, desde nuestro punto de vista etnocéntricamente justificado, necesita mejorar. Pero si nos limitamos a una perspectiva universalista, corremos entonces el riesgo de exigirles que vivan como nosotros porque son evidentemente capaces de hacerlo, sin tomar en cuenta las diferencias sociohistóricamente construidas que cada pueblo tiene. Desde ambas perspectivas, se está haciendo oídos sordos a su propia posición, lo que los otros realmente desean. Y esto no es fácil de solucionar: también ellos tendrán opiniones contrapuestas que habrá que escuchar.

5. Conclusiones

El análisis de la película *Avatar* llevado a cabo muestra la manera en que se crean espacios de poder que, al conjugar símbolos que conforman el *habitus* de la población (Gledhill 2000: 218 ss; Bourdieu 2008), como las necesarias y omnipresentes tecnologías, que ni son imprescindibles ni son universales (cfr. apartado 3.4; Verdú 2007: 187 ss; Ramírez Goicoechea 2009: 181-186), no son explícitamente así percibidos por aquellos sobre los que se ejerce dicho poder.

De hecho, el mismo concepto de *habitus* permite demostrar cómo se articulan inseparablemente prácticas e ideas, puesto que, por un lado, los símbolos utilizados forman parte del sistema -son creados, por hechos, y re-creados, por interpretados, por los mismos que producen y consumen el producto- y, por otro lado, estos símbolos *son* en sí mismos poder político en tanto ocupan espacios imaginarios colectivos, creando opinión sobre hechos pasados y contribuyendo a convencionalizar ideas que se convierten así en objetivamente naturales (Ramírez Goicoechea 2007: 428 ss; 2009: 231-264). Por tanto, carece de sentido explicar el cine como un arte separado de la realidad y el discurso fílmico -como cualquier discurso narrativo- como una metáfora de la vida (Díaz de Rada 2010: 155 ss; Gledhill 2000: 233; Iriondo 2009; Ortiz 1999; Santamarina 2008: 170).

En el caso concreto de *Avatar*, la esencia de estos símbolos se encuentra en la imagen autocomplaciente de que el mismo sistema occidental no es "tan malo" -no todos en él son empresarios o militares- porque, sencillamente, comprende personas de buen corazón que se enamoran del *otro* y le ayudan, por ello, a luchar contra la barbarie que supone el invasor -el *yo*-.

Pero a la vez, esta perversa ideología va dirigida a los no occidentales, desterritorializados o no (Ramírez

Goicochea 2007: 501-548), para justificar no sólo su necesaria aceptación de un sistema "perfecto" que incluso reconoce sus propios errores del pasado -¿y qué ocurre con los del presente? -, sino también para convencerlos de la legitimidad de un macroestado, el occidental, por el que inexorablemente han de dejarse disciplinar (Gledhill 2000: 254-263; Marquina Espinosa 2004).

Una clara contradicción en el sentido de los mensajes puede encontrarse en que el argumento de la película se inclina hacia una derrota de las nuevas tecnologías (cfr. apartado 3.1), como símbolo de una supuesta adoración a la naturaleza y una presunta autocrítica explícita a las acciones militares, mientras que, simultáneamente, la tecnología extrafílmica es de última generación y compite -y en cierto modo, pierde- en los Oscars 2010 con otra cinta con una carga política explícita como es *En tierra hostil (El País, 9/03/2010)*. Esto, por cierto, puede ser muestra de que el éxito del argumento de *Avatar* se debe más a estrategias implícitas de invasión política del espacio simbólico que a contenidos audiovisuales explícitos, fácilmente comprensibles por la mayor parte de la audiencia, como sucede en la mencionada película dirigida por Kathryn Bigelow.

Por otra parte, *Avatar* ofrece interesantes reflexiones sobre el mismo quehacer científico. Por un lado, cabe cuestionarse la ética de la ciencia antropológica. ¿Cómo evitar reificar a los sujetos de estudio? ¿Cómo conseguir respeto sin caer en el uso del "laboratorio natural"? ¿Cómo avanzar en la disciplina sin perjudicar a los estudiados? ¿Cómo contemplar su sufrimiento sin intervenir? (Gledhill 2000: 337-382; Fernández Moreno 2009)

En mi opinión, entre el activismo radical y el academicismo de la torre de marfil hay muchos tonos grises. Mi posición moral se basa en defender que el antropólogo ha de ser capaz de desentrañar cómo el mercado usa el arte como técnica de control del poder imaginario de las sociedades convirtiéndose así en el producto de la pura acción social emprendida por unos pocos. Quizá una eficaz forma de intervenir en la mejora de las circunstancias de los más desfavorecidos sea desenmascarar los significados ocultos con los que se juega a manipular a las masas y, como consecuencia, a dominarlas a través del séptimo arte -o de cualquier otro-, para lo que resulta necesario describir tanto qué se pretende relatar en cada caso -convencer al público de un arrepentimiento ficticio plasmable en la trama principal de la película-, como cuáles son las redes simbólicas empleadas para ello -mitología occidental plenamente arraigada en la sociedad, ejemplificada por las imágenes convencionales que los productores fílmicos conocen perfectamente-.

Esto no supone, sin embargo, olvidar las enormes capacidades creativas (Ramírez Goicochea 2009) y, por tanto, interpretativas del ser humano (Eco 1997), dado que hacerlo implica caer en el error del símbolo unívoco: no todos los productos fílmicos se interpretarán de la misma forma, dada la polifonía textual que compone cualquier elemento artístico (Gledhill 2000: 258 ss). Como consecuencia, el significado del símbolo no depende del símbolo *per se* sino de los individuos que lo interpreten (Díaz de Rada 2010: 159 ss).

De este modo, lo que aquí he explicado es una mera interpretación de los contenidos ofrecidos por la película *Avatar*, que por supuesto no tiene por qué coincidir con la visión de cualquier otro espectador, aunque la esencia pueda ser detectada por un antropólogo que busque cómo se forjan las relaciones de poder desde una perspectiva simbólica.

Bibliografía

Alba, Federico
2010 "El fenómeno 'Avatar'", *Trazos*, 208: 6.

- Alfonseca, Manuel (Justo Sancho y Miguel Martínez Orga)
1997 *Teoría de lenguajes, gramáticas y autómatas*. Madrid, Cátedra.
- Álvarez Álvarez, José Francisco (David Teira Serrano y Jesús Pedro Zamora Bonilla)
2009 *Filosofía de las ciencias sociales*. Madrid, UNED.
- Aranzadi Martínez, Juan
2003 *Introducción y guía al estudio de la antropología del parentesco*. Madrid, UNED.
- Arias, Mariano
2007 "Dioses, extraterrestres y máquinas", *Eikasia. Revista de Filosofía*, año III, 14: 1-29. Disponible en:
<http://www.revistadefilosofia.org>
- Barnard, Alan
2000 *History and Theory in Anthropology*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Bartra, Robert
2004 "Cultura y política: las redes imaginarias del terror político", en A. Marquina Espinosa (comp.), *El ayer y el hoy: lecturas de antropología política. I y II*. Madrid, UNED: 173-188.
- Boas, Franz
2007a [1896] "Las limitaciones del método comparativo de la antropología", en P. Bohannan y M. Glazer (eds.), *Antropología. Lecturas*. Madrid, McGraw Hill: 85-93.
2007b [1920] "Los métodos de la etnología", en P. Bohannan y M. Glazer (eds.), *Antropología. Lecturas*. Madrid, McGraw Hill: 93-100.
- Bohannan, Paul
1992 *Para raros, nosotros. Introducción a la antropología cultural*. Madrid, Akal.
- Brisset Martín, Demetrio E.
2008 "El poder en el cine", *Gazeta de Antropología*, nº 24 /1, artículo 01. Disponible en:
http://www.ugr.es/~pwlac/G24_01Demetrio_Brisset_Martin.html
<http://hdl.handle.net/10481/6999>
- Cohn, Bernard S.
2001 [1962] "Un antropólogo entre los historiadores. Un informe de campo", *Desacatos*, 7, 23-35.
Disponible en:
<http://www.ciesas.edu.mx/desacatos/ini.html>
- Costa, Jordi
2009 "Avatar. ¿La nueva revolución?", *Fotogramas*, año 63, número 1994: 104-107.
- Crocker, Jonathan
2009 "Avatar. La revolución", *Cinemanía*, número 171: 72-80.
- Díaz de Rada, Ángel
2010 *Cultura, antropología y otras tonterías*, Madrid, Trotta.
- Douglas, Mary
2004 [1973] "La profanación secular", en N. Fernández Moreno (comp.), *Temas de etnología regional*. Madrid, UNED: 107-117.
- Eco, Umberto
1997 *Interpretación y sobreinterpretación*. Madrid, Cambridge University Press.

Fernández, Fausto

2010 "23 claves de un éxito", *Fotogramas*, año 63, número 1996.

Fernández Martín, Patricia

2009 "El teletrabajo: reflexiones en torno a una experiencia filológica", en P. Maya Álvarez y J. J. Caballero Trigo (dirs.), *Internet como recurso para el empleo*, Sevilla, Divulgación Dinámica: 40-46.

Fernández Moreno, Nuria (comp.)

2009 *Antropología y colonialismo en África subsahariana*. Madrid, CERA.

García Fernández, Román

2010 "Avatar: la estructura del mito", *Eikasia. Revista de Filosofía*, año V, 30: 279-286.

García May, Ignacio

2010 "Avatar, la estafa", *Generación.net*, 2ª quincena de abril: 1.

Geertz, Clifford

2007 [1973] "Descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura", en P. Bohannan y M. Glazer (eds.), *Antropología. Lecturas*. Madrid, McGraw Hill: 547-568.

2004 [1987] "El impacto del concepto de cultura en el concepto de hombre", en Nuria Fernández Moreno (comp.), *Lecturas de etnología: una introducción a la comparación en antropología*. Madrid, UNED: 203-223.

Gledhill, John

2000 *El poder y sus disfraces. Perspectivas antropológicas de la política*. Barcelona, Bellaterra.

Gracia Alonso, Francisco

2003 *La guerra en la protohistoria. Héroes, nobles, mercenarios y campesinos*. Barcelona, Ariel.

Grau Rebollo, Jorge

"Antropología, cine y refracción. Los textos fílmicos como documentos etnográficos", *Gazeta de Antropología*, nº 21, 2005, artículo 03. Disponible en;

http://www.ugr.es/~pwlac/G21_03Jorge_Grau_Rebollo.html

Harris, Marvin

1979 *El desarrollo de la teoría antropológica. Historia de las teorías de la cultura*. Madrid, Siglo XXI.

2007 [1979] "Principios teóricos del materialismo cultural", en P. Bohannan y M. Glazer (eds.), *Antropología. Lecturas*. Madrid, McGraw Hill: 391-418.

2009 [1981] *La cultura norteamericana contemporánea. Una visión antropológica*. Madrid, Alianza.

Horton, Robin

2009 "El pensamiento tradicional africano y la ciencia occidental", en N. Fernández Moreno (comp.), *Antropología y colonialismo en África subsahariana. Textos etnográficos*. Madrid, CERA: 315-337.

Iriondo, M.

2009 "Cine y violencia política. La representación del dolor ajeno", *Daimon. Revista Internacional de Filosofía*, 47: 27-47.

Kuper, Adam

2007 "Teoría de linajes: una revisión crítica" en R. Parkin y L. Stone (comps.), *Antropología del parentesco y de la familia*. Madrid, CERA: 155-187.

2001 *Cultura. La visión de los antropólogos*. Barcelona, Paidós.

Leclerc, Gerard

2009 [1973] "Antropología y colonialismo" en N. Fernández Moreno (comp.), *Antropología y colonialismo*

en *África subsahariana*. Madrid, CERA: 9-142.

Lévi-Strauss, Claude

2009 [1978] *Mito y significado*. Madrid, Alianza.

Lewellen, T. C.

2009 *Introducción a la antropología política*. Barcelona, Bellaterra.

Maalouf, Amin

2010 *El desajuste del mundo. Cuando nuestras civilizaciones se agotan*. Madrid, Alianza.

Marquina Espinosa, Aurora (comp.)

2004 *El ayer y el hoy: lecturas de antropología política. I y II*. Madrid, UNED.

Martínez Shaw, Carlos (y Marina Alfonso Mola)

2008 *Europa y los nuevos mundos en los siglos XV-XVIII*. Madrid, Síntesis.

Martínez Veiga, Ubaldo

2007 *Historia de la antropología. Teorías, praxis y lugares de estudio*. Madrid, UNED.

Nieto, José Antonio (ed.)

2003 *Antropología de la sexualidad y diversidad cultural*. Madrid, Talasa.

Ortiz, William

1999 "Los villanos del cine hollywoodense y la geopolítica norteamericana. El caso de la segunda guerra mundial. Parte I", *Revista Latina de Comunicación Social*, 16. Disponible en:

<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999iab/107williamcr.htm>

Ramírez Goicoechea, Eugenia

2007 *Etnicidad, identidad y migraciones. Teorías, conceptos y experiencias*. Madrid, CERA.

2009 *Evolución, cultura y complejidad. La humanidad que se hace a sí misma*. Madrid, CERA.

Rappaport, Roy A.

2001 *Ritual y religión en la evolución de la humanidad*. Cambridge University Press.

Rossi, Ino (y Edward O'Higgins)

2004 [1981] "El particularismo histórico: el cuádruple enfoque de Boas", en N. Fernández Moreno (comp.), *Lecturas de etnología: una introducción a la comparación en antropología*. Madrid, UNED.

Rubio, Frank G.,

2010, "Pandora", *Generación.net*, 2ª quincena abril: 1.

Salas Iglesias, Pedro Manuel

2005 "Investigación de la enfermería militar vista a través del cine: el caso de Pearl Harbor", *Cultura de los Cuidados: Revista de Enfermería y Humanidades*, 18: 11-18.

San Martín, Javier

2009 *Antropología cultural y antropología filosófica*. Madrid, Tecnos.

Santamarina Campos, Beatriz

2008 "Antropología y medio ambiente. Revisión de una tradición y nuevas perspectivas de análisis en la problemática ecológica", *Revista de Antropología Iberoamericana*, vol. 3, nº 2: 144-184.

Savater, Fernando

2009 *La aventura de pensar*. Barcelona, Debolsillo.

Schneider, David

2007 "¿De qué va el parentesco?", en R. Parkin y L. Stone (eds.), *Antropología del parentesco y de la familia*. Madrid, CERA: 427-460.

Sedeño Valdellós, Ana María

2004 "Lo visual como medio de reflexión antropológica. Cine etnográfico versus cine documental y de ficción", *Gazeta de Antropología*, nº 20, artículo 28. Disponible en http://www.ugr.es/~pwlac/G20_28AnaMaria_Sedeno_Valdellos.html

Stone, Linda

2007 "¿Ha girado el mundo? Parentesco y familia en la telenovela americana contemporánea", en R. Parkin y L. Stone (eds.): *Antropología del parentesco y de la familia*. Madrid, CERA: 647-666.

Todorov, Tzvetan

2010 [1982] *Nosotros y los otros. Reflexión sobre la diversidad humana*. Madrid, Siglo XXI.

Velasco Maillo, Honorio M.

2007 *Cuerpo y espacio. Símbolos y metáforas, representación y expresividad de las culturas*. Madrid, CERA.

Velasco, Honorio (y Ángel Díaz de Rada)

1997 *La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos de escuela*. Madrid, Trotta.

Enlace en Internet

Ceremonia de los Oscars 2010:

<http://www.elpais.com/especial/oscars/2010/>

Notas

1. Las citas (numeradas y referenciadas entre paréntesis dentro del texto) provienen de dos fuentes: el guión original en inglés, disponible en:

<http://www.webcitation.org/5q2mqY36B>

La misma película de *Avatar* (edición de España en D.D. de julio de 2010). Cuando se indique entre paréntesis el número de una página seguido de la *p.*, se estará haciendo referencia al texto. Cuando se señale el tiempo (T) correspondiente, se está haciendo alusión a la película.

2. La versión de las citas en español está tomada del doblaje de la película distribuida en España, con excepción de los fragmentos narrativos no dialogados.

3. Resulta enormemente llamativo que en la película haya una ligera variación lingüística en esta escena: tanto en la versión en español (de España), como en la original, ella afirma: "Ya ves de qué va. Al suelo. Túmbate" (" *Yo know wat that is. Down. All the way down*"), pero en ningún caso mantiene lo que dice el guión "*All the way down*, pendejo" (T: 1:46:40-1:47:08). Sospecho que hay una razón relacionada con la importancia que tiene claramente la lengua desde la perspectiva identitaria de cualquier persona como agente social: en la película solo hay dos grupos, los na'vi y los humanos. Unos hablan una lengua, los otros hablan otra. No puede haber dialectos, ni variedades lingüísticas porque eso supondría una

escisión del grupo, como de hecho se da, precisamente, en aquellos personajes humanos bilingües (Grace, Norm y Jake), o cuando Neytiri habla inglés con acento na'vi (cfr. apartado 2.1). Analizar este aspecto que podría relacionarse en lo extrafílmico con aspectos de tipo claramente sociolingüístico rebasa los límites planteados en este artículo.

4. Resultan significativas las muertes fílmicas de las dos mujeres que se rebelan contra el patriarcado capitalista, Trudy como representante militar y Grace como representante científica. ¿Se trata de simples castigos dramáticos propios del guión o puede verse una representación de lo que le puede ocurrir simbólicamente a la mujer occidental que se levanta contra el orden sociopolítico establecido?