

Avatara

Tres tesis sobre *Avatar*, de James Cameron

Juan Jorge Michel Fariña

¿Hay algo entonces que sea verdaderamente difícil de imaginar? Por supuesto que sí. Imagina un trozo de materia contigo adentro. Contigo conciente, pensando, y por lo tanto sabiendo que existes. Capaz de mover ese trozo de materia en el que estás, de hacerlo dormir o despertarse, amar o subir una colina. Imagina un universo –infinito o no, como desees representarlo– con mil millones de millones de millones de soles en él. Imagina una partícula de barro girando a través del tiempo alrededor de uno de esos soles. Imaginate parado sobre esa partícula de barro, girando con ella, girando a través del tiempo y el espacio hacia un destino desconocido. ¡Imagina!

Frederic Brown, "Imagina"¹

El argumento no se reduce a un artificio del Demonio que toma forma de mujer para apoderarse de Álvaro; el Demonio, enredado en su propio juego, se enamora de Álvaro, como si la fugaz mascarada hubiera transformado su esencia, hasta convertirlo en la verdadera y apasionada heroína de la obra. Nada queda en Biondetta de la monstruosa aparición que responde al conjuro de Álvaro en las ruinas de Portici y que le dice en italiano: "Che vuoi?" La máscara es el rostro.

Jorge Luis Borges, prólogo a "El Diablo enamorado", de Jacques Cazotte.

Fritz Jahr, creador del concepto de bioética, hubiera estado feliz de ir al cine para ver *Avatar*. Se hubiera calzado con entusiasmo los anteojos oscuros 3D y hubiera disfrutado de una película que de alguna manera entrevió hace ya más de ochenta años. Porque cuando en 1927 publicó su artículo "*Bio-Ethik: Eine Umschau über die ethischen Beziehungen des Menschen zu Tier und Pflanze*" (Bio-ética: una perspectiva de la relación ética de los seres humanos con los animales y las plantas)¹, se adelantó a su tiempo legándonos lo que se llama con toda propiedad *una visión*. A su memoria y reconocimiento está dedicado este artículo.

El vocablo *avatar* -del sánscrito, *avatara*, "descenso"- designa, en el hinduismo, la bajada de un dios al mundo terrenal por un lapso de tiempo coincidente con la vida de un ser humano. A diferencia del concepto cristiano de encarnación, un dios hindú puede hacerse presente en varios lugares al mismo tiempo a través de formas parciales del avatar -*amshas*-, conservando no obstante su integridad original.

¹ Traducido al español por Federico Ludueña para su proyecto de tesis *Psicoanálisis y Cosmología: intersecciones en lo irrepresentable*, UBA, 2009.

Dos curiosidades: la primera, al encarnar en un cuerpo, los avatares conservan sus atributos divinos -la sabiduría y el poder; la segunda, el avatar puede mantener conversaciones con las formas fragmentarias a que dio origen. El ejemplo clásico suele ser el dios Visnú, famoso por sus numerosos avatares, entre los que se cuentan Krishna, Rama, y el mismísimo Buda.ⁱⁱ

Inspirada en esta tradición milenaria, la acepción computacional del término, acuñada hace ya más de quince años, guarda una interesante pertinencia. Un "avatar" -la palabra es la misma en español y en inglés- designa las sucesivas 'encarnaciones' del usuario en la virtualidad de la Web. Como Visnú, también en su descenso al mundo de los bytes, podrá el usuario escoger un cuerpo -ni más ni menos estrafalario que el humano- y un apodo que le permita ser nombrado.

Con distintas variantes esta idea fue llevada al cine, encontrando su realización más lograda hace una década con la primera *Matrix*. Allí se sugiere que los seres humanos somos en realidad avatares, entes virtuales creados a imagen y semejanza cuando nuestros cuerpos reales han sido reducidos a energía para alimento de las computadoras. El film *Surrogates* (Jonathan Mostow, 2009), de menores méritos cinematográficos, introduce sin embargo una versión inquietante. La ciencia y la tecnología han avanzado tanto en materia de prótesis y robótica, que finalmente han logrado exportar del cuerpo todas sus funciones, físicas y mentales. Los seres humanos podemos quedarnos en nuestras casas, descansando plácidamente, mientras un sustituto al que estamos conectados, se desempeña en nuestro lugar. Pero no en una realidad virtual, como en la *Matrix*, sino en el mundo tangible.

Con *Avatar*, James Cameron viene a decirnos que la tecnología ya está madura para imaginar un paso más. Que podemos representarnos a un humano encarnando en la materialidad de otro ser, creado por computadora pero a partir del propio ADN. Este avatar heredará sus atributos, pero al interactuar en el mundo sensible le transferirá los cambios que él mismo sufra. Este giro de lo Real estaba ya presente en la obra literaria de Philip Dick, cuyos relatos inspiraron clásicos del cine -*Blade Runner*, *Minority Report*, *Surrogates*, la propia *Matrix*. En consecuencia, el mérito de *Avatar* no radica tanto en la originalidad temática, como en la manera de comprender y contar la historia. Como lo ha declarado recientemente Sigourney Weaver, para Jim Cameron "la ciencia ficción es la exploración sobre qué es ser humano".

Por eso para él la experiencia cinematográfica es cada vez más, ella misma, una compleja interfase. Los espectadores extendemos nuestro brazo para alcanzar una extraña flor que flota sobre la butaca de enfrente, o giramos imperceptiblemente nuestra cabeza para evitar el impacto de un objeto que se nos

arroja desde la profundidad de la pantalla. Pero no hemos necesitado para ello de sofisticados cascos o incómodas prótesis de realidad virtual. Seguimos en el cine. Lucimos apenas un par de lentes oscuros. No hizo falta más para que la experiencia sea todo lo intensa que deseamos soportar. El film de Cameron nos dice que existe un equilibrio libidinal que acompaña la evolución tecnológica del cine. Que podemos pasar de las películas mudas a las sonoras, del blanco y negro al color, y ahora de las dos dimensiones a la estereoscopía, permaneciendo, como nuestros abuelos, en la butaca de un cine, tomados de la mano de la persona elegida para esa velada, en esa compartida soledad de la luz en medio de una sala oscura. ⁱⁱⁱ

Con esa misma economía de recursos, las tesis que despliega el film son tan simples como cruciales y resumen los dilemas ético-tecnológicos de nuestro tiempo.

La primera, presenta de manera descarnada la tendencia del Mercado contemporáneo. Como lo advirtió la crítica cinematográfica, *Avatar* recrea parcialmente la historia de *Pocahontas*, la princesa powatan que asistió al desembarco inglés en las costas de Virginia a inicios del siglo XVII. Efectivamente, el encuentro entre Neytiri y Jack Sully evoca el de Pocahontas y John Smith, así como el guerrero Kocoum y el comandante Ratcliffe tienen sus equivalentes en el film de Cameron. Pero allí terminan las similitudes. Porque mientras que la Disney produjo su película para intentar saldar las polémicas generadas por el así llamado V centenario del descubrimiento de América, la obra de Cameron va en otra dirección. La referencia a *Pocahontas* está allí justamente para decirnos que existe una diferencia entre la etapa de la acumulación capitalista y su fase actual. Para fundamentarlo, el argumento introduce dos elementos decisivos.

El primero, la referencia a las formas más descarnadas de la explotación de la tierra. El Coronel Quaritch y sus marines van en busca de un valioso mineral e intentan obtenerlo abriendo con explosivos el territorio Na'vi. En una clara referencia a la minería a cielo abierto, la estrategia extraccionista se presenta como criminal y violatoria del equilibrio ecológico, desentendiéndose del presente y futuro de la flora y fauna del planeta.^{iv}

El segundo es de carácter simbólico. Los nativos encuentran su refugio espiritual en el árbol sagrado, porque se aloja allí la memoria de los ancestros. El conquistador avasalla también ese espacio. El tema había sido llevado al cine con *La nave de los locos* (Wullicher, 1995) y *Poltergeist* (Hoover & Spielberg, 1982), en las que empresarios inescrupulosos intentan hacer un negocio inmobiliario sobre un cementerio indio, atentando así contra el carácter sagrado de la sepultura.

Estos dos elementos, las formas despiadadas de extracción mineral y el avasallamiento de los rituales funerarios, no están allí por azar. Cameron toma distancia no sólo estética sino también conceptual de los alegatos indigenistas.

La segunda tesis ya es decididamente biopolítica. La estrategia ideada por el coronel Quaritch incluye el sometimiento de la población Na'vi valiéndose de la penetración de seres creados a partir de una combinación genética. El ADN se constituye así en factor de control poblacional. Pero lo interesante de la propuesta de Cameron es la fisura que introduce en esa lógica. El avatar destinado a infiltrarse, es y a la vez no es el marine lisiado que le dio origen. Esto se expresa claramente en el modo en que lo bautiza Neytiri: *jacksully*. Ya no el nombre y el apellido de un ciudadano americano, sino casi un “nickname”, un apodo a través del cual va emergiendo, imprevistamente, un sujeto. El coronel, que se vale del artificio pero ignora sus alcances, le sigue prometiendo a Sully un par de piernas, sin advertir que ya las está obteniendo en Otro lugar. La tecnología se nos presenta así en su encrucijada contemporánea: *transformación de lo simbólico o afectación de un núcleo real*^v. En la entrada situacional, el sistema se vale del dispositivo tecnológico para crear un engendro que someta a los nativos. Pero esa estrategia de biopoder desfallece ante la propia complejidad que inadvertidamente pone en marcha. La tecnología adviene entonces algo diferente. No ya un sofisticado software protésico, sino un real no representable a través del lenguaje. Un punto de inflexión a partir del cual un humano se emancipa de su discapacidad.^{vi} Pero no tanto de la parálisis de sus piernas, sino de la ceguera sobre la propia existencia –*I see you*.

En esta misma línea, la tercera tesis acompaña el desenlace argumental, sorprendiendo una vez más a los espectadores, especialmente a aquéllos que fueron al cine a buscar una película de marines y batallas interplanetarias. No vamos a adelantar aquí ese giro, pero sí sugerir algunas de sus coordenadas. Se trata de una pregunta por la complejidad. Por lo irrepresentable. Grace, la científica encarnada por Sigourney Weaver reconoce abiertamente su ignorancia al respecto: *I don't have the answers yet, I'm just now starting to even frame the questions*. ¿Por qué se defiende la naturaleza? *Aparentemente existe algún tipo de comunicación electroquímica entre las raíces de los árboles. Como la sinapsis entre neuronas. Cada árbol tiene diez mil conexiones con los árboles que están en torno suyo. Y el número de árboles en Pandora es de diez elevado a la doce... lo cual suma más conexiones que las del cerebro humano...*

Se resignifica entonces la delicadeza extrema de Neytiri cuando instruye a jacksully para que cuide a las plantas y a los animales, incluso en el modo de darles muerte cuando ello resulta inevitable. Fritz Jahr, creador del concepto de bioética, anticipó la cuestión en 1927: *si tenemos un corazón sensible*

hacia los animales y las plantas, no vamos a negarle nuestra compasión y cuidados a los seres humanos que sufren. Entrevió así una ética que anuda nuestros actos al destino del cosmos. Quiso darle carácter no metafísico a su intuición, y se apoyó para ello en la ciencia de su época, la cual estaba lejos de dar cuenta de semejante complejidad.

Y si bien casi un siglo después seguimos en pañales, hoy sacamos provecho de esa ignorancia. Sabemos que no sabemos, y esta nueva herida narcisista se transforma, esperamos, en motor de pensamiento. Así al menos parecen indicarlo las iniciativas ecológicas más serias y las sorprendentes experiencias con animales, como la zooterapia^{vii} o los recientes descubrimientos acerca de la complejidad cerebral de los delfines^{viii}.

En las antípodas de esta sensibilidad, Selfridge, el político que regentea la misión interplanetaria de *Avatar*, responde pragmáticamente "son sólo árboles". Justifica así la devastación, recordándonos la frase de Adorno cuando sugirió que Auschwitz comienza cuando ante el matadero de un frigorífico, alguien dice "son sólo animales".

* * *

Y es finalmente la riqueza del idioma español la que nos ofrece las pistas para resignificar también nosotros este film. El galicismo "avatar", en su difundida acepción de "vicisitud", o "cambio", se aplica perfectamente a las transformaciones sufridas por Jack Sully, haciendo que el vocablo, como el sujeto, renuncie a sus vestiduras ancestrales para tornarse definitivamente terrenal.

Según los medios, ya se cuentan por cientos y cientos de miles las personas que vieron el film. Una verdadera multitud, es cierto, pero también una insignificancia si se la compara con los más de mil seiscientos millones de seres humanos, que hoy habitan la India.

En ese territorio olvidado, Visnú, segundo término de la trinidad bramánica y paradigma de los avatares, es venerado desde tiempos inmemoriales. Considerado por el hinduismo el "conservador del mundo", ha reaparecido imprevistamente en las marquesinas de los cines.

Quizá sea, por qué no, para proteger a la humanidad de sus propias vicisitudes tecnológicas. Haciendo nuestro ese conjuro, por el momento, sigamos imaginando:

Imagina fantasmas, dioses, diablos. Imagina infiernos y cielos, ciudades flotando en las alturas y ciudades hundidas en el mar. Unicornios y centauros. Brujas, hechiceros, genios y hadas oscuras. Ángeles y harpías. Conjuros y encantamientos. Espíritus elementales, demonios. Es fácil imaginar esas cosas: la humanidad las ha estado imaginando durante miles de años. Imagina naves espaciales y el futuro. Es fácil de imaginar: el futuro se acerca realmente, y habrá naves espaciales en él. ¿Hay algo entonces que sea verdaderamente difícil de imaginar? Por supuesto que sí. Imagina un trozo de materia contigo adentro. Contigo conciente, pensando, y por lo tanto sabiendo que existes. Capaz de mover ese trozo de materia en el que estás, de hacerlo dormir o despertarse, amar o subir una colina. Imagina un universo –infinito o no, como deseas representarlo– con mil millones de millones de millones de soles en él. Imagina una partícula de barro girando a través del tiempo alrededor de uno de esos soles. Imaginate parado sobre esa partícula de barro, girando con ella, girando a través del tiempo y el espacio hacia un destino desconocido. ¡Imagina!

ⁱ Un análisis del artículo, como así también varios pasajes originales de Jahr traducidos por primera vez al español pueden verse en el comentario de Natacha Lima "Fritz Jahr y el *Zeitgeist* de la bioética", publicado en *Aesthetika, Journal of Subjectivity, Politics and the Arts*, Vol. 5 Número 1, Setiembre 2009. En <http://www.aesthetika.org/limav5n1.html>

ⁱⁱ Ver al respecto la editorial "Avatares", preparada por Viviana Alonso y Juan Jorge Michel Fariña, y publicada en el número de Junio 1996 de la Revista *Compumagazine*, Buenos Aires, MP Ediciones.

ⁱⁱⁱ Alain Badiou diría que el cine ha pagado un precio por esa permanencia como arte de masas. Las películas que narran de manera cada vez más espectacular y verosímil historias portentosas, siempre mantienen una parte del argumento anclada a lugares comunes. Las historias de amor universales suelen cumplir esa función. No son necesariamente una desviación cursi de los directores, sino la cuota de simbólico que requiere el espectador para poder sobrevivir a lo real que roza la pantalla. ¿Podríamos haber soportado el hundimiento del Titanic sin el romance entre Rose y Jack Dawson?

^{iv} Ver al respecto las denuncias sobre la explotación de la mina La Alumbrera, en Catamarca, Argentina, y las discusiones sobre la aceptación de sus regalías por parte de las universidades nacionales. Reportajes a Patricia Altamirano y Raúl Montenegro, en *Psicoscopio*, Universidad Nacional de Córdoba: <http://psicoscopio.wordpress.com/psicoscopio-audiovisual/>

^v Para hacer referencia una vez más al artículo de Armando Kletnicki "Un deseo que no sea anónimo", En Michel Fariña & Gutiérrez: *Encrucijada de la Filiación*, Lumen, 2000.

^{vi} Así como el cine animado de Disney resulta ser la prehistoria de esta animación digital en 3D, también las tortugas y el lenguaje LOGO popularizadas por Seymour Papert en los años 80 lo son de este modelo complejo de interfase que nos presenta Cameron.

^{vii} Médicos, psiquiatras, psicólogos, asistentes sociales y terapeutas ocupacionales de la UBA, trabajan en el Jardín Zoológico de Buenos Aires, donde niños y jóvenes con trastornos emocionales o problemas de conducta interactúan con animales silvestres de distintas especies. Ver <http://infouniversidades.siu.edu.ar/infouniversidades/listado/noticia.php?id=889>

^{viii} Si bien en un lenguaje algo sensacionalista, la reciente nota de *Bioedge* resulta tan reveladora como inquietante. *Are humans the only persons on the planet? Two zoologists and an ethicist have created a stir in the silly season after Christmas by announcing that dolphins should be counted as persons. "Many dolphin brains are larger than our own and second in mass only to the human brain when corrected for body size," says Lori Marino, a zoologist at Emory University in Atlanta, Georgia. "The neuroanatomy suggests psychological continuity between humans and dolphins and has profound implications for the ethics of human-dolphin interactions." She believes that dolphins are even more intelligent than chimpanzees, who appear to have the IQ of a 3-year-old child.* http://www.bioedge.org/index.php/bioethics/bioethics_article/8800/