



<http://digithum.uoc.edu>

## De la digitalización de la cultura a la cultura digital

# Avatar = Pinocho 2.0 o «El fin de la sociedad del espectáculo»

**Derrick de Kerckhove**

Director del Programa McLuhan de Cultura y Tecnología  
Profesor del Departamento de Francés de la Universidad de Toronto  
[d.dekerckhove@utoronto.ca](mailto:d.dekerckhove@utoronto.ca)

**Fecha de presentación:** abril de 2010

**Fecha de aceptación:** abril de 2010

**Fecha de publicación:** mayo de 2010

### Resumen

A partir de la película *Avatar*, se analiza el concepto que titula la película como parte de un imaginario compartido y como una forma alegórica de la lucha del bien contra el mal. A este análisis se le suma un repaso de las películas más recientes que tratan esta dimensión y se hace una analogía del avatar como el Pinocho reinventado para la era electrónica. Asimismo, se analiza la nueva experiencia participativa del público ante la tecnología 3D y una nueva realidad virtual, con plataformas como Second Life.

### Palabras clave

avatar, cine, 3D, realidad virtual, Pinocho

## 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

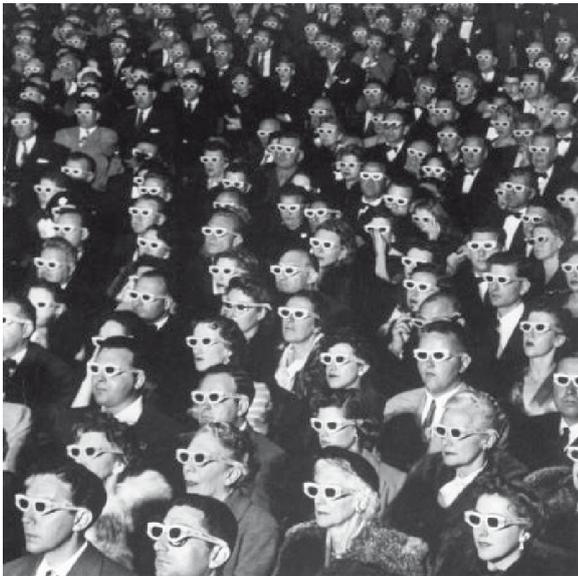
avatar, cinema, 3D, virtual reality, Pinocchio



<http://digithum.uoc.edu>

Recuerdo con cierta ironía las imágenes en las cuales el público de la década de 1950 veía con atención los primeros 3D, con aquellas gafas blancas, y recuerdo también que en aquel momento no se veía futuro para la tecnología 3D porque se la consideraba sólo una moda pasajera. Hoy, con *Avatar* puede comenzar la nueva generación del cine. El 3D ya no es una moda, sino una necesidad cultural de la nueva «sociedad del espectáculo», que se define también como la sociedad de la participación.

**Imagen 1.** Primeras emisiones en 3D



## «In your face cinema»: el cine ante tus narices

La dimensión 3D de la película ya no es simplemente casual, un efecto especial más. De hecho, se trata de un nuevo y potente indicio del vuelco de la perspectiva clásica. La realidad virtual es uno de los modos más evidentes, o quizá banales, de crear experiencias sensoriales en nuestra época neobarroca. También nosotros practicamos «*le déreglement de tous les sens*» ['la desregulación de todos los sentidos']. La máquina de ilusiones, en lugar de permitirme ver el espectáculo desde fuera, me lleva dentro de la escena, o incluso hace que me vea envuelto por ella. Voy allí, en el sentido literal de ir a un sitio, entro en el interior y, si no puedo ir, es el espectáculo el que viene a mí y me penetra.

El 3D y la realidad virtual invierten la perspectiva porque el usuario entra en el espectáculo. En todos los mundos virtuales, el usuario es el contenido y también el auténtico punto de mira de toda la representación. Yo soy el punto de mira del proyectil que

*Avatar* = Pinocho 2.0 o «El fin de la sociedad del espectáculo»

me viene directo a la cara porque el objeto en 3D desaparece en el momento del contacto.

*Avatar* no es otra cosa que un tipo de pasaje por el túnel de la televisión. Hans Magnus Enzensberger explica que el espectáculo televisivo es una especie de meditación colectiva, la televisión por sí misma es un objeto tranquilizante, una experiencia budista. Te hipnotiza, engulle tu ser. Si esto es así, y probablemente lo es, el hecho de que estemos aumentando la interacción con la pantalla –ya desde que se inventó el mando a distancia– está cambiando las cosas o más bien las está invirtiendo. La interacción se ha convertido ya en una especie de penetración en las cosas con las que se está interactuando. La pantalla de la televisión (y cualquier otra pantalla) propone un iris invertido a las pupilas del espectador. Se dice que las células del iris son las células del cerebro sacadas fuera, al mundo exterior. Una pantalla conectada es equivalente a un iris conectado a un sistema global de tratamiento de la información y, por tanto, a un cerebro. En internet, el iris invertido está fielmente conectado a un cerebro, el de la red, así como al de sus usuarios. La pantalla no es otra cosa que un pasaje. En su profética película *Ladrones de anuncios* (Italia, 1989), Maurizio Nichetti introduce a su personaje principal, un director de televisión, dentro de la propia televisión. En *Avatar* nos llegamos a sumergir en el otro lado de la televisión. Estamos en sintonía con el *mantra*, por consiguiente estamos en el paraíso.

## El imaginario objetivo

Aunque de por sí *Avatar* no es interactiva por cuanto es proyección cinematográfica, representa en todo caso un modelo de papel paradójico y la posibilidad de una experiencia para el espectador. La primera pregunta que hay que formularse es cómo modifican los efectos en 3D la posición del espectador. Aunque no nos movamos, estamos dentro de la escena y no únicamente frente a ella, y la escena va cambiando en torno a nuestro cuerpo. Por eso la experiencia que se deriva no es sólo visual, sino también táctil. Se nos invita a sentir físicamente los cambios del espacio cinematográfico. Esta dimensión táctil es inherente al cine pero, en general, desconocida. El impacto de la imagen y, en especial, del movimiento cinematográfico provoca una reacción muscular leve que ayuda a la comprensión de lo que se ha visto. Este impacto es menos leve en las películas violentas o en las de terror, donde la reacción del cuerpo, aunque muy sensible, es del todo previsible. En *Avatar* ya no se puede negar esta parte física del espectáculo.

El 3D es táctil: refuerza la propiocepción y amplía todas las sensaciones sensoriales. Para orientarse en el 3D, es preciso poder moverse; en cambio, en la perspectiva clásica el punto de vista está bloqueado. En la realidad virtual y en el 3D el espacio es algo que se maneja como un instrumento musical. El cuerpo entero se ve afectado. Las modulaciones del intervalo entre el mundo y yo o



<http://digithum.uoc.edu>

entre dos o más personas pueden ser de diverso tipo; pero como toda la interactividad son variaciones sobre el tacto. Además, este intervalo tratado por el 3D transforma en íntima la relación con el propio espectáculo. Nuestra sociedad ya no quiere sólo ver un espectáculo, sino adentrarse en él.

**Imagen 2.** Fotograma de la película *Avatar*



El espectador quiere participar y esto cambia la naturaleza de su papel. Proyectarnos en un contexto imaginario es algo que ya hacemos cuando leemos. La mente del lector puede elegir. En su mente, el lector puede proyectarse como un homúnculo en una escena teatral, o bien puede contemplar simplemente el contenido de su imaginario desde el punto de vista interno. Su propia mente crea su proyección, es decir, su avatar. En *Second Life*, mi avatar es una proyección de mí mismo asistida por ordenador en un ambiente externo, por ello se trata de una proyección objetiva. El usuario puede escoger entre mirar el mundo virtual desde su propio punto de vista o bien mirarse a sí mismo como un contenido, como una parte de la escena. El avatar digital está fuera de nuestro cuerpo, sobre una pantalla. Se convierte en parte de un imaginario objetivo y compartido. *Avatar* propone un híbrido entre la experiencia de la realidad virtual y la del cine en 2D.

En cualquier otra película, la relación del espectador con los personajes es parecida a la que se establece entre un lector y los protagonistas de una historia. En *Avatar* la relación es híbrida, puesto que une un papel activo comparable al de *Second Life* con el papel típico de las estrategias mentales dedicadas a la ficción. *Avatar*, además, nos propone una experiencia de identificación aún más compleja.

Al leer una novela o ver una película, podemos proyectarnos en personajes diferentes. Pero cuando se trata de interactuar con el mundo virtual, nos proyectamos únicamente en nuestro personaje (en nuestro avatar). En la película *Avatar* se nos invita a identificarnos con la ideología de Jake, con su avatar. El personaje está adornado de elementos simbólicos, psicológicos y sociales e incluso de propiedades tecnológicas. La película

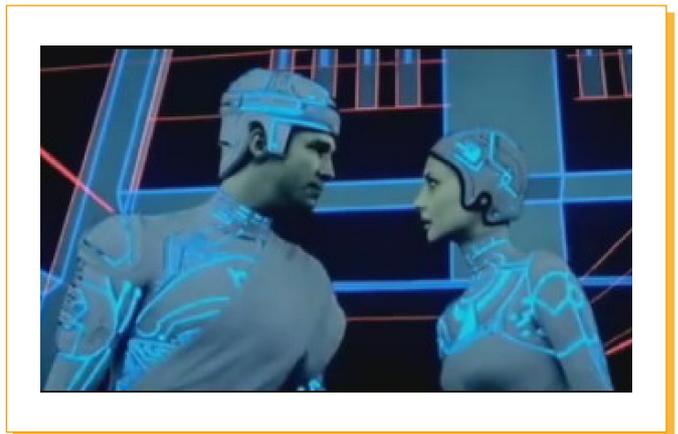
*Avatar* = Pinocho 2.0 o «El fin de la sociedad del espectáculo»

propone un drama de la identidad en nuestra era de reproducción electrónica.

## Pinocho 2.0

*Avatar* nos ofrece la última de las numerosas imágenes de nuestra iniciación en la matriz digital y de nuestro consiguiente renacimiento. De hecho, *Avatar* es en sí mismo un avatar de Pinocho, reinventado por la era electrónica. Jake se convierte en una marioneta electrónica y emerge de una serie creciente de visiones: de *Tron*, *Desafío total*, *El cortador de césped*, *Blade Runner*, *Matrix* —aunque de un modo algo diferente—, *Minority Report* (Steven Spielberg, EE.UU., 2002), *Yo, robot* (Alex Proyas, EE.UU., 2004) y *Cómo ser John Malkovich*.

**Imagen 3.** Fotograma de la película *Tron*



*Tron* (Steven Lisberger, EE.UU., 1982) presenta una especie de etapa «preavatar». Los protagonistas entran en los avatares, o van vestidos de ellos, por así decirlo. Se trata del primer tipo de hibridación entre hombre y máquina. La fusión es completa porque el ser del personaje penetra en la extensión tecnológica.

En *Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, EEUU., 1990) una máquina en combinación con una droga produce la proyección alucinatoria en un universo diferente. Dicha proyección parece ser la puesta en escena de un dispositivo similar al cual se relaciona con la lectura: una conciencia individual imagina una ficción. Pero aún se parece más a los mecanismos del sueño, porque el protagonista vive la proyección como si fuera verdaderamente real.

En *El cortador de césped* (*The Lawnmower Man*, Brett Leonard, EE.UU., 1992), el protagonista se transforma, por medio de su avatar, de un deficiente mental a un híbrido genial pero malvado; una reflexión extrañamente negativa de Brett Leonard sobre la llegada de la era virtual. Cabe decir que, en general, el cine ha presentado una imagen negativa de la tecnología, véase precisamente *Avatar*.



<http://digithum.uoc.edu>

*Avatar* = Pinocho 2.0 o «El fin de la sociedad del espectáculo»

Imágenes 4 y 5. Fotogramas de la película *Desafío total*



Imagen 6. Fotograma de la película *El cortador de Césped*



Imagen 7. Fotograma de la película *Blade Runner*



En *Blade Runner* (Ridley Scott, EE.UU., 1982), la máquina, el «replicante», es un robot dotado de una especie de alma, que reivindica su propia autonomía y la independencia de su creador. El replicante no es el avatar de nadie en concreto (está más en la línea de HAL, el ordenador parlante de *2001: una odisea del espacio*, Stanley Kubrick, EE.UU. / Gran Bretaña, 1968), pero podría considerarse uno de los ejemplos más potentes de proyección técnica del ser humano, siguiendo la tradición mítica del golem.

Posiblemente el avatar tecnológico proviene de dos novelas, *Neuromante* (1982), de William Gibson, y *Snow Crash* (1992), de Neal Stephenson. En *Snow Crash*, los avatares de los usuarios se encuentran en el metaverso, prefiguración de Second Life diez años antes de su aparición (2003). El avatar de la novela de Gibson es más complejo. Recibe el nombre de *rider* y está claramente separado de su usuario porque su finalidad es llevar a cabo operaciones peligrosas en lugares inhabitables. La nueva figura emerge de la capacidad del avatar de transmitir sensaciones e incluso emociones a través de la matriz. Por lo tanto, el avatar es medio máquina y medio hombre, material y virtual, ilusión y realidad, sin que por ello se confundan sus dos partes. La expresión «jacking into the Matrix» (así como la película de 1999) tiene su origen en el imaginario de Gibson.

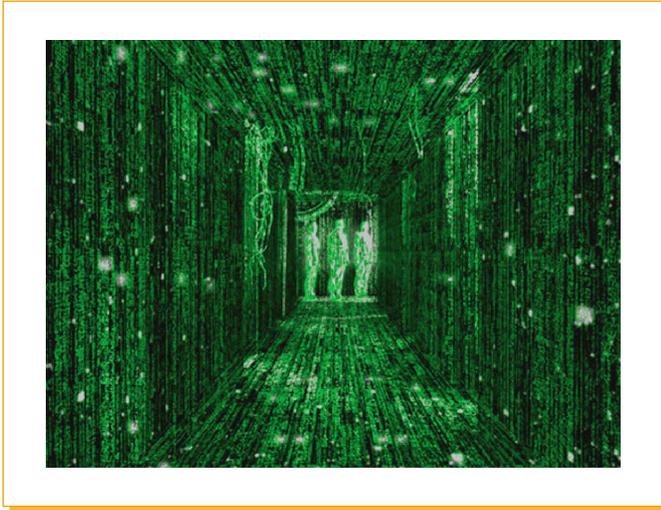
*Matrix* (Larry Wachowski, Andy Wachowski, EE.UU., 1999), *Desafío total* y *eXistenZ* (David Cronenberg, EE.UU. / Canadá, 1999) comparten la misma incertidumbre de los personajes para distinguir entre lo virtual y lo real. En realidad son los avatares de Don Quijote. Esta incertidumbre contribuye a confundir al propio espectador. *eXistenZ* es especialmente frustrante porque en ella nunca se sabe qué ha sucedido realmente, ni siquiera al final de la película, cuando todos los personajes se reencuentran donde se encontraban al principio. Se pierde el punto de referencia. ¡Ciertamente es un caso donde la existencia precede a la esencia! Además, *eXistenZ*, como otras muchas películas de Cronenberg, nos presenta la unión completa entre el hombre y la máquina.



<http://dighum.uoc.edu>

*Avatar* = Pinocho 2.0 o «El fin de la sociedad del espectáculo»

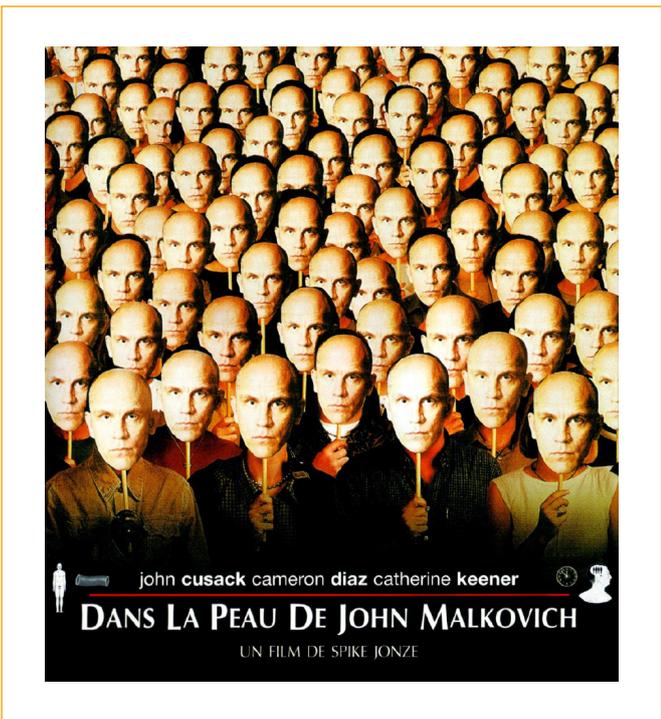
**Imagen 8.** Fotograma de la película *Matrix*



Para participar en el juego de *eXistenZ*, los jugadores primero tienen que conectar la interfaz a sus vértebras. Deben conectarse la entrada electrónica a la vena. De modo parecido, aunque con una conexión orgánica y no electrónica, en *Avatar* la cola debe conectarse con el sistema piloso del compañero (una connotación discretamente erótica) para transmitir energía e información.

Del mismo modo que en *Desafío total*, el usuario descarga el mundo virtual directamente en su memoria, posiblemente una prefiguración de las tecnologías del futuro.

**Imagen 9.** Póster de la película *Cómo ser John Malkovich*



En *Cómo ser John Malkovich* (Spike Jonze, Gran Bretaña / EE.UU.), el usuario se apodera del punto de vista de otra persona: el actor John Malkovich deja que otra persona ocupe su mente y su cuerpo, aunque sólo sea por un periodo de tiempo limitado. Transformar una persona en avatar, un caso de posesión, otra variante importante de la temática sobre la identidad incierta.

Precisamente en este caso el antecedente es Pinocho, porque la marioneta es también la que mueve los hilos de la operación. De hecho, los avatares de Pinocho se encuentran en las películas de hoy o, mejor dicho, en diferentes producciones posmodernas puede encontrarse algún fragmento del mismo. La idea de la ballena se encuentra en la matriz de *Matrix*, la marioneta en *Cómo ser John Malkovich*, las mentiras en *eXistenZ*, la tentación del mundo de fantasías en *Desafío total*, y así sucesivamente. La fuerza de este viejo mito italiano se debe al hecho de que Pinocho surge de la angustia de una sociedad agrícola invadida por la mecanización y por la industrialización. Pinocho es la imagen auténtica del hombre mecanizado que intenta recuperar su propia humanidad más allá de la máquina, pasando por todos los retos de la maduración de un niño antes de llegar al estado adulto, y este es el mismo reto que se le plantea al hombre electrónico. En *Matrix*, la ballena digital ya ha engullido a todos los humanos pero solamente algunos están dispuestos a salir y a convertirse de nuevo en auténticas personas.

Todos los avatares representan diferentes proyecciones de las ideas de humanidad del futuro en las simulaciones electrónicas. Todos son criaturas digitales, criaturas producto de un sueño técnico. Muchos de ellos sienten el deseo de escapar de las limitaciones del cuerpo orgánico. Esto puede entenderse a la perfección en el caso del parapléjico Jake. McLuhan hablaba de nuestra tendencia al «angelismo», propia de nuestra época, donde todo, y a menudo nuestro propio cuerpo material, puede traducirse a datos numéricos. ¡Hay tantos «ángeles» en *Avatar*!

## Un mundo mágico

Vivimos en un mundo neomedieval pero tecnológicamente mágico, los avatares son las nuevas interfaces y el iPhone es la varita mágica. Curiosamente, en las historias de Harry Potter, tanto el bien como el mal residen en el mundo mágico o, dicho de otro modo, el mundo irreal contiene en su interior un mundo mágico oscuro y siniestro. En *Avatar* el bien reside en el mundo mágico, mientras que el mal se encuentra en el mundo «real». Esto acarrea implicaciones para la percepción pública actual de la vida en general. La opinión del hombre común (de la calle) sobre la sociedad en general es hoy por hoy bajísima, lo cual *Avatar* expresa con absoluta claridad.

Finalmente, me parece importante reflexionar sobre el extraordinario éxito mundial de *Avatar* en el mundo actual. Ciertamente cuenta con la tecnología 3D, pero también es cierto que esta



<http://digithum.uoc.edu>

*Avatar* = Pinocho 2.0 o «El fin de la sociedad del espectáculo»

tecnología por sí sola no afectaría a la mitad del público de esta película. Existe más bien un extraño neorromanticismo en la confluencia entre tecnología, desmaterialización y naturaleza. Todas las culturas del mundo pueden identificarse con las diferentes tribus de la narración. Todas pueden sufrir la violencia militar al servicio de intereses privados y criminales. Todas pueden dudar del valor de la tecnología *hard*. Pero la virtualidad *soft* parece una salida correcta y equilibrada, lejos del miasma sociopolítico actual. De hecho, se puede aplicar a esta película la antigua exégesis

bíblica a la perfección. *Avatar* es un tipo de parábola anagógica de la lucha del bien contra el mal. Los avatares (en todas sus formas, y no únicamente en el caso de los protagonistas de la película) son alegorías, poseen atributos y poderes como en las alegorías medievales. Pueden transformarse por arte de magia, volar y teletransportarse. En tanto que alegorías medievales, tienen misiones que cumplir para obtener un orden anagógico de vida eterna. Los corazones puros obtienen la victoria final y la reconquista del paraíso perdido.

## CITA RECOMENDADA

KERCKHOVE, Derrick de (2010). «*Avatar* = Pinocho 2.0 o “El fin de la sociedad del espectáculo”». En: Pau ALSINA (coord.). «De la digitalización de la cultura a la cultura digital» [dossier en línea]. *Digithum*. N.º 12. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]

<<http://digithum.uoc.edu/ojs/index.php/digithum/article/view/n12-kerckhove/n12-kerckhove-esp>>

ISSN 1575-2275



Esta obra está sujeta a la licencia **Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España** de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que cite su autor y la revista y la institución que la publican (*Digithum*; FUOC), no la utilice para fines comerciales y haga con ella obras derivadas. La licencia completa se puede consultar en: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/deed.es/>.



<http://digithum.uoc.edu>

Avatar = Pinocho 2.0 o «El fin de la sociedad del espectáculo»



## Derrick de Kerckhove

Director del Programa McLuhan de Cultura y Tecnología

Profesor del Departamento de Francés de la Universidad de Toronto

[d.dekerckhove@utoronto.ca](mailto:d.dekerckhove@utoronto.ca)

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

Derrick de Kerckhove es director del Programa McLuhan de Cultura y Tecnología y profesor del Departamento de Francés de la Universidad de Toronto. En 1975 se doctoró en lengua y literatura francesas por la Universidad de Toronto y en 1979 obtuvo el doctorado de 3º ciclo en sociología del arte por la Universidad de Tours (Francia).

Derrick de Kerckhove ha realizado seminarios sobre inteligencia conectada por todo el mundo, y actualmente ofrece un innovador enfoque al mundo empresarial, a las administraciones y al entorno académico para ayudar a pequeños grupos a pensar conjuntamente de un modo disciplinado y efectivo mediante tecnologías digitales. En la misma línea, ha contribuido a la arquitectura de Hypersession, un *software* realizado en colaboración que actualmente está desarrollando Emitting Media y se utiliza en distintos ámbitos educativos. Como asesor en medios de comunicación, intereses culturales y políticas relacionadas, Derrick de Kerckhove ha participado en las sesiones de preparación y confrontación de ideas para la planificación del Pabellón de Ontario de la Expo 92 de Sevilla, la exposición *Canada in Space* y el Centro de Teledifusión de Toronto para la CBC.

Ha sido condecorado por el Gobierno francés con la distinción del orden de "Les Palmes académiques". És miembro del Club de Roma desde 1995. Entre sus publicaciones destacan: *Understanding 1984* (Unesco, 1984), *McLuhan e la metamorfosi dell'uomo* (Bulzoni, 1984), *The Skin of Culture* (Somerville Press, 1995), *Connected Intelligence* (Somerville, 1997) y *The Architecture of Intelligence* (Dinamarca, 2000).

Para más información sobre el autor, véase: <<http://www.mcluhan.utoronto.ca/derrickdekerckhove.htm>>.

