

LA CIRCULACIÓN DE LOS AVATARES*

Nicole Lapierre

En este artículo se recupera la historia de la palabra “avatar” desde su origen milenar en la antigua India hasta su uso actual en el ámbito de internet. Desde este eje se analiza cómo las civilizaciones sucesivas que van retomando una palabra retienen algunos de sus sentidos al tiempo que la amoldan a un nuevo uso más acorde con las realidades y necesidades de la cultura receptora. La manifestación cultural más reciente que hace uso de la palabra “avatar” es la película homónima del director estadounidense James Cameron. En este ensayo se propone una interpretación del filme a manera de palimpsesto para revelar cómo una antigua palabra “extranjera” logra despertar nuevas posibilidades de sentido en un producto de consumo masivo, y como el público, a su vez, resignifica estos materiales para insertarlos en su propio universo.

Palabras clave: avatar, internet, cibercultura, internauta, informática.

ABSTRACT

This paper recovers the history of the word “avatar” from its origin in ancient India to its current use in the context of the world wide web. From this path, the essay will analyze the way in which each civilization borrowing the word retains some of its meanings while adapts it to express new ideas depending on the realities and necessities of the receiving culture. The latest cultural product using this word, “avatar”, is the homonymous motion picture from the american filmmaker, James Cameron. This paper offers an interpretation of this film as a palimpsest, in order to reveal the way in which an ancient “foreign” word manages to generate new meanings in a mass media product, while the audience works to re-signify these materials as means to integrate them into its own universe.

Key words: avatar, internet, cyberculture, internaut, computing.

* Traducción: Ramón Alvarado Jiménez; revisión técnica de la traducción: J. Waldo Villalobos.

A veces vienen de muy lejos, las palabras extranjeras, “palabras viajeras”, atraviesan las fronteras, llevadas por los relatos de exploradores y aventureros o transportadas en los equipajes de los ejércitos conquistadores y los funcionarios coloniales. Trasladadas a una nueva lengua, adoptadas, adaptadas, reinterpretadas, persisten en su andar, circulan, cambian de sentido, se desplazan de un universo narrativo al otro.¹ Y como todo préstamo cultural, dicen más sobre quien las toma prestadas, sobre su visión del mundo y de los otros, que sobre aquellos de quienes provienen.²

Los primeros términos llegados de India y otros países del Oriente, aparecen en el siglo XVII en textos occidentales y algunos de éstos conocieron desde entonces un destino a la vez notable y revelador. Este es el caso del término *paria*, que en India misma, resultó ser un producto de importación, inventado en el siglo anterior por militares, misioneros y científicos. Eleni Varikas ha mostrado cómo este vocablo conquistó exitosamente los espacios políticos y literarios de Europa.³ La palabra *avatar*, es también, de origen indio y su destino, así como sus desplazamientos son también asombrosos.

Seguiremos su trayectoria, desde su primera aparición en Europa a finales del siglo XVII hasta sus reinterpretaciones en la literatura romántica y popular deslumbrada por el exotismo del siglo XIX. La encontraremos más tarde en el vocabulario de las nuevas culturas digitales y luego en las imágenes *globalizadas* del cine hollywoodense. Y, finalmente, veremos cómo estas imágenes, ampliamente diseminadas, se encuentran a su vez retomadas y subvertidas por los nuevos *parias* de hoy. Cada etapa, cada reciclaje de la palabra y de sus usos descubre un imaginario que, al hablar del otro, el extranjero, el extraño, el diferente, revela los miedos y los sueños de un mundo occidental literalmente desorientado, es decir, que busca sus referentes en Oriente o en otros lugares.

LAS MIGRACIONES DEL ALMA

Avatar viene del sánscrito *avâtara*, un término que designa las encarnaciones de una divinidad sobre la Tierra y, más en particular (pero no exclusivamente), las encarnaciones de Vishnú. La primera ocurrencia del término indicada por el diccionario anglo-indio Hobson-Jobson⁴ se encuentra en forma alterada en un texto alemán de Baldaeus en

¹ Marie Treppe, *Les Mots voyageurs, petite histoire du français venu d'ailleurs*, Seuil, París, 2003.

² Martyne Perrot, “Quand faire sien, c’est faire autrement”, *Communications*, núm. 77, “Faire sien. Emprunter, s’appropriar, détourner”, Seuil, París, 2005.

³ Eleni Varikas, *Les Rebuts du monde. Figures du paria*, Stock, París, 2007.

⁴ Henry Yule, Arthur Coke Burnell (1886), *Hobson-Jobson. The Anglo-Indian Dictionary*, Wordsworth Editions, Londres, 1996, p. 42.

1672. La encontramos de nuevo en 1784 en los relatos de sir W. Jones, pero es sobre todo a partir de los inicios del siglo XIX que hace su entrada notable en el *Diario de una estancia en la India* de María Graham en 1813, y más tarde en el poema de Lord Byron “The Irish Avatar” en 1821.

El avatar evocado por Byron no es la encarnación de un Dios oriental que viene a redimir a la humanidad, es más bien aquél de un tirano: el rey británico Georges IV, de visita en la subyugada Irlanda católica. Poeta romántico, desde muy joven fue atraído por el Oriente, pero también fue un activo miembro liberal de la Cámara de los Lores en la que luchó denodadamente por la libertad de Irlanda. Byron recurre en este poema a un procedimiento de extrañamiento, es decir elabora un *collage*. La aproximación de los términos “avatar” e “irlandés” es sorpresiva, crea un distanciamiento y a la vez introduce la ironía en el título del poema. El sentido literal no interesa verdaderamente a Byron, ni su referencia a la cultura india. Para él, esta palabra que viene de lejos es simplemente evocadora.

Otros autores le darán más contenido. En Gran Bretaña, en esta época, existe una literatura anglo-india marcada directamente por la visión colonial, mientras que en Francia los novelistas pintan una India soñada a lo lejos.⁵ La ficción exótica, en los relatos fantásticos como en las populares novelas por entregas publicadas en los periódicos, gozan entonces de un gran éxito y la India fascina. Para numerosos escritores, es una tierra de encanto, de riquezas profusas y de aventuras extraordinarias. Por momentos es una tierra de espanto, que alberga figuras amenazantes, porque el imaginario y los estereotipos van del sueño maravilloso a la pesadilla terrorífica. Es también un ámbito de sabiduría y de espiritualidad.

Insatisfechos, incluso rechazados por una sociedad materialista, industrial y burguesa que obtiene de la ciencia y el progreso una seguridad cómoda, los novelistas y poetas románticos buscan forjarse una identidad espiritual por el lado de la India eterna.⁶ Su gusto por las ciencias ocultas, el magnetismo, el esoterismo encuentra allí nuevos horizontes y nuevas inspiraciones.

El “cuento fantástico” del escritor francés Théophile Gautier, precisamente titulado *Avatar*, es una notable ilustración. Se publicó inicialmente por entregas en el *Moniteur Universel* en 1856, y al año siguiente en forma de libro. Es la historia del desgraciado

⁵ Catherine Champion, “L’Image de l’Inde dans la fiction populaire française aux XIXe et XXe siècles”, en Denys Lombard (dir.), con la colaboración de Catherine Champion y Henri Chambert-Loir, *Rêver l’Asie. Exotisme et littérature coloniale aux Indes, en Indochine et en Insulinde*, Éditions de l’École des Hautes Études en Sciences Sociales, París, 1993, p. 56.

⁶ *Ibid.*, p. 50.

Octavio de Saville, perdidamente enamorado de la bella condesa Prascovie de Labinska quien sólo tiene ojos para su esposo, el conde Olaf. El enamorado despechado pierde el gusto por la vida y ningún médico puede curarle de este mal. Como un último recurso consulta a un viejo facultativo que residió mucho tiempo en India. Este extraño doctor Balthazar Cherbonneau le propone cambiar las almas, la suya se encontraría en el cuerpo de Olaf y a la inversa. De este modo, podrá encontrarse por fin, bajo los rasgos del Conde, en los brazos de esta mujer inaccesible. La operación mágica es exitosa pero falla la estratagema: asustada por el intenso deseo que de pronto descubre en la mirada de quien cree que es su marido, la Condesa lo rechaza. Octavio, más miserable que nunca, regresa finalmente con Olaf al consultorio del Doctor Cherbonneau para que éste devuelva su cuerpo a cada alma. Y cuando la suya, desesperada, se desprende del cuerpo de Olaf, aquella del viejo médico se desliza en el cuerpo abandonado del joven.

Théophile Gauthier, como otros autores, se nutre abundantemente de relatos y estudios eruditos sobre India. Retoma un tema de moda en su época, la reencarnación, que se encuentra en obras muy diversas, por ejemplo en la novela del escocés Robert Macnish, *The Metempsychosis*, traducida al francés en 1830, o en el relato de Maxime Du Camp, *El alma errante* (subtitulada “Memorias de existencias anteriores”) publicada en 1852, o aun en la comedia ligera de Melesville y Carmouche, *Las almas en pena o la metempsychosis*, presentada en 1844 en el teatro del Palais-Royale en París. Al motivo dramático del amor imposible y al imaginario exótico de la migración de las almas, se añade el elogio romántico de la “antigua sabiduría” de India; y su reverso, la denuncia del “burdo empirismo” y del positivismo intransigente de la ciencia occidental. Así, Gauthier hace decir a Cherbonneau: “existen ciertas fuerzas ocultas que la ciencia moderna desconoce, y cuya tradición se ha conservado en estos extraños países denominados bárbaros por una civilización ignorante”.⁷ El desvío hacia las fantasías, léase los fantasmas, de un imaginario orientalista que seduce a los lectores de estas novelas populares es, también, un pretexto para realizar una crítica a la modernidad de la época y su áspero materialismo.

LAS DESMULTIPLICACIONES DE SÍ

Un siglo y medio más tarde, avatar se convirtió en el término común con que se nombran las identidades con que los internautas se presentan en la red. Antonio Casilli ha recorrido la historia de este préstamo lingüístico y encontró su primera utilización,

⁷ Théophile Gauthier (1856), *Avatar*, Bibliothèque Marabout, París, 1969, p. 27.

en la década de 1970 en Estados Unidos, por algunos adeptos de la informática en la Universidad de Illinois, quienes dieron este nombre a un nuevo juego de rol en línea.⁸ Pero el éxito del término se debe sobre todo al modo en que se lo apropió la cibercultura californiana de las décadas de 1980 y 1990, al desplegar en efecto una escenografía mitológica perfectamente congruente con su espectro ideológico.

Los promotores de esta cibercultura son neo-hippies, impregnados por el espíritu New Age y atraídos por el pensamiento oriental. Herederos de la contracultura de la década de 1960, proyectan una aspiración libertaria, un pensamiento mágico y una espiritualidad en las nuevas tecnologías de la comunicación. Erik Davis reprodujo la historia secreta de la difusión de las corrientes místicas a partir de la pasión occidental por las tecnologías.⁹ Recuerda por otra parte las interferencias entre el descubrimiento de la electricidad y el auge de las ideas animistas y de los experimentos del ocultismo. Aquellas mismas que fascinaron a los novelistas del siglo XIX, como Víctor Hugo. Al analizar este nuevo “tecnomisticismo” contemporáneo muestra cómo, desde el principio, la cibernética y la tecnología informática se inspiraron de un espiritualismo gnóstico donde la idea de desencarnación desempeñó un papel central.

En la mitología de la cibercultura, el avatar conlleva los sueños, los fantasmas, los deseos de un cuerpo perfecto, liberado de las determinaciones y los límites de lo físico y de lo orgánico; preservado de la corrupción, la enfermedad y las epidemias en los tiempos del sida. Antonio Casilli analizó los principales rasgos de estos cuerpos virtuales, cuya apariencia, fortaleza, salud y capacidades excepcionales provienen tanto de las representaciones populares de los superhéroes de las historietas como de los antiguos imaginarios místicos, particularmente el “cuerpo de gloria” de los Padres de la Iglesia.¹⁰ Invulnerables, ligeros, rápidos, a veces son capaces de volar, son aptos para regenerarse, para morir y renacer, y gozan así de una forma de inmortalidad. Otro rasgo característico: los avatares de la cibercultura de la década de 1990, son a menudo azules. Es el color de la energía eléctrica, del éter y de la pureza, opuesta al rojo de la carne. Nos remite además a una fantasmagoría que mezcla esoterismo y exotismo. El avatar azul evoca, en efecto, numerosas divinidades del mismo color que pertenecen a las religiones orientales: “la trinidad hindú Brahma/Vishnú/Shiva, el héroe iluminado Krishna, el dios japonés Tsuki-Yomi que preside las cuestiones de salud, Nut, la diosa egipcia del firmamento, el dios chino Lei Kung que protege contra desgracias e injusticias etcétera”.¹¹ La nueva

⁸ Antonio Casilli, “Les avatars bleus”, *Communications*, núm. 77, 2005, p. 184.

⁹ Erik Davis (1998), *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*, Serpent’s Tail, Londres, 1999.

¹⁰ Antonio Casilli, *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité?*, Seuil, París, 2012, p. 143.

¹¹ Antonio Casilli, “Les avatars bleus”, *op. cit.*, p. 196.

tecnoutopía de la cibercultura moviliza así, del mismo modo, un orientalismo que, si bien es una visión producida en Occidente, se vuelve contra él; porque a través de este circunloquio, se cuestionan las flaquezas y los males de la civilización occidental.

LA TRAVESÍA DE LOS MUNDOS

La película estadounidense de ciencia ficción *Avatar*, realizada por James Cameron y estrenada simultáneamente en todo el mundo en diciembre de 2009, se convirtió al cabo de algunas semanas en el mayor éxito de taquilla en la historia del cine, superando a *Titanic*, una película previa del mismo director. La historia, resumida brevemente, ocurre en el año 2054 en un planeta llamado Pandora. Una colonia de terrícolas ha sido enviada ahí por un consorcio militarizado para explotar un mineral raro considerado como el nuevo maná energético para la Tierra. En este planeta viven los nàvis, un pueblo de grandes seres de color azul que viven en estrecha comunión con una naturaleza exuberante. Un grupo de científicos desarrolló un programa que permite crear avatares con el cuerpo de los nàvis pero controlados por un cerebro humano, con el fin de infiltrarse entre la población local y acceder al yacimiento del precioso mineral. El héroe, Jack Sully, es un antiguo soldado de la marina, parapléjico, que por medio de su avatar recobra la movilidad de su cuerpo. Sully descubre el amor con la joven Neytiri y elige finalmente confrontar el poder militar de los invasores al lado de los nàvis.

El cineasta asoció así diversos registros: 1) un motivo clásico de la ciencia ficción en el encuentro con seres de otro planeta, 2) la intriga, también clásica, de un romance según el cual el amor es más fuerte que las pertenencias y los intereses, 3) una mezcla de temáticas ecologistas y primitivistas en la representación del pueblo nàvis en armonía con todo ser vivo y con formas de comunicación con el mundo inanimado, 4) un “mensaje” político que ha sido interpretado ya sea como antiimperialista o, coyunturalmente, como una desaprobación de la guerra en Iraq. Mediante efectos especiales sumamente espectaculares, la película opone el universo brutal, metálico e hipertécnico de la fuerza militar al mundo fantástico y poético de Pandora poblado de bestias de apariencia prehistórica en medio de una naturaleza encantadora. Se inspira también en la imaginería de la historieta y retoma directamente de internet la figura del avatar. Así vemos al héroe discapacitado, incapaz de caminar, atado a su silla de ruedas, correr maravillado en este nuevo cuerpo azul de gran tamaño, ágil y poderoso. La película, no obstante, va más allá de las redes digitales, en las que los juegos de rol y las identidades virtuales jamás significaron un “adiós al cuerpo” real.¹² Jack Sully, en su

¹² David Le Breton, *L'Adieu au corps*, Métailié, París, 1999.

caso, acaba por abandonar este envoltorio carnal estorboso y desfalleciente para renacer definitivamente en su avatar y quedarse a vivir en Pandora, que las fuerzas terrícolas, ya derrotadas, deben abandonar.

La película de James Cameron es un puro producto de la industria cinematográfica de Hollywood y un *blockbuster* exportado al mundo entero. Es portadora de las representaciones dominantes que difunde la cultura de masas estadounidense. Sin embargo, en un tono menor, revela también sus contradicciones. En cierta medida, al modo de los relatos por entregas del siglo XIX, que ponían en escena una visión estereotipada de las culturas exóticas al tiempo que deslizaban una crítica implícita o explícita a la modernidad occidental, esta película dirigida a un público masivo, con sus salvajes bondadosos y sus malvados invasores, sus efectos especiales sofisticados y una psicología simplista, critica la explotación sin freno de los recursos naturales, la excesiva industrialización y los poderes destructivos de las finanzas y de las armas.

Es por esto que el enorme éxito de *Avatar* está acompañado de formas de recepción y de interpretaciones inesperadas. Ciertos pueblos autóctonos, tales como los punan de Borneo o los bosquimanos de África austral, reconocieron en esta propuesta cinematográfica la lucha que sostienen para preservar su entorno natural. De los indígenas de Amazonia que enfrentan a las compañías mineras a las minorías que desafían a las autoridades chinas, “las imágenes de los nàvis han sido retomadas por grupos contestatarios en el mundo entero”.¹³ En febrero de 2010, por ejemplo, un grupo de activistas palestinos, israelíes e internacionales marcharon en el pueblo de Bilin, con el cuerpo pintado de azul, disfrazados con una cola y orejas puntiagudas, para protestar contra la ocupación israelí antes de ser dispersados por el ejército con gases lacrimógenos y granadas de estampida. La escena, filmada y yuxtapuesta con secuencias de la película de Cameron, circuló a su vez, en YouTube.

De este modo, la astucia de los “subalternos”, se apodera de los avatares, subvierte los estereotipos exóticos y reorienta las imágenes en función de sus propios combates.

¹³ Henry Jenkins, “Ces militants qui jouent avec “Avatar””, *Le Monde diplomatique*, septiembre, 2010.