

Lo humano y lo posthumano en *Avatar* (2009) de James Cameron

Mora, Marianela
Facultad de Lenguas (U.N.C.)

RESUMEN

Avatar, película producida en el año 2009 por el director norteamericano James Cameron, nos transporta seis años luz de nuestro planeta para arribar al espléndido nuevo mundo de Pandora, cuyas tierras son habitadas por las tribus Na'Vi. A través de un gran despliegue científico y militar, se pone en marcha el programa Avatar que consiste en tele-conectar la conciencia de una persona al cuerpo clonado de un Na'Vi. Esta producción cinematográfica nos permite explorar el ineludible vínculo entre el ser contemporáneo y la tecnología al punto que el concepto del hombre, sus capacidades, y su identidad se ven alterados. El nuevo ser que resulta de la amalgama hombre-computadora, entidad definida por la información que almacena, transita una nueva fase en la evolución del hombre y es así denominado por algunos teóricos como "posthumano".

ABSTRACT

The 2009 film *Avatar*, produced by the American director James Cameron, leads us to Pandora, a wonderful new planet found six light years from Earth and inhabited by the Na'Vi tribes. By means of extraordinary scientific and military operations, the Avatar program is set up. Through it, a human being's conscience is tele-connected to the cloned body of a Na'Vi. This film production offers considerations as regards the unquestionable bond between contemporary man and technology to the extent that human identity as well as human capacities are altered. This man-computer entity is characterized in terms of the information it stores and it is defined by theorists as "posthuman", a being that emerges in the new phase of man's evolution, "posthumanism".

Palabras clave: avatar, posthumanismo, transhumanismo

A través de *Avatar*, producción cinematográfica del año 2009, el director norteamericano James Cameron nos traslada a Pandora, un planeta a seis años luz de distancia de la Tierra. El magnífico mundo de Pandora se halla habitado por los Na'Vi, tribus de reminiscencias indígenas cuyo suelo las corporaciones intentan explotar para así remediar la crisis minera y energética que los terrestres atraviesan. Sam Worthington encarna a Jake Sully, un ex marine en silla de ruedas, que es reclutado para ser parte del Programa Avatar, el cual consiste en tele-conectar la conciencia de un ser humano al cuerpo clonado de un Na'Vi. Así, a través de dicho proyecto, científicos y militares viajan en criogenia por cinco años, nueve meses y veintidós días para arribar a Pandora. Allí, deberán ganar la confianza de sus habitantes para facilitar la conquista y explotación de esas distantes y exuberantes tierras. Específicamente, buscarán apoderarse de un valioso y costoso mineral existente en aquel planeta, unobtainium.

Los efectos especiales del cine en tres dimensiones junto a todas las sorprendentes herramientas digitales del arte audiovisual de nuestro siglo, no despojan a la película en cuestión de la conocida trama del salvaje bueno y noble que es subyugado por una mezquina raza con auras necesariamente imperialistas. Desde esta perspectiva, podemos así afirmar, que el film constituye una reescritura de la historia del hombre europeo que muñado de armamento se impone sobre el aborigen quien, vinculado a la naturaleza de un modo que el hombre foráneo no puede comprender, defiende su tribu, sus creencias y su tierra. La película difiere, no obstante,

del típico film futurista en dos sentidos básicos: en que el ser de otro planeta es notablemente inferior en lo que atañe al avance tecnológico, y en que el alienígena es el ser terrestre. Independientemente de ello, esta producción cinematográfica, ha sido también calificada como una metáfora que facilita lecturas de índole política, militar, ideológica, religiosa, y por supuesto, ambiental. Por ejemplo, el resguardo que se proclama en relación al cuidado del medioambiente es fácilmente interpretado como una alegoría equiparable a la concientización en relación a la destrucción de la selva o la explotación minera.

Cada avatar es un “enorme cuerpo teledirigido”¹ creado con ADN humano mezclado con ADN de los nativos. En una entrevista para la revista *Time*, James Cameron explica que un avatar es “la encarnación de uno de los dioses del Hinduismo que toma forma corpórea. En esta película, lo que eso significa es que la tecnología humana será capaz de en el futuro de inyectar la inteligencia humana dentro de un cuerpo ubicado a distancia a un cuerpo biológico”². La palabra del sanscrito “avatar” es entendida en el hinduismo como la encarnación terrestre de un dios³. En el film en cuestión, la denominación surge de lo que actualmente recibe en el mundo de la simulación virtual, el simulador que reproduce los movimientos de quien esté conectado en un monitor. El sistema sensorial de la persona es transmitido o reproducido por el avatar, como nos explica Katherine Hayles en *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* (*Cómo nos convertimos en posthumanos: cuerpos virtuales en cibernética, literatura e informática*) se crea la ilusión de que la persona se halla dentro de la computadora (pp. 26-27).

Si nos remontamos a la concepción renacentista del ser humano, seguramente recordaremos aquella famosa revelación shakesperiana:

¡Qué obra maestra es el hombre! ¡Qué noble en su razón, qué infinitas su facultades, qué perfecto y admirable en forma y movimiento, cuán parecido a un ángel en sus actos, cuán parecido a un dios en entendimiento, la belleza del mundo, el parangón de los animales. (2.2.327)⁴

No obstante, existen en la actualidad teóricos que han avanzado hacia una noción que supera, o al menos, desestabiliza los baluartes humanistas, en su énfasis en la dignidad y el valor del ser humano. ¿Habrá entonces dejado de ser el hombre lo que se exalta en aquella famosa definición?

Entre las diversas hipótesis en auge, se encuentra la teoría esbozada por Cary Wolfe⁵ quien conjetura una idea de la persona humana de nuestro siglo como irreparablemente ligado a la tecnología, de tal manera, que la concepción del ser humano, sus capacidades y sus valores lejos están de aquellos relacionados al concepto humanista. Este nuevo ser es denominado *posthumano*, ya que ubica a la persona en un estadio en la evolución del hombre, que se caracteriza por ser una entidad establecida y definida por la información que almacena.

¹ Todas las traducciones son propias.

² Winters Keegan, Rebecca. Q&A With James Cameron. *Time Magazine*. Recuperado de (diciembre, 2009). Si bien el análisis de Avatar ofrece múltiples lecturas en relación a las diversas fuentes de inspiración del director, en esta entrevista, Cameron explícitamente sólo reconoce la presencia de los dioses hindúes en su producción cinematográfica.

³ <http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar>. (agosto, 2012). “Avatar” es el nombre que reciben en la India las encarnaciones de Visnú.

⁴ A través de la definición de Shakespeare, hago referencia a la corriente intelectual y filosófica del humanismo renacentista del siglo XVI, no obstante, cabe mencionar que en Inglaterra, dicho movimiento tuvo lugar más tarde.

⁵ Cary Wolfe resume sus ideas en el primer capítulo de *What is Posthumanism?* publicado en el año 2010 pero también las expone anteriormente en *Emergence and Embodiment: New Essays in Second-Order Systems Theory*, (2009) Durham: Duke University Press.

Otros investigadores, por otro lado, describen el concepto de lo *transhumano*, como un estadio en el que se enfatiza el desarrollo y el progreso del ser humano, logrados gracias a los beneficios que ofrece la biotecnología. Desde dicha perspectiva, el transhumanismo comprende todas aquellas modificaciones que se realizan al cuerpo humano para mejorar o corregir sus habilidades. Un par de anteojos, o simplemente, un bastón, serían ejemplos de ello. Dicho movimiento transformador, en línea con filosofías futuristas, constituye una etapa necesaria hasta llegar al posthumanismo. El periodista norteamericano Joel Garreau (1948-), lo describe como una fase en la evolución del hombre, fase que presupone “el desarrollo de las capacidades intelectuales, físicas y emocionales del ser humano, la eliminación de las enfermedades y el sufrimiento innecesario y la prolongación radical de la expectativa de vida.” (Wolfe p.XII)⁶

Si delimitamos el concepto expuesto por N. Katherine Hayles (1943-) de posthumanismo, la escritora norteamericana, entiende al cuerpo humano como la primera prótesis que debemos aprender a utilizar (3), en cierta forma, apartando la idea del ser humano del cuerpo en el que habita. En tal sentido, la identidad humana responde a un esquema de información que es independiente del organismo en el que reside. Conjetura incluso:

Si el nombre del juego es procesar información, es sólo cuestión de tiempo hasta que la máquina inteligente nos reemplace como nuestra heredera de la evolución. Ya sea que decidamos luchar contra ello o unirnos hasta llegar a ser computadoras, los días de la raza humana, están contados. (243)

En esta línea de análisis, la producción cinematográfica de Cameron nos ofrece un ejemplo del ser posthumano cuya relación con el mundo natural cabe examinar a la vez que admite preguntarse, cuáles son las características posthumanas que mantiene este nuevo ser y cuán lejos se halla de aquel ser humanista que describíamos anteriormente.

En el film analizado, se le ofrece al protagonista la posibilidad de volver a caminar a través de una operación y la experiencia de “*un nuevo comienzo, en un nuevo mundo*” y es así que accede al proyecto. No es casual que se halle incapacitado para caminar ya que su invalidez acentúa la superación del hombre a través de la tecnología como describen las teorías posthumanistas. La simulación que experimenta el personaje encarnado por Worthington, a través de un complejo sistema computarizado no sólo le permite trascender sus limitaciones corporales sino que a través de su avatar, es capaz de saltar, arrojarse entre los gigantescos árboles de Pandora y hasta volar montado a un dragón alado. Se convierte en realidad aquel sueño que siempre había tenido de volar y ser libre. Irónicamente, Sully se libera de las ataduras de su incapacidad abandonando su cuerpo. Llega a dejar de lado las necesidades básicas que su cuerpo humano demanda en los lapsos de vigilia. Estos períodos que el programa Avatar exige, constituyen los cortos intervalos en que el protagonista abandona el espacio virtual y toma dominio de su cuerpo biológico. No obstante, poco a poco, evade y acorta dichos períodos y aquello que ocurre en el mundo de los Na’vi se transforma literalmente en su realidad. Mientras más explora Pandora, más se contacta con su avatar y así logra dominio sobre su atlético cuerpo virtual; sin embargo, paralelamente, su verdadero cuerpo se deteriora y el joven se aliena de él cada vez más, por ejemplo, olvida y reniega de higienizarse y alimentarse; el placer que dichas actividades básicas ofrecieron en algún momento pasado de su vida, es reemplazado por las vivencias únicas que Pandora propone. El concepto y la relación con su propio cuerpo han sido

⁶ Cary Wolfe cita en su introducción a *What is Posthumanism?* a Joel Garreau.

cabalmente alterados. Tal vez, porque como Hayles expone, “la cibernética desestabiliza las fundaciones ontológicas de lo que se considera humano” (24).

Una vez dentro del avatar, debe enfrentarse a su nueva identidad corporal y aprender a dominar su nuevo cuerpo. Jake atraviesa a lo largo del film diversas etapas similares a las del desarrollo de un niño: en su inicio, al tomar contacto con su avatar, infantilmente se mueve topemente hasta adquirir control de su cuerpo virtual, luego, experimenta asombro ante la profusa naturaleza del mundo a su alrededor y así hasta que llega el momento de transitar, incluso, un rito de iniciación. Cabe remarcar que esta última fase en su evolución es determinada y establecida por su nueva percepción y aprehensión del mundo natural que lo rodea en Pandora.

Si bien Cameron ha admitido la influencia del Hinduismo- por ejemplo, los dioses Krishna y Rama, son generalmente representados azules-, la iconografía de los Na’Vi es también, sin duda, una fiel representación de las tribus aborígenes del continente americano. Así se constituye en la vestimenta, la organización social y las costumbres de estos aborígenes futuristas. Se hallan divididos de acuerdo a tribus, y cada una de ellas, tiene un chamán que orienta a su gente. Utilizan para defenderse de los animales salvajes que los rodean, arco y flecha y se preparan para el combate con caras pintadas. Las ceremonias que practican son también similares al igual que la desventaja en relación al avance tecnológico. Asimismo, también la relación simbiótica de los Na’vi con su entorno natural es característica de los grupos aborígenes de nuestro continente. Si bien el respeto y veneración hacia el mundo natural posee rasgos panteístas, el vínculo entre el ser y la naturaleza trasciende el plano espiritual ya que literalmente se conectan con otros seres vivos. Por ejemplo, para poder montar los caballos o dragones alados de aquel planeta, deben enlazarse a través de una especie de conductores neuronales y así hombre y bestia se convierten en uno. Los habitantes de Pandora abrazan una visión del mundo natural incomprensible para el hombre en el que todos los seres vivos son parte de una naturaleza que no admite jerarquías. El matar a un animal para alimentarse requiere de un rito de respeto y sumisión hacia el otro ser vivo: “te veo hermano, mi pueblo te agradece, tu espíritu se va ahora con Eywa (dios) y tu cuerpo permanece para convertirte en parte de la gente”.

Las raíces de los árboles están interconectadas a través de una suerte de conducción eléctrica, así el árbol madre, engendra la mayor fuente del mineral que buscan los terrestres. En la concepción de los Na’Vi, los animales poseen espíritu al igual que el ser humano y todos los seres vivos del planeta se hallan interrelacionados a través de una compleja red de energía, y así, ésta fluye de un ser vivo a otro, teniendo siempre presente que es prestada. Desde allí se conectan con las voces de sus ancestros en una verdadera comunión.

El film de Cameron, en síntesis, nos transporta al mundo cada vez más palpable y real del “posthumanismo” en el que la identidad humana no precisa del cuerpo biológico para definirse como ser. Incluso podemos llegar a presumir que si la identidad se halla dada por aquellos cuerpos y espacios virtuales a los cuales es factible conectarse y desconectarse, la misma estará necesariamente atravesada por las múltiples conciencias a las que se acceda. Si el cuerpo deja de constituir el instrumento a través del cual se percibe el mundo y la unidad de cuerpo y mente que la psicología nos enseña debe imperar en el concepto del ser, deja de existir, la identidad del sujeto, será inevitablemente alterada. Ejemplo de ello es que el personaje, hacia el final de la trama, en su experiencia identitaria se considera uno más de los Na’vi y es capaz, incluso, de enfrentarse en guerra contra su propia raza.

Retomando el título de este trabajo, ante el interrogante planteado entre lo humano y lo posthumano, el acceso a nuevas representaciones corporales no conlleva necesariamente a una transformación del espíritu humano. Incluso, el ser humano, luego de haber desabastecido la tierra, no parece haber aprendido nada. Toda su tecnología es puesta en marcha con el fin de colonizar y explotar otro planeta. Si bien, aquello que describía Garreau acerca de la

emancipación de las enfermedades y el sufrimiento supone una suerte de *transhumanismo* ya que los impedimentos físicos, por ejemplo, son superados, no podemos soslayar la mezquindad íntegramente humana que prevalece en quienes sólo tienen fines económicos o luchan por el poder y utilizan la violencia y la superioridad armamentista como medio.

El film nos lleva a presumir que en la Tierra, en el siglo veintidós tampoco existe tal superación, pues recordaremos que Sully es convocado al proyecto luego de que su hermano gemelo es asesinado en un robo a mano armada, como dice Sully, “por el papel que había en su billetera” y las corporaciones mineras sólo buscan beneficiarse económicamente aunque ello implique la aniquilación de un ser en desventaja en lo que a armamento se refiere. En el planeta Tierra, el ser humano no difiere de lo que ha sido siempre el hombre y debe aún combatir contra los mismos males de la raza humana que ha enfrentado a lo largo de su historia. El protagonista, no obstante, fiel a la tradición literaria y cinematográfica del héroe norteamericano, se rebela ante la autoridad y se arroja hacia el destino que su instinto impone: abandona su tribu urbana originaria y transmigra a una especie que es absolutamente ajena, sin duda, posthumana.

Ahora bien, si recorremos brevemente el viaje interplanetario e interior que realiza el personaje podemos afirmar que va de estar atado a una silla de ruedas, a dominar un cuerpo virtual a través de su vigoroso avatar. En el plano espiritual pasa de ser un sujeto irónico y escéptico a creer nuevamente en el vínculo y la cooperación entre los seres vivos. Es inclusive, como señalamos anteriormente, capaz de abandonar su naturaleza pero en esta abdicación, no obstante, se reencuentra con el entorno natural. Si tomamos, entonces su experiencia como símbolo del recorrido del hombre por las diversas etapas de su historia, si bien percibimos un renacer en una entidad posthumana, un trascender de su propia humanidad, existe, no obstante, un retorno a la esencia ancestral y original del hombre en la que se halla en común unión con el mundo natural.

Bibliografía

Avatar.n.d. En *Wikipedia*. Consultado agosto 12,2012,desde <http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar>.

Cameron, J. (Productor y director). (2009). *Avatar* [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox.

Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.

Shakespeare, W. (1993). *Hamlet* [1603]. Washington: The New Folger Library.

Winters Keegan, R. (2007, enero 11). Q&A With James Cameron. Time. Recuperado de <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1576622,00.html> (diciembre,2012) (online).

Wolfe, C. (2010) *What is Posthumanism?* Minnesota: University of Minnesota Press.