

Avatar: Blackwater contra Greenpeace

James Cameron utiliza una tecnología revolucionaria para contarnos una fábula ecologista contra la destrucción del medio ambiente

16/12/2009 - Autor: Iñigo Sáenz de Ugarte - Fuente: Publico

En una industria como la cinematográfica que hace tiempo decidió no correr ningún riesgo, James Cameron es lo más parecido que tienen a un valiente. Si algún día la gente decide que no necesita ir a las salas para ver cine (una profecía que algunos temen que ya ha comenzado a cumplirse), no será porque Cameron no peleó hasta el final arriesgando hasta la última gota de celuloide.

Cameron parecía tranquilo el pasado jueves cuando presentó en Londres el estreno mundial de Avatar, la película en la que todo Hollywood tiene puestas sus esperanzas. A los contables les vale con que dé dinero. Cameron, cómo no, quiere más.

De entrada, pretende sacar la ciencia-ficción del estado infantilizado por el que transita: "Por mucho que me encantaran La guerra de las galaxias y las películas que vinieron después celebrando la acción y la potencia visual, la ciencia-ficción se convirtió en una fantasía escapista y dejó de ser un aviso sobre el futuro".

Su director quiere que Avatar sirva para "devolver la ciencia ficción a sus raíces". No a hacer películas políticas, sino obras con un mensaje no muy optimista sobre el futuro previsible que aguarda a la raza humana.

El viaje que propone tiene como destino el planeta Pandora, donde una raza de seres extraterrestres, los navi, tiene la desgracia de vivir sobre el lugar que alberga un mineral esencial para la supervivencia de la Tierra.

La empresa que se ocupa de la explotación tiene a una compañía de seguridad privada a sus órdenes. Al igual que Blackwater en Irak, su negocio consiste en disparar primero y no hacer preguntas después. Si hay que borrar del mapa a una civilización y arrasar la naturaleza que la protege para cobrar la factura correspondiente, la duda es sinónimo de traición. Como dice el coronel Quaritch, "nuestra supervivencia depende de la acción preventiva".

Un ex marine parapléjico (Sam Worthington) se presenta en Pandora para convertirse en un navi. La doctora Augustine (Sigourney Weaver) ha creado un avatar de los extraterrestres con el que traslada el cerebro de un ser humano al cuerpo de los navi.

Worthington tendrá que infiltrarse entre los indígenas e inevitablemente descubrirá que su mundo mágico e imbuido de un gran respeto a la naturaleza no merece ser destruido en el altar del progreso.

Cameron no es un cineasta intelectual ni pretende tomar al asalto las barricadas. Lo suyo es implicar emocionalmente al espectador: "Quiero que la gente sienta el mensaje ecologista,

no que piense en él. No quiero inundarlo con información. Es exactamente lo opuesto a Una verdad incómoda el documental de Al Gore".

Para ello, la película termina girando en torno a la historia de amor entre el ex marine y Neytiri (Zoë Saldana), la princesa de los navi. Con los cacharros tecnológicos, Cameron no para de experimentar, pero en la trama no arriesga nada y ofrece una historia bastante convencional. Por momentos, es como si volviéramos a ver a Leonardo DiCaprio y Kate Winslet, sólo que de color azul y mucho más altos. O algo peor, Pocahontas en un planeta lejano, porque los navi podrían pasar por indios arrollados por la conquista española de América o apaches eliminados por el Séptimo de Caballería.

No es el medio ambiente lo que preocupa a Hollywood, sino la cuenta de resultados. Avatar es un doble salto mortal por el dinero gastado en la producción y la tecnología empleada. Cameron apostó por el 3D y por unas innovaciones tecnológicas que literalmente se fueron creando y perfeccionando después de que Fox aceptara financiar la película hace cuatro años y medio.

En términos contables, se puede decir que los 240 millones de dólares de presupuesto, según la versión oficial (300 más otros 100 ó 150 para el marketing, según otras versiones), se notan en pantalla y para bien.

Viaje a Pandora

Los planos generales del planeta son grandiosos, gracias precisamente al 3D. "Muchas películas anteriores en 3D están todo el rato recordándote que son 3D con movimientos de objetos e incluso cosas que casi invaden tu espacio personal -explicó Cameron-. Así no hacen más que recordarte que estás en un cine. Yo no quiero que pases dos horas y 40 minutos en un cine. Quiero llevarte a Pandora".

Pero Cameron sabe que aunque te deje con la boca abierta, esta puede cerrarse muy rápido cuando bajas a la superficie de Pandora y veas a sus habitantes. El gran reto era humanizar a los extraterrestres, tanto sus facciones como sus movimientos.

Y ahí fue donde entró en escena Gollum. Cameron vio lo que había hecho el equipo de Peter Jackson en El señor de los anillos al convertir al pequeño hobbit deformado por la fuerza del anillo en la primera combinación perfecta de un personaje creado por ordenador y también por la interpretación de un actor. Tenían lo que él necesitaba.

En el rodaje de Avatar, los actores llevaban en la cabeza una diminuta cámara que registraba todos sus gestos. Después, la empresa de Jackson se ocupaba de trasladar esa interpretación a la figura del extraterrestre de Pandora. Y así, Cameron obtuvo su segunda victoria. Los navi, de color azul y una estatura de unos tres metros, no son bichos raros, sino seres por los que el espectador puede sentir algo.

Cameron tiene preparadas dos historias más para futuras continuaciones de la historia de Avatar. "Si no hay secuela, es que no hemos ganado dinero", explicó el director. Las leyes de Hollywood son inflexibles.

