

# Mito y símbolo en un cine (digital) emergente

MIGUEL ÁNGEL LOMILLOS

UWE, University of the West of England

## Myth and symbol in an emergent (digital) cinematography

---

### Abstract

The film *Atanarjuat* (the first fiction full-length film entirely written, produced, played, and directed by aboriginal Eskimos from Nunavut in the Canadian Arctic, and, therefore, Inuktitut spoken) exemplarily mixes together memory, myth, symbolic imaginary, and the most innovative digital tool with the aim to forge a new national cinematography. The film deals with an ancient legend about the enmity between two families or clans living in the Arctic resulting from a curse put by a terrible sorcerer. Atanarjuat, the fast-feet hunter, is the quiet hero who plays the peacemaker role. The story is brimming with Shakespearean overtones (passion, betrayal, spirits, murders), as well as with captivating adventure scenes, and that with the hero running in the nude through the ices of the tundra fleeing from his pursuers has become a key image displaying the outstanding symbolic strength of the film.

**Key words:** Myth. Symbolic realm. Digital cinema. Textual analysis. Legend.

---

### Resumen

En *Atanarjuat* se combinan de manera ejemplar la memoria, el mito, el imaginario simbólico y la última herramienta digital para forjar un nuevo cine nacional. Se trata del primer largometraje de ficción escrito, producido, dirigido e interpretado por aborígenes esquimales de Nunavut, en el Ártico canadiense, y por tanto hablado en su lengua inuktitut. Esta antigua leyenda habla de la enemistad entre dos familias o clanes del Ártico provocada por la maldición de un funesto chamán. Atanarjuat, el cazador de los pies rápidos, es el héroe tranquilo y pacificador de este relato con tintes de tragedia shakespeariana (traiciones, pasiones, espíritus, asesinatos) y momentos de acción cautivante (la escena en que el héroe corre desnudo por los hielos de la tundra huyendo de sus perseguidores se ha convertido en una imagen esencial de la potencia simbólica de este filme).

**Palabras clave:** Mito. Universo simbólico. Cine digital. Análisis textual. Leyenda.

---

En *Atanarjuat*. *El hombre rápido* converge un doble mito de origen: por un lado, el de una incipiente cinematografía nacional que se instituye gracias a este primer largometraje de ficción realizado en lengua Inuktitut por el pueblo inuit (esquimales de Nunavut, en el Ártico Oriental de Canadá)<sup>1</sup> y, por otro lado, se trata de la representación cinematográfica de un milenario cuento tradicional cuyo héroe comparece como el mito fundador que restituye la cohesión e identidad de la comunidad.

"El primer cine nacional del siglo XXI" dice A. O. Scott en *The New York Times*. Por otro lado, en abril de 1999 "Canadá reconoció oficialmente el nuevo territorio norteño del Ártico Oriental llamado Nunavut ("nuestra tierra", en lengua inuktitut)... Después de veinte largos años de negociaciones entre los inuit de los anteriormente

denominados Territorios del Noroeste y el gobierno canadiense, se presenta como un logrado ejemplo de una forma de autogobierno nativo dentro del estado federal de Canadá". Véase PATRICK, Donna (2003) *Language, Politics, and Social Interaction in an Inuit Community*, Mouton de Guyter, Berlín, p. 1.

2 "Nuestro objetivo no era imponer las convenciones occidentales de rodaje en nuestra historia singular, sino dejar que la historia determinase a nuestro modo inuit el propio proceso de filmación". Durante el proceso del guión los autores consultaron a ocho viejos del lugar respecto de la leyenda oral de Atanarjuat. El resultado final es un filme de casi 3 horas de duración, plástica y visualmente poderoso, que ha alcanzado una fuerte y positiva resonancia internacional. Véase el "diario de producción" en la página web oficial de la película: <http://www.atanarjuat.com/>

Este convergente punto de partida –la vuelta a los orígenes de una cultura aborigen para crear un nuevo cine o viceversa– ha sido posibilitado por las nuevas herramientas de video digital que han proporcionado no sólo el abaratamiento de los costes de producción, como la propia filmación en condiciones extremas de bajas temperaturas. Realizado en cámara digital Betamax de pantalla grande a través de un proceso de creación horizontal y no jerarquizado, *Atanarjuat* "es parte de la continua corriente de la historia oral inuit transmitida hasta el nuevo milenio gracias al matrimonio del arte del cuento con las nuevas tecnologías"<sup>2</sup>.

Basado, por tanto, en la milenaria tradición oral de este pueblo de cazadores nómadas del norte, *Atanarjuat* es un relato poderosamente mítico filmado de manera sobria con las trazas del documental aunque con un espléndido cuidado en la imagen. Como en todo relato mítico, sabemos que el héroe encarna siempre los valores de la comunidad, pero en *Atanarjuat* éstos no solo se encarnan, sino que se vivifican, se materializan en la propia individualidad (limitada, relativamente pasiva, profundamente humana) del héroe.



### La leyenda de Atanarjuat

En un remoto tiempo y lugar, un día cualquiera en la vida cotidiana de un asentamiento de inuits, llega un péfido hombre del norte dotado de poderes chamánicos. Mata al jefe de la tribu en una extraña disputa y delega el poder –simbolizado por el collar de dientes de morsa– al hijo del hombre muerto que acepta feliz su nueva posición (Sauri). Los perjudicados del nuevo orden instaurado en el poblado son Kulitalik (hermano de Panikpak, la mujer del líder asesinado), que se ve obligado a exilarse junto con su mujer, y Tulimak, objeto de las burlas y crueldades del nuevo jefe. Tulimak confía que las cosas cambiarán cuando sus hijos crezcan: Amakjuak, el "hombre fuerte" y Atanarjuat el "hombre rápido".

Pasan veinte años. Pese a las hostilidades, Amakjuak y Atanarjuat viven bajo un estrecho clima de colaboración, queridos y apreciados por

la comunidad. Frente a ellos, Oki, el baladrón hijo del jefe, acompañado siempre de sus dos esbirros, compite contra los dos hermanos, especialmente con Atanarjuat, puesto que éste se siente atraído y correspondido por Atuat, la joven prometida a Oki por mandato de Sauri.

El creciente enfrentamiento de Oki y Atanarjuat se dirige entonces en un combate ritualizado en el que los contendientes se someten abierta y sucesivamente al golpe seco asestado con la base del puño en las sienes del contrincante. Pese a que Oki es aparentemente más fuerte que Atanarjuat, éste resulta vencedor (auxiliado por la invocación de la ahora vieja y sabia Panikpak al espíritu de su marido) y la fiesta comunal se cierra con la unión de Atanarjuat y Atuat.

Los dos hermanos conviven felices con sus respectivas mujeres (Atuat esperando su primer retoño), pero no por mucho tiempo. La fatalidad parece perseguir a Atanarjuat que, zarandeado por cierta presión del grupo y de las circunstancias, acepta tomar a Puja, la ociosa hermana de Oki, como segunda esposa. Puja comete entonces adulterio con el hermano de Atanarjuat y éste la rechaza. Puja vuelve sola y al campamento de su clan y Oki encuentra entonces el momento oportuno para su rumiada venganza. El astuto plan reside en el retorno de Puja al lar de Atanarjuat al objeto de preparar la escena del crimen tras una fingida actuación de arrepentimiento. Atrás llegan al acecho Oki y sus sicarios para clavar sus arpones en la tienda donde descansan los dos hermanos. Muere Amakjuak y Atanarjuat, auxiliado de nuevo por el espíritu del jefe destronado, sale corriendo desnudo a través de los inmensos campos de hielo de la tundra, huyendo del acoso y persecución de los tres asesinos.

Atanarjuat llega exhausto y con los pies sangrientos al campamento del viejo exilado Kulitalik que, en compañía de su mujer e hija, despistan a los perseguidores.

Mientras Atanarjuat se recupera en el campamento del hermano de Panikpak, Oki pide a su padre la mano de Atuat, pero Sauri se la niega afirmando concluyentemente: "No robamos mujeres en este campamento". Oki entonces la viola, ayudado como siempre de sus dos secuaces. Acto seguido mata a su padre y tal como hizo antes su hermana, ensaya su dolor fingido delante del grupo, ante la mirada desconfiada de su abuela Panikpak. Ahora Oki lidera la comunidad y astutamente rechaza a Atuat, en un medio cruel donde la supervivencia de la mujer necesita del concurso del hombre cazador, a la espera de que sea ella la que se aproxime ("Cuando estábamos prometidos no me quisiste. Ahora no quiero nada contigo").





We don't steal women in this camp



La vieja Panikpak, Atuat y su niño pasan necesidades y padecimientos con el nuevo orden impuesto, de la misma forma que ocurrió cuando los dos hermanos eran aún niños. Ante el riesgo ya apremiante de que Atuat acuda a pedir los favores de Oki, Panikpak invoca la ayuda del hermano exilado. Kulitalik "recibe" el mensaje y "responde" mediante el ritual en el que lanza la pata del conejo del jefe destronado (símbolo para la mediación) al agua. Para entonces, Atanarjuat ya se ha recuperado de sus heridas y vuelve al poblado con Kulitalik y los suyos. Lleva pieles nuevas para su esposa, lo que provoca la envidia de Puja que es repudiada. Lleva también carne fresca para ensayar el castigo corrector a Oki y sus dos sicarios, a quienes invita en un iglú preparado para tal ocasión. Puede matarlos pero no lo hace, les da una soberana lección del poder del perdón y la compasión ("Los asesinatos terminan aquí"). La vieja Panikpak restituye la armonía perdida expulsando con gran dolor suyo a los cuatro malhechores de la comunidad.

### Estatuto mítico del héroe

Aunque la estructura mítica de *Atanarjuat* es universal y ampliamente basada en el modelo clásico griego, el héroe mantiene una serie de particularidades que lo apartan de dicho modelo.

El protagonista de este singular filme no es hijo de reyes (en este caso, el jefe de la tribu), sino un hombre sencillo y benévolo que es el hijo menor de un hombre que es repudiado y humillado por el nuevo cabecilla de la comunidad porque no acepta el nuevo orden impuesto por éste. De hecho, cuando la leyenda se inicia con este conflicto trágico, Atanarjuat es un bebé en el regazo materno y nada se dice acerca de una especial concepción o nacimiento del héroe. No obstante, el propio relato *nombra* a los dos hermanos protagonistas –y téngase en cuenta la importancia del nombre en esa "palabra primordial" que es el mito– con el estatuto o aureola de los *escogidos*: Amakjuak, el Hombre Fuerte y Atanarjuat, el Hombre Rápido, son respectivamente los significados de los nombres en lengua inuktitut.



Atanarjuat, are you hungry?



They will help us all some day

Tampoco se nos dice nada, al igual que en la mayoría de los mitos griegos, de la infancia de Atanarjuat. El itinerario del héroe comienza propiamente en su edad adulta. Sin embargo, una escena fundamental ocurre todavía en el estadio infantil del héroe: Panikpak, la mujer del jefe destronado, visita el iglú de la familia marginada (entre otras cosas, sobrevive de las sobras del grupo) y proporciona a escondidas comida para los niños: "Tus hijos necesitan comer. *Algún día ellos nos ayudarán a todos*". Dado que este personaje es una suerte de Destinador-sancionador del cuento, centro axiológico del mismo y la figura más próxima del Narrador<sup>3</sup> (por no decir que es la propia narradora, pues ella misma cuenta en *flash-back* el conflicto original), la sentencia funciona como una suerte de donación o mandato al héroe. Es decir, en lo que podemos llamar la "introducción" del filme (16'30"), ya se revela la Tarea que tendrá que librar el héroe contra el causante del conflicto y sus vástagos, una tarea que, en sus circunstancias, el padre expresa o sugiere poco antes de producirse el salto hacia delante: "Cuando mis hijos crezcan, no me tratarán así nunca más".

Podríamos decir, de entrada, que el estatuto mítico de Atanarjuat es cuasi femenino, más novelesco que épico. No está imbuido de ninguna cualidad divina, ni parte en busca de gloria y grandeza. Es un buen cazador, pero no es el más fuerte, aunque sí es el más querido y apreciado por la comunidad (especialmente por las mujeres, los niños y los viejos) gracias a su sencillez, generosidad y talante lúdico.

En realidad, el héroe actúa según los acontecimientos se le van presentando, como si se viese abocado a enfrentarlos, lo que le dota de una cierta pasividad que, como luego veremos, está directamente relacionada con su total sujeción a los deseos y principios de la colectividad. El conflicto con el bravucón Oki se le presenta a raíz de las provocaciones de éste, celoso de los juegos amorosos de Atanarjuat y Atuat. Se ve obligado a luchar en el combate de "golpear cabezas" como única vía de conseguir a su amada Atuat, aunque le confiesa a su hermano que tiene miedo de las amenazas de muerte de Oki y reconoce que éste es mucho más fuerte.

El combate no se da sólo a nivel físico entre los contendientes, sino que se ensaya también entre los espíritus del conflicto primordial: por un lado, el maligno del chamán extranjero y por otro, el del jefe destronado, invocado *in extremis* por Panikpak durante la pelea. Aunque ésta es sancionada y celebrada por el grupo en virtud de la fiesta colectiva, el jefe Sauri pretende invalidar su resultado y únicamente gracias a la intervención de la sabia y vieja Panikpak se concierta finalmente la unión del héroe con su amada. La escena se puntúa en todo momento, como en la

<sup>3</sup> "En el límite, la figura patente del Destinador será soportada por el narrador mismo del relato". "De manera que, después de todo, las funciones del Destinador y las del Narrador se confunden, a la vez que la estructura de la Donación se nos descubre como la inscripción, en el plano del enunciado narrativo, del plano de la enunciación. Pues resulta finalmente evidente que cuando la figura del Destinador se hace explícita en el relato cobra necesariamente la forma de Narrador: dar la tarea al sujeto es anunciar y esbozar el relato que le aguarda, prefigurar -y en esa misma medida, narrar -los actos decisivos que conformarán su peripécia narrativa". GONZÁLEZ REQUENA, Jesús, 2006: *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*, Castilla Ediciones, Valladolid, pp 527-28.





escena primordial que le sirve de referente y que aquí es recordada a través de una rápida instantánea desde su subjetividad, bajo la mirada desconfiada y atormentada de Panikpak (sus propios hijo y nieto son los causantes de tanto tormento y caos). Aunque la resolución del combate no deja de mostrar una cierta pérdida de autoridad del líder ante el grupo, ello no representa sino el germen de futuros conflictos.

Respecto a la unión de Atanarjuat con Puja, aunque no deseada tanto por él como por su esposa (aspecto que se muestra en un nítido intercambio de miradas), se ve impelido por la corriente del grupo a aceptarla como segunda esposa (la caza del caribú y el hecho de que Atuat está preñada es el motivo aducido por el grupo para alentar este segundo enlace, puesto que la mujer tiene que dedicarse al curtido de las pieles en cuanto el hombre sale de caza). En dos ocasiones, ante su propio grupo familiar y poco después ante el grupo de Sauri, Atanarjuat se ve incapaz de imponer su voz y su criterio frente a una cierta determinación de la comunidad, a la que se somete estoicamente.

La rivalidad entre Atanarjuat y Oki (héroe y villano) se ve reflejada en el lado femenino entre Atuat y Puja (doncella y casquivana). Así pues, el Narrador emplea dos paletas diferentes para describir la relación de Atanarjuat con sus dos mujeres: mientras con Atuat se destaca el romanticismo, la inocencia del amor, las palabras de cariño y afecto, con Puja prevalece el juego puramente sexual y el instinto, un tanto viciado por la malicia y las artimañas de la mujer.

En el segundo conflicto, la expulsión de Puja actúa como la ansiada oportunidad de Oki para atacar a su contrincante Atanarjuat. La trampa mortal de Oki ocurre en el meridiano del filme y emplaza su imagen más esencial: los asesinos clavan sus arpones en la tienda mientras los dos hermanos descansan tras una jornada de caza. Muere Amakjuak y Atanarjuat, auxiliado de nuevo por los auspicios del espíritu del jefe asesinado, sale por un agujero corriendo desnudo hacia los campos de hielo sin fin.

La escena es poderosa como un primitivo mito de renacimiento contado en puras imágenes: la desnudez del cuerpo, la crueldad del medio, la muerte acechando. Los paralelismos y símbolos con un segundo nacimiento son a la vez manifiestos y poéticos. La sangre y fluidos del parto se corresponde aquí con el rojo derramado, por entre el blancor de la lona, del hijo muerto; la tienda desinflada, hecha un guiñapo, escenifica aquí el mortífero símbolo del útero con dientes/arpones (la madre tierra encarnaría en este caso, por cierto, a la diosa Némesis cobrándose la vida de Amakjuak como castigo a su adulterio, cometido por ende en este



Atanarjuat's brother is running after you!



mismo otrora acogedor cubículo); la hendidura por la que sale Atanarjuat (su grito de liberación es escenificado por el espíritu del rey destronado que le guía); finalmente, los jadeos de la respiración de la carrera endemoniada de Atanarjuat.

El último mojón caracterizador de la "pasividad" o "debilitamiento" del héroe (entiéndase esta caracterización en un sentido formalmente "negativo" respecto al héroe clásico, sin ningún tipo de connotación) lo encontramos en la manera en que se efectúa su retorno al poblado (la ejecución definitiva de su Tarea). Atanarjuat no decide por sí mismo el momento de la partida, sino que su recuperación completa es simultánea a la llamada de peligro del grupo (de Panikpak). Dicho de otro modo, a Atanarjuat no le es permitido plenamente "escoger" el momento oportuno de volver a defender a los suyos, lo que entrañaría una decisión personal, sino que "debe" acoplarse a los designios del sistema simbólico-religioso de la comunidad.

Esto se ve claramente en el proceso de transferencias del objeto mágico, las patas de conejo del jefe asesinado. Al inicio de la historia la viuda del jefe se lo entrega a su hermano antes de tomar camino del exilio. Que Atanarjuat encuentre a Kulimalik en su huida responde al orden circular del relato: en este caso, el objeto mágico otorgado a Kulimalik funciona como una simple delegación de lo que le corresponde propiamente al héroe, pues de hecho lo llevará a modo de collar durante su periodo de recuperación. Pero cuando Kulimalik recibe el mensaje de peligro, el héroe debe devolvérselo a los sabios depositarios de los valores del grupo.

Existen otros signos del peculiar estatuto del héroe en esta fase final del filme. Uno: la respuesta que se da con el objeto mágico es efectiva a la hora de soslayar los particulares gestos y rituales que lidian con lo sobrenatural (el "extraño" conejo blanco que se come Oki tras el conjuro de Kulimalik), pero el efecto dramático operado, provocar un entorpecimiento mental o efecto disuasorio en el cabecilla, resulta, como contrapartida, un nuevo rasgo añadido al digamos proceso de "suavización"



A long time ago, we moved down east

del héroe. Dos: aunque el espacio o función otorgado a Kulimalik en el relato es el de Preceptor, en la historia no se concretiza ningún aprendizaje o iniciación al héroe. El encuentro esencial de estos dos personajes arquetípicos está caracterizado más por la atmósfera de la *situación* (flotante, lírica, indeterminada, silenciosa) que por la presencia de la *acción* (cualquier cuestión relacionada con preparativos, estrategias o pruebas brilla por su ausencia). Es como si la recuperación física del héroe fuese más bien un periodo de reflexión, de ahí los silencios y las imágenes puras y poéticas que puntúan esta fase. La paciente espera del héroe gana un valor trascendental (*una suerte de dominación del tiempo*) por cuanto, en el otro lado, el peligro sigue acechando y el desorden de vicios y deseos de Oki desembocan en la violación de Atuat y el asesinato del padre. Hay por tanto una inversión del modelo clásico: el "casamiento" antecede aquí una situación formal de "iniciación", aunque, por otro lado, el filme se cuida de calificar esta fase fundamental de la aventura del héroe con el mito de la niñez y los signos del infante (infans, el que no sabe hablar), como si la recuperación de Atanarjuat motivase simbólicamente una vuelta a la infancia. Además de la escena ya comentada del renacimiento, existe un momento pausado y ceremonioso del encuentro del héroe con la hija de Kulimalik (una imagen que destila un profundo valor mítico): el héroe descansa taciturno en la ribera de un lago, la niña se acerca, le ayuda a incorporarse y a caminar cuando retornan al campamento, silenciosos y empequeñecidos en un inmenso plano general. *En definitiva, es un héroe "ya iniciado" cuando entra en periodo de reflexión, pero aparece tocado por el espíritu de la niñez.*



De la misma forma que la "pasividad" o "indeterminación" del héroe en ningún momento daña el estatuto mítico del mismo, al contrario, lo refuerza, pues significa el respeto y asunción al sistema de valores y creencias de la comunidad, las discretas inversiones al modelo mítico clásico suponen una reafirmación de la cultura propia. Al fin y al cabo, todos los momentos fuertes del filme (el combate de Oki y Atanarjuat, la huida en cueros de la trampa mortal y ahora con el retorno definitivo), se envuelven con ritos chamánicos que se representan como un juego de fuerzas opuestas que retoman circularmente el motivo del conflicto primordial entre los espíritus del bien y del mal.

### La prohibición de matar

En lo que realmente se aparta del modelo clásico es en el tratamiento de la violencia. Podríamos calificar la leyenda de Atanarjuat como una épica sin épica, sin la *hybris* (desmesura, orgullo, soberbia) del héroe clá-



sico. Como Hermes, otro héroe corredor y mediador, "procura evitar la violencia"<sup>4</sup> aunque carece del fuego trágico que anima al mito griego. Sería un héroe posmoderno pues se trata de un héroe con conciencia de la violencia, dotado de un cierto talante callado y pensativo aunque sin ningún trasfondo oscuro o misterioso. Representaría perfectamente el prototipo del corredor de fondo: resistente, humilde, espartano, un Fidípides de la tundra de Nunavut.



La ejecución de la tarea definitiva del héroe se ejercerá como una severa lección o escarmiento y no como una *venganza* (en la fase de rodaje se decidió cambiar el guión pues en éste *Atanarjuat* daba muerte a sus perseguidores y asesinos de su hermano<sup>5</sup>). El humanitario y tranquilo héroe se afana en ejecutar el estudiado plan en un iglú vacío y pulido donde la comida actúa como cebo en un suelo resbaladizo. Hasta el arma utilizada, que esconde junto con los calzados especiales en el lado exterior de la entrada, califica su humilde estatus: un simple palo o hueso. Tras dejar fuera de sí a los dos esbirros, se enfrenta a Oki, forcejean, lo derriba y le da una magnífica lección: puede matarlo pero no lo hace. Le basta con gritarle a sus oídos perplejos: "¡Basta ya de asesinatos!".

La violencia en *Atanarjuat* está controlada, ritualizada o arbitrada por el grupo; no se destaca por su agresividad y furor como en el matón Oki, sino por la articulación de su potencia: *puede ejercerla pero no lo hace*. Oki representa el individualista descreído o incrédulo (indiferente al sistema de creencias de la comunidad), aspecto caracterizador que encaja perfectamente con su estatuto de villano cinematográfico posmoderno (el psicópata sin principios del *thriller*)<sup>6</sup>. Todos los sucesos violentos del filme (la muerte del jefe sugerida a través de los espasmos de su mujer Panikpak, la sucesión por turnos de los golpes en el combate<sup>7</sup>, la muerte de Amakjuak velada por la tienda, etc.) están descritos con finura y sensibilidad ética, lo que contrasta con la ostentosa espectacularización del cine *mainstream* contemporáneo.

Una vez más cumple a la comunidad –en asamblea regida por Panikpak– establecer el castigo corrector. Si a *Atanarjuat* le cupo enfrentarse

<sup>4</sup> GARCÍA GUAL, Carlos (1997) *Diccionario de mitos*, Planeta, Barcelona, p. 197.

<sup>5</sup> VARGA, Darrell, "Atanarjuat. The Fast Runner", en WHITE, Jerry, 2006: *The Cinema of Canada*, Wallflower Press, Londres, pp 231-232.



<sup>6</sup> Y sin embargo la imagen de este villano es visualmente mucho más potente que la de *Atanarjuat*. Incluso uno de los carteles del filme, quizá el más conocido, muestra el rostro afilado de este personaje, enfundado con las gafas típicas de los inuit, con su moderno diseño *avant la lettre*.

<sup>7</sup> Aunque el combate entre Oki y Atanarjuat se reviste plásticamente de cierto primitivismo y brutalidad (golpes secos y certeros a la sien del contrario), en realidad es una lucha ritualizada y arbitrada por el grupo que valoriza más la resistencia (la capacidad de aguantar el efecto del golpe) que la fuerza bruta adiestrada o descontrolada (la agresividad del combatiente). Esta sucesión por turnos de los golpes ("yo te pego, tu recibes" y viceversa) indica una racionalización del uso de la violencia para dirimir los conflictos, aunque ello se haga con el riesgo mortal de golpear abierta y llanamente una de las partes más vulnerables del cuerpo humano.



con su oponente, corresponde a los viejos hermanos Panikpak y Kulimak enfrentarse al chamán maligno. Una vez que el espíritu demoníaco es vencido y expulsado por medio de las prácticas chamánicas, Panikpak toma la palabra y expulsa de la comunidad, con gran dolor suyo (no en vano dos de ellos son sus nietos) a los cuatro malhechores del grupo, lo que pudiera representar, teniendo en cuenta la dureza del medio, "que su capacidad para sobrevivir se halla severamente comprometida"<sup>8</sup>.

El filme se cierra con la llamada al hijo de Atanarjuat que heredó el nombre del jefe asesinado: Kumaglak. La propia Panikpak le llama "mi pequeño marido" (de la misma forma que a Atuat la llama "mi pequeña madre") dentro de una práctica usual en las culturas primitivas en que la transmisión de los nombres conlleva la incorporación del espíritu del anterior en una circularidad que aún presente y pasado. A su llamada, entrando de pie por el pequeño portal iluminado del iglú, el niño Kumaglak participa en la ceremonia y *habla* con la voz adulta de su ancestro homónimo a la afligida Panikpak ("Canta mi canción"): "No hay distinción entre experiencia vivida y vida espiritual. La vida espiritual no es simplemente algo proveniente del pasado, más bien está poblada por figuras que han vivido en tiempos anteriores e intervienen en la realidad presente"<sup>9</sup>.

Tras dos generaciones de convivencia con el espíritu del mal (Sauri, Oki), es el hijo de Atanarjuat y no nuestro héroe el que se exalta en el final del filme. Aunque no cabe ninguna duda de que Atanarjuat será entronizado como el próximo jefe (su leyenda lo designa como *pater patriae*<sup>10</sup>), el filme prefiere resaltar esa circularidad y comunión del grupo, simbolizado por el niño y las nuevas energías, por encima de la figura heroica individual.

### Conclusión

La humanidad y sencillez del héroe casa perfectamente con el estilo documental del filme, apegado al aquí y ahora de las cosas, a la captura sobre el terreno de los humanos y sus enseres. Con una cámara ágil y maleable –como por norma corresponde a las herramientas digitales–, el filme se esfuerza por captar al detalle las actividades diarias de los personajes (macerar la carne, fabricar un iglú, preparar una lámpara de aceite, preparativos de la caza, ropas, ritos, cantos, etc.). Además del documental es evidente la influencia del videoarte y las prácticas audiovisuales pedagógicas y culturales realizadas en el entorno inuit, tras casi veinte años de colaboración entre el director Zacharias Kunuk y el camarógrafo neoyorquino Norman Cohn dentro de la productora Igloodik

<sup>8</sup> VARGA, Darrell, op. cit., p. 232.

<sup>9</sup> VARGA, Darrell, op. cit., p. 232.

<sup>10</sup> DAVISON, Peter, 2005: *The Idea of the North*, Reaktion Books, Londres, p. 196.



Isuma Productions. De ahí proviene la mostración de situaciones y rostros como capturados al azar, aparentemente no puestos en situación de escenificación; el uso de primeros planos y planos medios para dar cercanía y carnalidad a los rostros y cuerpos; el amplio uso de la cámara subjetiva para escenas de movimiento y actividades físicas; la indeterminación y soltura de la cámara en la inmensidad del espacio ártico (casi siempre sin balizas, apenas regulado por las convenciones del *raccord* y del cambio de 180 grados).

La historia de *Atanarjuat* sucede en el tiempo inmemorial de la leyenda, pero es también el tiempo anterior a la llegada del hombre blanco a la comunidad inuit. El relato no se construye a partir de la crítica a la historia colonial, sino del retorno a los orígenes, de la autoafirmación y recuperación de una tradición oral, de una memoria colectiva, de unos sistemas de creencia propios. Ni tampoco se plantea la cuestión del otro en tanto que *aborigen* –tal como ocurre en *Nanouk* de Flaherty o en *The Savage Innocents* de Nicholas Ray–, sino que en todo caso la otredad se dirime dentro del propio grupo (mal/bien, individualismo/colectividad). Pero obviamente este ejercicio de revitalización de una cultura propia no se da de manera idealizada como si brotase de las aguas incontaminadas de la fuente primordial. Implica al mismo tiempo una relectura crítica del proceso de imposiciones y pérdidas que trajo consigo la colonización y una asimilación re-creadora a través de valores y mitologemas universales (el ciclo heroico, los tabúes en las relaciones sexuales, la imagen del niño como final abierto de la historia, etc.). Y puesto que es la propia tecnología digital la que ha posibilitado la creación de una cinematografía nueva en un paraje ártico, no le falta razón a la escritora canadiense Margaret Atwood cuando afirma que *Atanarjuat* es "Homero con una videocámara"<sup>11</sup>.

<sup>11</sup> *The Globe and Mail*, citado por DAVIDSON, Peter, op. cit., p. 196

(Esta comunicación forma parte de una investigación posdoctoral financiada por el Gobierno Vasco a través del Programa de Formación de Investigadores del Departamento de Educación, Universidades e Investigación)