

Tipos de sociedades y estructuras sociales implicadas en producciones cinematográficas

(Reflexiones a partir de interpretaciones en cuatro casos)

Jorge M. Veizaga¹

1. Introducción

Este breve ensayo discute la existencia de estructuras sociales ideales/idealizadas, propuestas y/o supuestas, en varias producciones cinematográficas que a su vez implican ciertas visiones y/o interpretaciones de la realidad que podrían no ser ni completa ni claramente advertidas por el público en general. En otros términos, algunas películas se desarrollan en torno a alguna tipología implícita de grupos sociales sobre la base de la cual y a menudo, se desarrollan los argumentos centrales de la obra en cuestión.

Ahora bien, aún cuando apriorística e intuitivamente se acordara la existencia de tales tipologías y estructuras sociales, sería posible reconocer una gran diversidad de complejas cuestiones emergentes, por mencionar algunas: la importancia relativa de la estructura social en el desarrollo del argumento central de la película, la medida en que la estructura social es explícita, si tal estructura forma explícitamente parte de un proyecto político específico y la medida en que beneficia o promueve los intereses de sus productores, en detrimento de qué otros grupos, en qué contexto / coyuntura política o social se difunde la película.

Un posible punto de partida para el análisis y la reflexión puede encontrarse en una síntesis extrema: todo acto comuni-

cativo es en sí mismo de alguna forma u otra, un acto político (Habermas, 1987; Garrido, 2011). A partir de tal síntesis, no es posible obviar la dimensión ideológica y los consecuentes procesos psicológico-culturales que implican los actos y procesos comunicativos. De hecho existen varios estudios que han explorado la relación entre ideología y medios (Alvermann, 2004, Spring, 1992) y más específicamente aún, entre ideología y cine (algunos ejemplos son: Sunnemark, 2007, Eschholz, 2002; Srinivas, 2002; Mejía, 2013).

Otra perspectiva desde la que es posible abordar la cuestión inicialmente planteada incluye la consideración de complejos procesos de (re-de)construcción de narrativas, y en ello también se incluye la existencia y la evolución de arquetipos (individuales y sociales), constitución, consolidación de imaginarios colectivos, (de)formación de opinión pública y finalmente, pautas para la acción (Flaxman, 2000). En ese sentido, procesos psicológicos como el de la especularidad parecen ocupar una parte significativa del tiempo y de las vivencias individuales y colectivas (Fernández et al, 2011).

En el contexto de la diversidad de temáticas implicadas en el tema propuesto, así como los diversos enfoques teóricos desde los que se podrían abordar las ya

¹ Investigador CEP – UMSS, jmveizaga@gmail.com



citadas temáticas, el objetivo de este trabajo es más modesto y se remite a llamar la atención respecto de las implicaciones de ciertas producciones cinematográficas en términos de las estructuras sociales y/o tipos sociales que proponen o – cuando menos – suponen.

Para lograr el objetivo planteado, después de esta introducción (1) se plantean algunas premisas de carácter muy general relativas a las interacciones entre literatura, cine y su importancia en los procesos socio-culturales (2). Más adelante, se proponen interpretaciones posibles de cuatro películas que por su difusión y/o éxito relativo, se podrían suponer significativas (3). El texto concluye con algunas reflexiones sobre los posibles impactos en público y sociedad en general (4).

2. Interacciones entre literatura, cine y procesos culturales e identitarios

Aunque con certeza existen diversos estudios que exploran las conexiones e interacciones entre la literatura, el cine y diversos procesos socio-culturales (Laverde, Parra, Montoya, et al, 2010; Castillo, 2008), es importante enunciar las premisas más importantes y que de manera más directa sirven de guía la posterior argumentación.

Así, más allá de la influencia recíproca y constante entre la literatura, el cine y la cultura (Durham y Kellner, 2006), interesa sobre todo concentrarse en los mecanismos a través de los cuales suceden procesos específicos como la formación de arquetipos, consensos y proyectos, entre otros.

2.1. Literatura de ciencia ficción: entre el pasado remoto y el futuro imposible

Un aspecto que tienen en común diversos géneros literarios y más específicamente, la literatura de ficción y la

literatura mitológica, es la centralidad de los arquetipos, sean estos humanos/individuales o sociales/grupales. En tal sentido una de las estructuras más simples y frecuentes se basa en la existencia de uno o más personajes buenos usualmente enfrentados ya sea a uno o más personajes malos, o bien a situaciones problemáticas a las que deben enfrentarse y vencer/trascender. En efecto, desde los héroes mitológicos como Hércules, Perseo y Aquiles, hasta los más contemporáneos: Superman, Batman, Rocky Balboa, pasando por los héroes que las historias nacionales y la historia universal suele destacar (Cardona, 2006).

Aunque pueda parecer excesivamente simplista y hasta maniquea, la centralidad de los héroes y de su confrontación con el mal es muy frecuente tanto en la literatura como en el cine. Por supuesto, existen innumerables variaciones que a su vez se combinan para generar nuevos relatos. Por supuesto, el origen de los arquetipos y sus transformaciones se remontan hasta los relatos orales como reflejo de proceso psicológicos individuales y sociales de construcción de identidades, de cambio y transformación social que incluyen la dimensiones éticas y estéticas (Escobar, 2013).

Por ello, la ciencia ficción implica en alguna medida la pre-figuración de y proclividad hacia la construcción de realidades específicas, sociales y culturales. En ese sentido, toda narración del futuro implica un proyecto socio-político (Cardona, 2006).

2.2. La omnipresencia del cine o todos los mundos posibles

Por diversas razones, entre las que se pueden mencionar la cualidad de cine como síntesis del teatro y la literatura, su condición de lo que McLuhan llamaría un

“medio caliente” (McLuhan, 1996) y sobre todo, su adecuación a las condiciones tecnológicas contemporáneas ha contribuido en: a) su consolidación como un medio de comunicación de gran importancia para las sociedades contemporáneas, b) su amplia difusión en el mundo (Vitali, 2005). Así, las producciones cinematográficas no dejan de ser c) creaciones artísticas (cine como el séptimo arte) muy diversas sino que también juegan un papel tanto o más importante que el de la literatura en dinámicas socio-culturales como las mencionadas previamente.

En tal sentido, más allá de los indicadores económicos relacionados con la industria del cine, no sería tan descabellado suponer una suerte de omnipresencia del cine en la mayor parte de las sociedades actuales. En este contexto y en virtud de los consecuentes procesos de identificación del espectador con el relato, emergen lógicamente realidades (virtuales) paralelas, así, todos los mundos son posibles.

3. Un primer caso: los buenos y los malos, ¿quién es el avatar?

Varias son las razones por las que una de las más recientes películas de James Cameron, *Avatar* (2009), se destaca; entre otras, los efectos especiales, la idea de una doble vida/dimensión que puede lograrse a través de una compleja interacción de sueño y tecnología, el mensaje explícitamente ecologista y una apología de la resistencia. Una de ellas tiene que ver con la descripción en cierta forma idealizada de un grupo social: los Na’vi.

Los Na’vi son presentados como una especie humanoide (¿raza?, ¿etnia?) que sostiene una relación armónica y equilibrada en/con su medioambiente natural (Pandora). Poseen capacidades de comunicación bastante amplias y

desarrolladas entre ellos y con su entorno, son sensibles y espirituales. Características que más resaltan cuando se los compara con los seres humanos, quienes se han concentrado en la posibilidad de explotar un recurso importante, el mineral unobtainium.

Hasta aquí, la analogía es relativamente clara: los humanos reflejan al homo economicus y su eterna búsqueda del “desarrollo”. Los Na’vi son los pueblos indígenas, muy probablemente Pandora sea alguna región amazónica, que posee diversos recursos (¿petróleo?). Al parecer, se trata de una apología del indígena concebido como víctima, inocente, bondadoso, sensible pero al mismo tiempo, capaz de organizarse, resistir valientemente y dispuesto a llegar a las “últimas consecuencias”. Más allá de que el final sea o no feliz, la película muestra dos arquetipos del ser humano: Caín y Abel, el malo y el bueno y las consiguientes sociedades/civilizaciones resultantes.

La película propone además la existencia de un individuo con características híbridas. Un humano que es “infiltrado” entre los Na’vi entre quienes vive diversas experiencias significativas que terminan por situarlo en una especie de limbo entre ambos mundos.

Para completar la descripción es importante observar que existe una especie de fusión en el mundo de los seres humanos que vincula funcional y estratégicamente la Corporación en busca del mineral y el Ejército (de mercenarios) quienes deben propiciar y mantener ciertas condiciones para que la corporación alcance sus objetivos.

Otro personaje que no deja de ser interesante e importante a la vez es la “Doctora” que insiste en desarrollar

funciones de tipo: antropológico-académicas, de ayuda-trabajo social y hasta misionero. Así, las estrategias de la Corporación incluyen también alternativas no violentas.

En términos de las estructuras sociales implicadas, las posiciones no varían demasiado: tanto entre humanos como entre los humanoides existen grupos jerárquicamente ordenados, en particular, el caso del ejército. La diferencia más importante parece residir en la racionalidad de la participación y acción de los individuos. Mientras en el ejército la obediencia y lealtad son retribuidas con dinero, la sociedad Na'vi muestra características comunitario-tribales en las que las motivaciones se vinculan con el sentido de pertenencia, la plena identificación entre uno y la sociedad. Así, las acciones se suponen cooperativas, colaborativas, etc. El contraste entre ambas estructuras sociales, implica una dura crítica a la cultura occidental-moderna, en particular, en términos de su racionalidad y proyecto civilizatorio.

Pero Avatar no es la única película que propone de manera tan clara la existencia de ciertos tipos de seres humanos. En realidad, un repaso más atento de las producciones cinematográficas podría revelar otras diversas visiones acerca del ser humano y de los tipos – en cierta forma: ideales – que se construyen y/o reafirman.

2. El futuro de la humanidad como una regresión

Además de reflejar claramente el pesimismo, temor y ciertas visiones apocalípticas de su época, la película de Franklin Schaffner, *El planeta de los simios* (1968), más allá de las especificidades de su argumento/trama, propone la existencia de tres tipos de seres humanos, definidos

esencialmente por su características psicológicas perfectamente correlacionadas con su lugar (roles, funciones) en la sociedad, éstos son: los gorilas, los orangutanes y los chimpancés.

Los gorilas son presentados como aquellos que a través de la fuerza se imponen como la clase (¿raza?) hegemónica. Organizados militarmente se rigen por lo que podría denominarse “la ley del más fuerte”, determinan los destinos de toda la sociedad, controlan, castigan, en fin: gobiernan.

Los orangutanes son los sabios, a quienes se les consultan sobre temas diversos, generalmente no deciden, aconsejan o sugieren. Ante la fuerza bruta de los gorilas oponen su “sabiduría” y parecen representar la institucionalidad de la sociedad. Exhiben conductas y tienen un “estilo de vida” que no deja de aludir ideas como las de opulencia, confort, es en cierta forma la casta “civilizada”.

Los chimpancés se presentan como la mano de obra, los gobernados, la servidumbre que es a la vez inocente y dócil. No son ostentosos y hasta pueden lograr encontrar la felicidad. Dominados por sus temores reproducen constantemente la idea de que el orden establecido es incontestable. En todo caso, sus condiciones de vida suelen ser precarias, reflejando lo que hoy se observa en países con bajos niveles de desarrollo económico y social. Así, el equilibrio es alcanzado en un grado de desarrollo técnico del Planeta de los Simios que es similar al de la edad media, aunque existen las disparidades arriba mencionadas y los gorilas se empeñan en mantener el *status quo*.

Las interpretaciones que podrían derivarse de la tipología propuesta por el film son diversas, por ejemplo: los

guerreros, los burócratas y los campesinos. En tal estado de cosas, las relaciones de poder son claramente asimétricas y los niveles de desigualdad son máximos.

En todo caso, es preciso notar que en tal contexto, no podría existir movilidad social: un chimpancé nunca podría aspirar a convertirse en orangután ni en gorila. Tampoco se observan posibilidades de hibridación, son estamentos completamente cerrados (castas). En cambio, Avatar propone la excepción, el héroe que logra convertirse en el vínculo entre dos mundos. Lo más cercano en el caso del planeta de los simios, resulta el ser humano. ¿Qué papel juega en la configuración de dicha sociedad?, al parecer, el ser humano, reúne en sí mismo los tres caracteres y al mismo tiempo los trasciende.

4. Aspiraciones heroicas en tiempos míticos

Otra película que también propone la existencia de al menos tres tipos de seres humanos con menor sutileza que El planeta de los simios, es la serie de películas de Peter Jackson, El señor de los anillos (2001-2003), que al igual que el segundo caso se basan en trabajos literarios previos (novelas) pero que ha tenido una mayor difusión como producción cinematográfica.

En todo caso, es necesario tener en cuenta que tanto el desarrollo de la historia como las implicaciones de su argumentación han sido largamente discutidas, empero, en este trabajo solamente se propone una rápida caracterización en función de los objetivos ya planteados al inicio. Así, en la serie de películas se pueden ver tres tipos de seres humanoides: los seres humanos, como tales, los elfos y los *hobbits*. Asimismo, la historia implica

otro tipo de seres que podrían ser caracterizados como “malos” y son los *orcos* y los *trolls*, amén de los árboles móviles y fantasmas que completan una diversidad mucho mayor que las ya presentadas.

Para efectos de lo que interesa destacar, resulta más importante enfocarse en los tres primeros tipos que podrían denominarse “buenos”. Los seres humanos son los mismos que se suponen en la realidad: seres con miedos, con defectos, virtudes, capacidades, inteligentes, emotivos, etc. Los elfos son presentados como seres perfectos, prácticamente dioses. Fungen como ángeles prestos a ayudar a los seres humanos. Los *hobbits* a su vez son presentados como seres inocentes y cándidos, bondadosos y juguetones, y en cierta forma, superficialmente pasionales.

La historia muestra, entre otras cosas, la necesidad de lograr una alianza sólida entre estos tres tipos de sociedades para vencer las fuerzas del mal. La lucha es dura, azarosa y finalmente se logra el triunfo.

En este caso las estructuras sociales, son similares, en particular entre humanos y *hobbits*. Por supuesto, dado que las diferencias entre unos y otros son “dadas”, no podría existir una transformación, ningún individuo dejará de ser lo que es. Considerando esto último, tal vez lo más relevante viene a ser el tipo de relaciones que se establecen entre las distintas sociedades, mismas que podrían ser calificadas como relaciones cooperativas frente a una amenaza común.

En este caso también, las propiedades del poder como elemento capaz de corromper las más férreas voluntades, juegan un papel importante en el desarrollo de la historia. De hecho, el poder que dimana el anillo, es el único factor que

puede “transformar” alguno de los individuos, dicha transformación por supuesto sucede en una dimensión ética y estética a la vez: el poder pervierte y hace horribles a quienes son prisioneros de aquel.

La única alegoría de transformación que escapa al poder del anillo, podría ser vista en la victoria del bien sobre el mal y consecuente merecimiento/legitimación del estatus real del héroe humano. En efecto, la fuerza, valentía, nobleza, liderazgo y proezas del héroe derivan en el reconocimiento y aceptación del héroe como poseedor de una calidad superior. Es decir, la gloria de las victorias se condensa en su nombramiento como Rey. Se puede sospechar en este proceso una especie de mitificación de los hechos, la expresión explícita de un arquetipo humano y al mismo tiempo se prefigura un camino para lograr la movilidad social.

Un personaje que escapa a las caracterizaciones generales es del Brujo/Mago/Sabio (Gandalf) que trascendiendo su condición humana, probablemente a través de sus capacidades y su función como Sabio que se podría describir como la de un consejero, guía o conciencia superior de todos.

5. La guerra de las galaxias de las diversas especies

Todas las películas hasta ahora nombradas se destacan también por el uso intensivo e innovador de la tecnología para generar y/o intensificar los argumentos, la serie de películas denominada: “La guerra de las galaxias”, dirigida por George Lucas (1977), también se caracteriza por ello. Aunque en este caso también se trata de una larga serie de películas, realizadas en diferentes períodos de tiempo, interesa sobre todo observar el caso de los tres primeros episodios en los que se presentan diversas “especies”:

Los seres humanos, cuya sociedad se organiza en torno a la República. En este caso, la larga historia incluye la emergencia del Imperio y el grupo de los rebeldes

Los gunganos del planeta Naboo, en torno a los cuales surgieron también acalorados debates por ciertas analogía con o alegoría a los “afros”, mismas que eventualmente fueron consideradas como peyorativas

Los wookies del planeta Kahsyyyk, que reflejan en cierta forma rasgos de animalidad muy sugerentes de un estado salvaje y/o primitivo.

Los seres artificiales tales como robots, androides y clones, que podrían estar presentados como frutos del progreso tecnológico que eventualmente cobran autonomía y/o son utilizados de diversos modos. No deja de llamar la atención el rol de C3PO por demás “civilizado” y experto en etiqueta y protocolo, mientras R2D2 se mantiene siempre funcional y/o operativo

A este conjunto de tipos tal vez sea necesario añadir el tipo de los monjes guerreros: los caballeros Jedi, grupo en el que – nuevamente – el poder de *la fuerza* juega un rol determinante, al igual que en el caso de la importantísima “comunidad del anillo” en el caso previo. Tal vez lo que más llama la atención es la mayor diversidad en cuanto a “especies” del Consejo Jedi, que incluye al Maestro Joda (no humano) en una posición clave/importante.

Nuevamente, las estructuras sociales son relativamente claras y todas parecen reflejar cierta correlación con el nivel o grado de desarrollo: los salvajes son tribus, los gunganos conforman una especie de reino y los humanos han optado por una república, situación supuestamente superior a los otros casos. Por lo mismo, vale la

pena preguntar si la emergencia del imperio es un avance o más bien un retroceso. Al interior de cada sociedad las relaciones entre sus miembros son relativamente claras y estables. Excepto por la ambición de algún político que aspira poseer un poder sin límites.

5. Las producciones cinematográficas y las tipologías que proponen

Aunque los tipos de sociedades implícitos en cada caso son particulares, todas comparten algunos rasgos esenciales: la existencia de castas – y por tanto – imposibilidad de movilidad social, el importante papel que juega algún recurso al que accede o genera algún héroe que permite resolver la problemática emergente en cada historia. Dichos recursos pueden ser diversos: tecnológicos, conocimientos, valores morales, y hasta capacidades de dimensiones abstractas-místicas como el poder o la fuerza.

Las estructuras sociales en los casos estudiados no cambian drásticamente en los casos estudiados, tal vez el caso más cercano sucede en el Avatar y es el mismo caso la excepción a esa tendencia aparentemente neutra de describir-aceptar las estructuras sociales de las demás películas, ya que es inevitable notar una perspectiva crítico-contestataria del orden social.

Independientemente de cuán explícitamente estén propuestas las tipologías analizadas, éstas no podrían dejar de impactar en el público aunque sea a nivel del subconsciente. Si se acepta este supuesto, las implicaciones de cada tipología en dimensiones como la sociológica y la cultural no deberían ser menospreciadas.

Entre las muchas opciones del espectador es posible incluir la tendencia

de la identificación (Fernández, Revilla, Domínguez, 2011). La identificación del espectador/lector/público se da con el héroe/heroína principalmente pero también cabe la posibilidad de una identificación selectiva, sujeta a la consideración de diversos factores: el rol que juega un determinado personaje o tipo de personaje en la historia, sus características físicas, morales, y otras que son valoradas y determinan analogías, similitudes y/o paralelismos, a partir de una interacción con otras tantas características particulares del espectador. Así, cabe la pregunta, cuando los “héroes” son varios: ¿qué preferiría el lector?, ¿ser un gorila, un orangután o un chimpancé?

Las posibilidades son diversas y los efectos también. Un posible resultado positivo podría implicar la realización de ejercicios de introspección para que cada espectador logre identificar en sí mismo, ciertos rasgos psicológicos, es decir, logre conocerse un poco más. Empero, también podría un espectador menos atento o más perezoso, considerar como *naturales*, o tender a naturalizar los tipos expuestos y sus respectivos arquetipos, creando y consolidando prejuicios e imposturas acerca de las sociedades humanas.

Por otra parte, también cabe preguntarse: ¿qué tan conscientes son los productores y directores de las películas respecto de las propuestas implícitas de tipos y/o grupos humanos?, ¿a qué propósitos sirven los mensajes implícitos? En ese sentido, no es difícil reconocer el carácter político y el sentido del mensaje que implica el caso de Avatar que aboga por la organización y confrontación a los procesos de colonización y explotación depredadora de los recursos naturales, proponiendo el respeto por los grupos indígenas y por el medioambiente.

Finalmente, las películas aludidas – al igual que muchas otras que en mayor o menor grado implican visiones específicas de la sociedad y de su clasificación en tipos específicos de individuos – no solamente presentan las tipologías como meros conjuntos independientes. En muchos casos, existe también alguna dimensión valorativa que determina una jerarquía en los tipos propuestos. En tal sentido, las tipologías son más bien claras estratificaciones sociales usualmente infranqueables.

En ese sentido, un ejercicio que podría ser interesante es el de explorar las propias y específicas visiones de la sociedad / humanidad, y hacer explícitas nuestra particulares visiones acerca de los tipos de individuos, los arquetipos subyacentes y las características de las sociedades resultantes, recordando además que todo acto comunicativo es a la vez un acto político (Habermas, 1987).

Referencias bibliográficas

Alvermann, D. (2004) Media, Information Communication, Technologies, and Youth Literacies, *American Behavioral Scientist* Vol. 48, No 1, pp. 78-83

Bourdieu, P. (2007). *Capital cultural, escuela y espacio social* (I. Jiménez, Trad.). México: Siglo XXI.

Cardona, P. (2006) Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción. *Universidad EAFIT*, Vol. 42, No. 144, pp. 51-68

Castillo, S. (2008) La doble transposición: de la Literatura a la Antropología y viceversa. Presentación del volumen monográfico: Antropología y Literatura, *Revista de Antropología Social*, Vol. 17, pp. 7-26

Durham, M.; Kellner, D. (Eds.) (2006) *Media and cultural studies*. Malden: Blackwell

Eschholz, S.; Bufkin, J.; Long, J. (2002) Symbolic reality bites: Women and racial/ethnic minorities in modern film, *Sociological Spectrum* 22: pp. 239-334

Escobar, M. (2013) Entre Caliban y Ariel. Apuntes para una lectura sobre la identidad en el pensamiento teórico-literario de América Latina, *Algarrobo*, Vol. 2, No. 2

Flaxman, Gregory (Editor) (2000) *The brain is the screen. Deleuze and the philosophy of cinema*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Fernández, C; Revilla, J. C.; Domínguez, R. (2011) Identificación y especularidad en los espectadores de violencia en televisión: una reconstrucción a partir del discurso, *Comunicación y Sociedad*, Vol. XXIV, No 1, pp. 7-33

Garrido V., L. (2011) "Habermas y la teoría de la acción comunicativa", *Razón y Palabra*, No 75, abril - 2011

Habermas, J. (1987) *Teoría de la acción comunicativa II. Crítica de la razón funcionalista*. Madrid: Taurus

Laverde, A.; Parra, M.; Montoya, A.; Uribe, Y.; Tobar, M. (2010) Cine y literatura: narrativa de la identidad. *Anagramas*, Vol. 8, No. 16, pp. 129-148

McLuhan, M. (1996) Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós

Mejía, W. (2013) *Análisis narrativo de la película "kick ass" a través de la construcción del súper héroe kick ass y súper heroína hit girl como estereotipos sexuales*. Tesis de Grado en Comunicación Social, Dir. Nieto, I. Quito: Universidad Central del Ecuador.

Spring, Joel (1992) *Images of American life. A history of ideological management in schools, movies, radio, and television*. Albany: State University of New York Press.

Srinivas, L. (2002) The active audience: spectatorship, social relations and the experience of cinema in India. *Media, Culture & Society* 25: 155-173

Sunnemark, F. (2007) Film and Ideology – Remarks on a Complicated Relationship. Paper from the Conference “INTER: A European Cultural Studies Conference in Sweden”, organised by the Advanced Cultural Studies Institute of Sweden (AC SIS) in Norrköping 11-13 June 2007. Conference Proceedings published by Linköping University Electronic Press at www.ep.liu.se/ecp/025/.

Vitali, V. (2005) Why study cinema? Serial visions of the culture industry and the future of film studies, *Inter Asia Cultural Studies*, Vol. 2, Issue 2, pp. 282-288

Referencias a recursos de internet

http://www.imdb.com/title/tt0499549/?ref=fn_al_tt_1
<http://en.wikipedia.org/wiki/Na%27vi#Na.27vi>
http://en.wikipedia.org/wiki/Homo_economicus
http://www.imdb.com/title/tt0063442/?ref=sr_2
http://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref=sr_1
http://www.imdb.com/title/tt0167261/?ref=tt_rec_tt
http://www.imdb.com/title/tt0167260/?ref=tt_rec_tt
http://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings
http://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref=sr_2
http://en.wikipedia.org/wiki/Star_wars
<http://www.davechen.net/2012/02/racism-stereotypes-phantom-menace-star.html>