



<http://digithum.uoc.edu>

De la digitalització de la cultura a la cultura digital

Avatar = Pinotxo 2.0 o «La fi de la societat de l'espectacle»

Derrick de Kerckhove

Director del Programa McLuhan de Cultura i Tecnologia
Professor del Departament de Francès de la Universitat de Toronto
d.dekerckhove@utoronto.ca

Data de presentació: abril de 2010

Data d'acceptació: abril de 2010

Data de publicació: maig de 2010

Resum

A partir de la pel·lícula *Avatar*, s'analitza el concepte que titula la pel·lícula com a part d'un imaginari objectiu i compartit i com una forma al·legòrica de la lluita del bé contra el mal. A aquesta anàlisi se li suma un repàs de les pel·lícules més recents de la història del cinema que tracten aquesta dimensió i es fa una analogia de l'avatar com el Pinotxo reinventat per a l'era electrònica. Alhora, s'analitza la nova experiència participativa del públic davant de la tecnologia 3D i d'una nova realitat virtual, amb plataformes com Second Life.

Paraules clau

avatar, cinema, 3D, realitat virtual, Pinotxo

Avatar = Pinocchio 2.0 or “The end of the Society of the Spectacle”

Abstract

The article analyses the concept that deems the film Avatar part of a shared and objective imaginary, and an allegory for the struggle between good and evil. Alongside this analysis, there is a review of recent films in the history of cinema that have handled these issues, analogising the avatar as a reinvention of Pinocchio for the electronic age. Likewise, there is analysis of the new participatory experience for audiences provided by 3D technology, and of the new virtual reality through platforms such as Second Life.

Keywords

avatar, cinema, 3D, virtual reality, Pinocchio

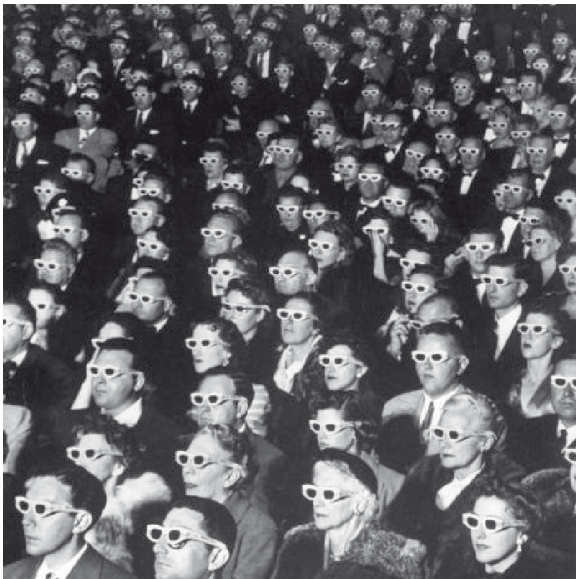


<http://digithum.uoc.edu>

Avatar = Pinotxo 2.0 o «La fi de la societat de l'espectacle»

Recordo amb certa ironia les imatges en les quals el públic de la dècada de 1950 mirava amb atenció els primers 3D, amb aquelles ulleres blanques, i recordo també que aleshores la tecnologia 3D no tenia futur, perquè se la considerava tan sols una moda passatgera. Avui, amb *Avatar* pot començar la nova generació del cinema. El 3D ja no és una moda, sinó una necessitat cultural de la nova «societat de l'espectacle», que es defineix també com la societat de la participació.

Imatge 1. Primeres emissions en 3D



«In your face cinema»: el cinema davant del nas

La dimensió 3D de la pel·lícula ja no és simplement casual, un efecte especial més. De fet, es tracta d'un nou i potent indicatiu que la perspectiva clàssica s'ha capgirat. La realitat virtual és una de les maneres més evidents, o potser banals, de crear experiències sensorials en la nostra època neobarroca. També nosaltres practiquem «*le déreglement de tous les sens*» [la desregulació de tots els sentits]. La màquina d'il·lusions, en comptes de permetre'm veure l'espectacle des de fora, em porta a dins de l'escena, o fins i tot fa que m'hi vegi envoltat. Vaig allà, en el sentit literal d'anar a un lloc, entro a l'interior i, si no hi puc anar, és l'espectacle el que ve a mi i em penetra.

El 3D i la realitat virtual inverteixen la perspectiva perquè l'usuari entra a l'espectacle. En tots els mons virtuals, l'usuari és el contingut i, també, l'autèntic punt de mira de tota la representació. Jo sóc el punt de mira del projectil que em ve directe a la cara perquè l'objecte en 3D desapareix en el moment del contacte.

Avatar no és res més que un tipus de passatge pel túnel de la televisió. Hans Magnus Enzensberger explica que l'espectacle televisiu és una mena de meditació col·lectiva, la televisió per si sola és un objecte tranquil·litzant, una experiència budista. T'hipnotitza, s'empassa el teu ésser. Si això és així, i probablement ho és, el fet que estiguem augmentant la interacció amb la pantalla —ja des que es va inventar el comandament a distància— està canviant les coses o més aviat les està invertint. La interacció ha esdevingut ja una mena de penetració en les coses amb les quals s'està interactuant. La pantalla de la televisió (i qualsevol altra pantalla) proposa un iris invertit a les pupil·les de l'espectador. Es diu que les cèl·lules de l'iris són les cèl·lules del cervell tretes a fora, al món exterior. Una pantalla connectada és equivalent a un iris connectat a un sistema global de tractament de la informació i, per tant, a un cervell. A internet, l'iris invertit està fidelment connectat a un cervell, el de la xarxa, com també al dels seus usuaris. La pantalla no és res més que un passatge. En la seva profètica pel·lícula *Lladres d'anuncis* (Itàlia, 1989), Maurizio Nichetti introdueix el seu personatge principal, un director de televisió, dins de la mateixa televisió. A *Avatar* ens arribem a submergir a l'altre costat de la televisió. Estem en sintonia amb el *mantra*; així doncs, som al paradís.

L'imaginari objectiu

Tot i que per si sola *Avatar* no és interactiva, ja que és una projecció cinematogràfica, en tot cas representa un model de paper paradoxal i la possibilitat d'una experiència per a l'espectador. La primera pregunta que cal formular-se és com modifiquen els efectes en 3D la posició de l'espectador. Encara que no ens moguem, estem dins de l'escena i no tan sols al davant, i l'escena va canviant entorn del nostre cos. Per això, l'experiència que se'n deriva no és només visual, sinó també tàctil. Se'ns convida a sentir físicament els canvis de l'espai cinematogràfic. Aquesta dimensió tàctil és inherent al cinema però, en general, desconeguda. L'impacte de la imatge i, en especial, del moviment cinematogràfic, provoca una reacció muscular lleu que ajuda a la comprensió del que s'ha vist. Aquest impacte és menys lleu a les pel·lícules violentes o a les de terror, on la reacció del cos, encara que molt sensible, és del tot previsible. A *Avatar* ja no es pot negar aquesta part física de l'espectacle.

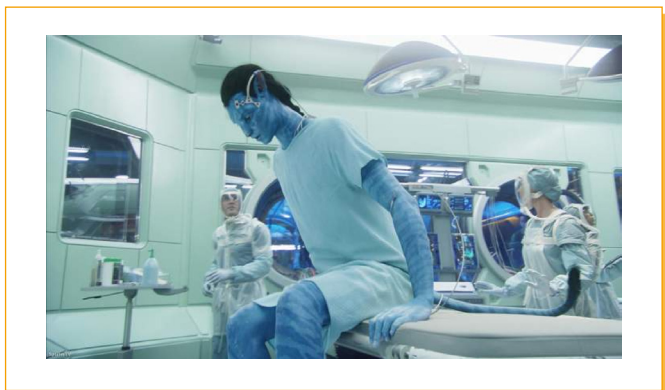
El 3D és tàctil: reforça la propiocepció i amplia totes les sensacions sensorials. Per orientar-se en el 3D, cal poder moure's; en canvi, en la perspectiva clàssica el punt de vista està bloquejat. En la realitat virtual i en el 3D l'espai és quelcom que s'utilitza com un instrument musical. El cos sencer en queda afectat. Les modulacions de l'interval entre el món i jo o entre dues persones o més pot ser de diversos tipus; però com en tota la interactivitat són variacions sobre el tacte. A més a més, aquest interval tractat pel 3D transforma en íntima la relació amb el mateix espectacle. La nostra societat ja no vol només veure un espectacle, sinó endinsar-s'hi.



<http://digithum.uoc.edu>

Avatar = Pinotxo 2.0 o «La fi de la societat de l'espectacle»

Imatge 2. Fotograma de la pel·lícula *Avatar*



L'espectador vol participar, i això canvia la naturalesa del seu paper. Projectar-nos en un context imaginari és una cosa que ja fem quan llegim. La ment del lector pot escollir. A la seva ment, el lector es pot projectar com un homuncle en una escena teatral, o bé pot contemplar simplement el contingut del seu imaginari des del punt de vista intern. La seva pròpia ment crea la seva projecció, és a dir, el seu avatar. A *Second Life*, el meu avatar és una projecció de mi mateix assistida per ordinador en un ambient extern; per això, es tracta d'una projecció objectiva. L'usuari pot triar entre mirar el món virtual des del seu propi punt de vista o bé mirar-se a si mateix com un contingut, com una part de l'escena. L'avatar digital està fora del nostre cos, sobre una pantalla. Es converteix en part d'un imaginari objectiu i compartit. *Avatar* proposa un híbrid entre l'experiència de la realitat virtual i la del cinema en 2D.

En qualsevol altra pel·lícula, la relació de l'espectador amb els personatges és semblant a la que s'estableix entre un lector i els protagonistes d'una història. A *Avatar* la relació és híbrida, ja que uneix un paper actiu comparable al de *Second Life* amb el paper típic de les estratègies mentals dedicades a la ficció. *Avatar*, a més a més, ens proposa una experiència d'identificació encara més complexa.

Quan llegim una novel·la o veiem una pel·lícula, ens podem projectar en personatges diferents. Però quan es tracta d'interactuar amb el món virtual, ens projectem només en el nostre personatge (en el nostre avatar). A la pel·lícula *Avatar* se'ns convida a identificar-nos amb la ideologia de Jake, amb el seu avatar. El personatge està adornat d'elements simbòlics, psicològics i socials i fins i tot de propietats tecnològiques. La pel·lícula proposa un drama de la identitat en la nostra era de reproducció electrònica.

Pinotxo 2.0

Avatar ens ofereix l'última de les nombroses imatges de la nostra iniciació en la matriu digital i del nostre renaixement consegüent. De fet, *Avatar* és en si mateix un avatar de Pinotxo, reinventat per l'era electrònica. Jake es converteix en una marioneta electrònica i emergeix d'una sèrie creixent de visions: de *Tron*, *Desafiament total*,

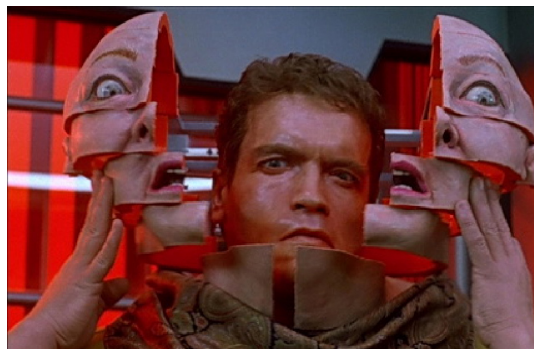
El tallador de gespa, *Blade Runner*, *Matrix* —tot i que de manera un pèl diferent—, *Minority Report* (Steven Spielberg, EUA, 2002), *Jo, robot* (Alex Proyas, EUA, 2004) i *Com ser John Malkovich*.

Imatge 3. Fotograma de la pel·lícula *Tron*



Tron (Steven Lisberger, EUA, 1982) presenta una espècie d'etapa «preavatar». Els protagonistes entren en els avatars, o van vestits d'ells, per dir-ho d'alguna manera. Es tracta del primer tipus d'híbridació entre home i màquina. La fusió és completa perquè l'ésser del personatge penetra en l'extensió tecnològica.

Imatges 4 i 5. Fotogrames de la pel·lícula *Desafiament Total*





<http://digithum.uoc.edu>

Avatar = Pinotxo 2.0 o «La fi de la societat de l'espectacle»

A *Desafiament total* (Paul Verhoeven, EUA, 1990), una màquina en combinació amb una droga produeix la projecció al·lucinatòria en un univers diferent. Aquesta projecció sembla que és la posada en escena d'un dispositiu similar al que es relaciona amb la lectura: una consciència individual imagina una ficció. Però encara s'assembla més als mecanismes del somni, perquè el protagonista viu la projecció com si fos veritablement real.

Imatge 6. Fotograma de *El tallador de gespa*



A *El tallador de gespa* (Brett Leonard, EUA, 1992), el protagonista es transforma, mitjançant el seu avatar, d'un deficient mental a un híbrid genial però malvat; una reflexió estranyament negativa de Brett Leonard sobre l'arribada de l'era virtual. Cal dir que, en general, el cinema ha presentat una imatge negativa de la tecnologia; un exemple n'és precisament *Avatar*.

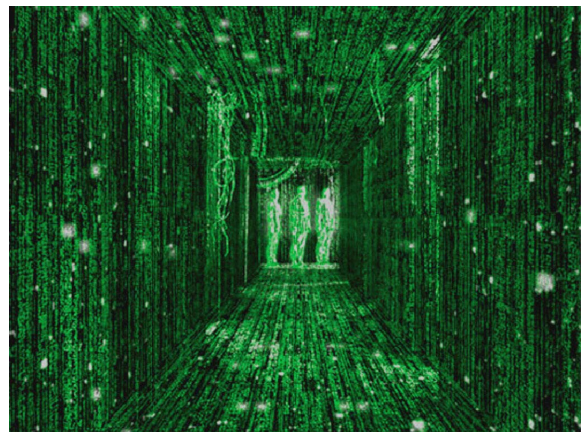
Imatge 7. Fotograma de *Blade Runner*



A *Blade Runner* (Ridley Scott, EUA, 1982), la màquina, el «replicant», és un robot dotat amb una mena d'ànima, que reivindica la seva pròpia autonomia i la independència del seu creador. El replicant no és l'avatar de ningú en concret (està més en la línia de HAL, l'ordinador parlant de *2001: una odissea de l'espai* — Stanley Kubrick, EUA / Gran Bretanya, 1968 —), però podria ser considerat un dels exemples més potents de projecció tècnica de l'ésser humà, seguint la tradició mítica del gòlem.

Possiblement, l'avatar tecnològic prové de dues novel·les, *Neuromàntic* (1982), de William Gibson, i *Snow Crash* (1992), de Neal Stephenson. A *Snow Crash*, els avatars dels usuaris es troben en el metaverso, prefiguració de Second Life deu anys abans de la seva aparició (2003). L'avatar de la novel·la de Gibson és més complex. Rep el nom de *riders* i està clarament separat del seu usuari, perquè la finalitat és dur a terme operacions perilloses en llocs inhabitables. La nova figura emergeix de la capacitat de l'avatar de transmetre sensacions i fins i tot emocions mitjançant la matriu. Per tant, l'avatar és mig màquina i mig home, material i virtual, il·lusió i realitat, sense que per això es confonguin les seves dues parts. L'expressió «jacking into the Matrix» (com també la pel·lícula del 1999) té l'origen en l'imaginari de Gibson.

Imatge 8. Fotograma de la pel·lícula *Matrix*



Matrix (Larry Wachowski, Andy Wachowski, EUA, 1999), *Desafiament total* i *eXistenZ* (David Cronenberg, EUA / Canadà, 1999) comparteixen la mateixa incertesa dels personatges per distingir el món virtual del món real. En realitat són els avatars del Quixot. Aquesta incertesa contribueix a confondre el mateix espectador. *eXistenZ* és especialment frustrant perquè en aquesta pel·lícula no se sap mai què ha passat realment, ni tan sols al final de la pel·lícula, quan tots els personatges es retroben al lloc on eren al principi. Es perd el punt de referència; certament és un cas on l'existència precedeix l'essència! A més a més, *eXistenZ*, com moltes altres pel·lícules de Cronenberg, ens presenta



<http://digithum.uoc.edu>

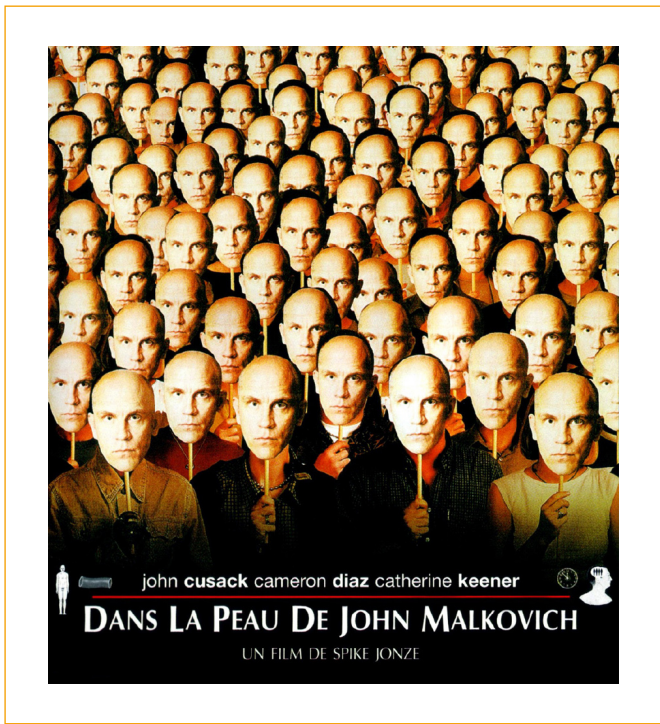
Avatar = Pinotxo 2.0 o «La fi de la societat de l'espectacle»

la unió completa entre l'home i la màquina. Per participar en el joc d'*eXistenZ*, els jugadors primer han de connectar la interfície a les seves vèrtebres. S'han de connectar l'entrada electrònica a la vena. D'una manera semblant, tot i que amb una connexió orgànica i no electrònica, a *Avatar* la cua s'ha de connectar amb el sistema pilòs del company (una connotació discretament eròtica) per transmetre energia i informació.

Tal com passa a *Desafiament total*, l'usuari descarrega el món virtual directament a la seva memòria, possiblement una prefiguració de les tecnologies del futur.

A *Com ser John Malkovich* (Spike Jonze, Gran Bretanya / EUA), l'usuari s'apodera del punt de vista d'una altra persona: l'actor John Malkovich deixa que una altra persona ocupi la seva ment i el seu cos, encara que sigui només per un període de temps limitat. Transformar una persona en avatar, un cas de possessió, una altra variant important de la temàtica sobre la identitat incerta.

Imatge 9. Caràtula de *Com ser John Malkovich*



Precisament en aquest cas, l'antecedent és Pinotxo, perquè la marioneta és també la que mou els fils de l'operació. De fet, els avatars de Pinotxo es troben en les pel·lícules d'avui o, més ben dit, en diferents produccions postmodernes se'n pot trobar algun fragment. La idea de la balena es troba a la matriu de *Matrix*, la marioneta a *Com ser John Malkovich*, les mentides a *eXistenZ*, la temptació del món de fantasies a *Desafiament total*, i així successivament. La força d'aquest vell mite italià es deu al fet que Pinotxo sorgeix de l'angoixa d'una societat agrícola envaïda

per la mecanització i per la industrialització. Pinotxo és la imatge autèntica de l'home mecanitzat que intenta recuperar la seva pròpia humanitat més enllà de la màquina, passant per tots els reptes de la maduració d'un nen abans d'arribar a l'estat adult, i aquest és el mateix repte que es planteja a l'home electrònic. A *Matrix*, la balena digital ja s'ha empassat tots els humans, però només alguns estan disposats a sortir i a convertir-se novament en autèntiques persones.

Tots els avatars representen diferents projeccions de les idees d'humanitat del futur en les simulacions electròniques. Tots són criatures digitals, criatures producte d'un somni tècnic. Molts d'ells senten el desig d'escapar de les limitacions del cos orgànic. Això es pot entendre perfectament en el cas del paraplègic Jake. McLuhan parlava de la nostra tendència a l'«angelisme», pròpia de la nostra època, on tot, i sovint el nostre propi cos material, es pot traduir a dades numèriques. Hi ha tants «àngels» a *Avatar*!

Un món màgic

Vivim en un món neomedieval però tecnològicament màgic, els avatars són les noves interfícies i l'iPhone és la vareta màgica. Curiosament, a les històries de Harry Potter, tant el bé com el mal resideixen en el món màgic o, en altres paraules, el món irreal conté a dins un món màgic fosc i sinistre. A *Avatar* el bé resideix en el món màgic, mentre que el mal es troba en el món «real». Això comporta implicacions per a la percepció pública actual de la vida en general. L'opinió de l'home comú (del carrer) sobre la societat en general és avui dia baixíssima, cosa que *Avatar* expressa amb una claredat absoluta.

Finalment, crec que és important reflexionar sobre l'extraordinari èxit mundial d'*Avatar* en el món actual. Certament disposa de la tecnologia 3D, però també és cert que aquesta tecnologia per si sola no afectaria la meitat del públic d'aquesta pel·lícula. Hi ha més aviat un estrany neoromanticisme en la confluència entre tecnologia, desmaterialització i naturalesa. Totes les cultures del món es poden identificar amb les diferents tribus de la narració. Totes poden patir la violència militar al servei d'interessos privats i criminals. Totes poden dubtar del valor de la tecnologia *hard*. Però la virtualitat *soft* sembla una sortida correcta i equilibrada, lluny del miasma sociopolític actual. De fet, a aquesta pel·lícula es pot aplicar perfectament l'antiga exegesi bíblica. *Avatar* és un tipus de paràbola anagògica de la lluita del bé contra el mal. Els avatars (en totes les seves formes, i no tan sols en el cas dels protagonistes de la pel·lícula) són al·legories, posseeixen atributs i poders com a les al·legories medievals. Es poden transformar per art de màgia, volar i teletransportar-se. Com a al·legories medievals que són, tenen missions per complir si volen obtenir un ordre anagògic de vida eterna. Els cors purs obtenen la victòria final i la reconquesta del paradís perdut.

<http://digithum.uoc.edu>

Avatar = Pinotxo 2.0 o «La fi de la societat de l'espectacle»

CITACIÓ RECOMANADA

KERCKHOVE Derrick de (2010). «Avatar = Pinocho 2.0 o "La fi de la societat de l'espectacle"». A: Pau ALSINA (coord.). «De la digitalització de la cultura a la cultura digital» [dossier en línia]. *Digithum*, núm. 12. UOC.
 [Data de consulta: dd/mm/aa]
 <<http://digithum.uoc.edu/ojs/index.php/digithum/article/view/n12-kerckhove/n12-kerckhove>>
 ISSN 1575-2275



Aquesta obra està subjecta a la llicència de **Reconeixement-No comercial-Sense obres derivades 3.0 Espanya** de Creative Commons. Podeu copiar-la, distribuir-la i comunicar-la públicament sempre que n'especifiqueu l'autor i la revista i la institució que la publiquen (*Digithum*; FUOC); no en feu un ús comercial i no en feu obres derivades. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/deed.ca>.

**Derrick de Kerckhove**

Director del Programa McLuhan de Cultura i Tecnologia
Professor del Departament de Francès de la Universitat de Toronto
d.dekerckhove@utoronto.ca

McLuhan Program in Culture and Technology
 39A Queen's Park Crescent East
 Toronto, Ontario M5S 2C3
 (Canada)

Derrick de Kerckhove és director del Programa McLuhan de Cultura i Tecnologia i professor del Departament de Francès de la Universitat de Toronto. L'any 1975 es va doctorar en Llengua i Literatura Franceses a la Universitat de Toronto i l'any 1979 va obtenir el doctorat de tercer cicle en Sociologia de l'Art a la Universitat de Tours (França).

Derrick de Kerckhove ha guiat seminaris sobre intel·ligència connectada arreu del món, i ara presenta aquesta nova perspectiva del món empresarial, l'administració i l'entorn acadèmic per a ajudar petits grups a pensar conjuntament d'una manera sistemàtica i efectiva mitjançant tecnologies digitals. En aquesta mateixa línia, ha contribuït a l'arquitectura d'Hypersession, un programari que en aquests moments *Emitting Media* s'encarrega de desenvolupar i que s'utilitza en diferents situacions educatives. Com a assessor de mitjans de comunicació, cultura i polítiques relacionades, Derrick de Kerckhove ha participat en les sessions de preparació i pluja d'idees dels projectes del Pavelló d'Ontario de l'Expo 92 a Sevilla, l'exposició *Canada in Space* i el Centre de Teledifusió de Toronto per a la CBC.

Ha rebut del Govern francès la medalla de l'orde de Les Palmes Académiques. És membre del Club de Roma des de 1995. Entre les seves publicacions, destaquen: *Understanding* (UNESCO, 1984), *McLuhan e la metamorfosi dell'uomo* (Bulzoni, 1984), *The Skin of Culture* (Somerville Press, 1995), *Connected Intelligence* (Somerville, 1997) i *The Architecture of Intelligence* (Dinamarca, 2000).

Per a més informació sobre l'autor, vegeu: <http://www.mcluhan.utoronto.ca/derrickdekerckhove.htm>

