

Convergencia cultural en Ciudad República

Graciela Solórzano Castillo
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
ORCID: 0000-0003-0972-4438

AVATAR, LA LEYENDA DE KORRA es una serie que apareció por primera vez en el 2012, en el canal de televisión Nickelodeon, constó de cuatro temporadas y 52 capítulos. Surgió a raíz de *Avatar, la leyenda de Aang* (serie de tres temporadas y 61 episodios desde el 2005 hasta el 2008). Para comprender la trama, resulta importante conocer esta precuela, en donde se presenta un mundo paralelo al nuestro, pero con otras características que nutren la narración. Una de ellas es que ciertos habitantes tienen la habilidad de controlar alguno de los cuatro elementos. De esta forma, coexisten las tribus agua del norte y sur, el reino tierra, los nómadas aire y la nación del fuego, así como otros grupos más pequeños (habitantes del pantano, maestros arena, etc.). Al inicio de la serie de *Aang*, Katara, personaje protagonista, narra cómo estos grupos culturales están en guerra por culpa de la Nación del Fuego:

Hace muchos años las naciones vivían en armonía, pero todo cambió cuando la nación del fuego atacó. Solo el Avatar: maestro de los cuatro elementos podía detenerlos, pero cuando el mundo más lo necesitaba... desapareció... Después de cien años, mi hermano y yo encontramos al nuevo Avatar, un maestro Aire llamado Aang, aunque sus habilidades para controlar el aire eran grandiosas, tenía mucho que aprender antes de salvar al mundo y yo creo que Aang podrá salvarnos.



La historia expone cómo estos tres personajes inician una aventura para recuperar la paz, en la que encuentran distintos problemas y nuevos amigos. El objetivo se logra al final de la serie y nace *La leyenda de Korra*. El valor de ese universo consiste en representar conflictos sociales entre culturas, en los que se exponen diferentes

caras de la humanidad: la ambición, el amor, la ternura, el dolor y la redención, por ejemplo. La evolución de algunos personajes es uno de los atributos más alabados de la serie, como Zuko, antagonista principal al inicio de la trama y al final se convierte en pieza clave para que se recupere el equilibrio.

Ahora bien, ¿cómo nace Ciudad República? Aang, después de una vida plena, muere y el espíritu del Avatar reencarna en una niña de la tribu agua del sur, Korra. Los tiempos en este periodo son aparentemente de paz. El maestro aire, después de la guerra, acompañado de su equipo, Sokka, Toph, Katara y Zuko, fundan Ciudad República, un espacio donde miembros de las cuatro civilizaciones convergen mediante la racionalidad en aras del progreso y el bienestar de sus habitantes. Tenzin, el hijo de Katara y Aang, narra en esta ocasión los acontecimientos tal como su madre lo hizo antes:

Quando yo era niño, mi padre, el Avatar Aang, me contó la historia de cómo él y sus amigos heroicamente pusieron fin a la Guerra de los Cien Años. El Avatar Aang y el Señor del Fuego Zuko transformaron las colonias de la Nación del Fuego en la República Unida de Naciones, donde maestros y no maestros de todo el mundo pudieran vivir y prosperar juntos en paz y armonía. Llamaron a la capital de esta gran nación: Ciudad República.

Se viven buenos tiempos. El Avatar Korra logra entrenar y domi-

nar tres de los cuatro elementos sin ninguna dificultad, pues al parecer el mundo está tranquilo. El espíritu de Ciudad República respira los valores de unión y solidaridad. Sin embargo, en el curso de las cuatro temporadas, se demuestra que no es tan fácil mantener esta alianza, puesto que entre individuos existen problemas latentes que se manifiestan y generan eventos violentos.

En esta serie, se identifican algunos puntos que Jesús Mosterín discute en su libro *Filosofía de la cultura*, entre ellos, el más importante: la convergencia cultural. El autor en su texto explica el concepto de cultura y emplea como analogía la constitución biológica de los seres humanos, es decir, el progreso que se sostiene en las teorías evolucionistas de las especies, creando un paralelismo entre “genes” y “memes”. Los primeros corresponden a la carga hereditaria que un ser vivo recibe en su ADN; los segundos representan una unidad de información cultural adquirida mediante la convivencia social. Un signo lingüístico, una herramienta, una pieza musical pueden ser denominados “memes”. En este, existe la posibilidad de encontrar dos tipos de información: práctica y valorativa. La primera nos dice qué debemos hacer, en la segunda, hallamos valores que se le adjudican a la información como lo “bueno” y “malo”.

De este modo, a lo largo de nueve capítulos, Mosterín nos prepara para finalmente exponer su propuesta



hacia una salida positiva para el progreso de los humanos. Dice:

Hace falta un enorme esfuerzo de racionalidad colectiva para llevar a buen término de un modo consciente el proceso de convergencia cultural que ya se está produciendo espontáneamente, impulsado por los progresos de transporte y la comunicación, y para superar sin guerras ni catástrofes ecológicas la crisis de la cultura en que estamos inmersos.

Los siguientes puntos respecto a la propuesta del filósofo español se pueden encontrar en el universo de Avatar: 1) la herencia biológica como determinante cultural, 2) la lucha entre culturas a raíz del etnocentrismo, 3) la convergencia que representa una respuesta positiva a resolver esos conflictos, 4) el riesgo de que el etnocentrismo resurja.

La herencia biológica de los personajes determina, en cierto modo, la civilización a la que pertenecen. Dentro de la ficción, estos rasgos genéticos compartidos otorgan la capacidad de dominar ciertos elementos a algunos de los miembros de las distintas culturas. Así, por ejemplo, cuando la Nación del Fuego cometió el genocidio contra los maestros aire, casi generó su extinción, pues solo sobrevivió el Avatar. En *La Leyenda de Korra* se refleja la necesidad que tiene Aang de procrear más maestros aire con Katara. Tras dos intentos fallidos, su hijo Bumi (no maestro) y su hija Kya (maestra agua), nace su hijo Tenzin, quien logra que la can-

tidad de maestros aire aumente a cinco. También los ojos de los personajes, generalmente, señalan a cuál cultura pertenecen: gris, aire; azul, agua; verde, tierra; marrón, fuego. En Ciudad República, aparece cómo empiezan a surgir mutaciones, puesto que nacen nuevos tonos, representando el mestizaje.

La lucha entre culturas se encuentra, como se ha visto líneas antes, desde el momento en que la Nación del Fuego se impone frente a las otras tres grandes civilizaciones. La consecuencia consiste en la violencia que dura cerca de cien años. Después de la *Leyenda de Aang*, la respuesta que dan los personajes a mantener la paz consiste en la convergencia cultural que se hace manifiesta en Ciudad República. Buscan romper las líneas que separan a los distintos grupos. En parte, esta convergencia también es posible porque en los tiempos de Korra se vive un progreso tecnológico en el transporte y las comunicaciones: empiezan a surgir los automóviles y el cine. Pero con el transcurrir de los capítulos, las cosas se dificultan.

Entonces, Ciudad República se transforma en el escenario de una serie de acontecimientos que se relacionan con un retorno a nuevos etnocentrismos. Aparece así una guerra civil entre maestros y no maestros, pues estos segundos sienten la opresión que aquellos les imponen como resultado del privilegio que tienen de controlar los elementos. El conflicto lo inicia Amón, quien a través de un discurso anticontrol busca la igualdad



entre sujetos y remarca el peligro que los maestros representan, motivo por el que se les debe combatir. Este grupo que comparte características comunes se une y crea una entidad que se rebela. La diferencia, la particularidad, se transforma en motivo de lucha contra lo que no se es. El plan consiste en quitarle los poderes a quienes los tienen para que queden en igualdad de condiciones. Los mandatarios de Ciudad República (representantes provenientes de las tribus agua, de los nómadas aire, del reino tierra y de la nación del fuego) acompañados del Avatar combaten la insurrección. Al final de la primera temporada se recupera el estado de “armonía”, pues se descubre que el líder del movimiento es en realidad un maestro agua, capaz de dominar la sangre de los demás, es decir, una farsa de los valores que promueve. La revolución anticontrol se debilita y desvanece.

Después de este evento, la amenaza de una guerra espiritual proveniente de las Tribus del Agua azota a Ciudad República. Afecta al orden mundial y el conflicto termina de forma parecida al anterior, pero ahora con una consecuencia: la convergencia en la dimensión espiritual. Luego, en la tercera temporada, tenemos una intervención anarquista que promueve un desprendimiento de todas las formas de gobierno y sus líderes. Se emplean como valores la liberación de las ataduras terrenales y se toma otra vez el motivo religioso y espiritual. Hay así una imposición etnocéntrica basada sobre todo en la ideología y la re-

ligión. La cuarta y última temporada refiere cómo una dictadura proveniente de algunos maestros tierra entra en conflicto con el mundo, pues busca unificar los territorios que fueron “suyos”, y ya que Ciudad República se fundó en las antiguas colonias que la Nación del Fuego formó en el reino Tierra tras la invasión, son reclamadas en este levantamiento por “derecho”. Sin embargo, los métodos que emplea la “unificadora” Kuvira son violentos e impositivos. También en este caso el Avatar y los mandatarios aplican el orden y se regresa al equilibrio.

Así, aunque en el universo del Avatar se representen los valores de un espacio conciliador en el que se puede convivir amablemente, esto no es posible siempre, pues las distintas formas culturales entran en lucha en algún nuevo punto. Recordemos que Huntington planteó en *Choque de civilizaciones* la hipótesis de que los conflictos se generan a causa de la diversidad cultural, como se puede ejemplificar a lo largo de la historia. Sin embargo, Mosterín anticipa este retorno de pugnas en la convergencia, debido a la naturaleza humana y señala lo siguiente salvaguardando, de algún modo, su propuesta: “Pero con gente así (como nosotros) se puede organizar el mundo, de tal modo que las necesidades e intereses de la inmensa mayoría de los humanos se vean satisfechos y que la variedad de la biosfera se vea salvaguardada”. Ese “nosotros” en la serie de Korra y Aang se encuentra representado en los protagonistas, el Avatar y su equipo, quienes luchan por el bien de la mayoría.



Estos son los valores que presenta la serie y que a través de la animación dan un enfoque del universo cultural a través de la mimesis. De esta manera, la

serie propone una visión de la realidad y muestra la complejidad de la cultura por medio de “memes” que reflejan nuestro mundo.



Rocío Sáenz, *Sin título*, 2022, (detalle).

