



De les màscares als avatars: transformacions mitjançant pròtesis digitals

Renato Teixeira Bressan

Programa de postgrau de Comunicació i Societat
Universitat Federal de Juiz de Fora (Brasil)
renato.bressan@yahoo.com.br

Data de presentació: març de 2010

Data d'acceptació: abril de 2010

Data de publicació: maig de 2010

Resum

Aquest article proposa un enfocament i un raonament crítics sobre la connexió entre nocions i pràctiques relacionades amb les màscares, els avatars i els éssers humans, i mira de conèixer i entendre'n les funcions i els desenvolupaments en la tecnocultura contemporània. Les màscares i els avatars tenen moltes característiques comunes; totes dues són nocions creades per cultures orals amb un fort significat religiós que han canviat al llarg dels anys i han esdevingut una part de les activitats lúdiques de la vida diària. Al començament del segle xx, Sigmund Freud va dir que l'ésser humà és una mena de déu ortopèdic, i a la dècada de 1960, Marshall McLuhan va encunyar la idea de la tecnologia com a *extensió de l'ésser humà*. Avui dia, dins d'una societat mòbil, digital i connectada en xarxa, mitjançant entorns virtuals multiusuari com Second Life, There i World of Warcraft, s'hauria de definir l'ésser humà no solament com l'usuari de pròtesis, sinó, al mateix temps, com una pròtesi controlada per un avatar. La nostra hipòtesi proposa que els avatars contemporanis, en el camp de la informàtica, són pròtesis que inclouen i substitueixen la noció original de màscara, utilitzada per primer cop en el teatre i la literatura, i transformen la manera com interactuem i com ens pensem a nosaltres mateixos.

Paraules clau

màscares, avatars, tecnologies, pròtesis

From Masks to Avatars: Transformations Through Digital Prostheses

Abstract

This paper proposes a critical approach to and reasoning on the connection between notions and practices related to masks, avatars and humans, attempting to find out about and understand their functions and developments in contemporary technoculture. Masks and avatars have many features in common, both are notions created by oral cultures with a strong religious meaning which have changed over the years, becoming part of leisure activities in daily life. At the beginning of 20th century, Sigmund Freud said human beings were a kind of Prosthetic God and in the 1960s Marshall McLuhan coined the idea of technology as an extension of the human body. Nowadays, in a mobile, networked and digital society, humans should be defined not only as the users of prostheses, but also as prostheses controlled by an avatar in multi-user virtual environments like Second Life, There and World of Warcraft. Our hypothesis assumes that contemporary avatars, in the field of computer sciences, are prostheses that include and replace the early notion of mask, coined in theatre and literature, transforming the way we interact and think about ourselves.

Keywords

masks, avatars, technologies, prostheses



<http://digithum.uoc.edu>

De les màscares als avatars: transformacions mitjançant pròtesis digitals

Sobre màscares i avatars

Com va dir Oscar Wilde «una màscara ens diu més coses que una cara». Un passatge d'un poema de Fernando Pessoa anomenat *Tabacaria* ['tabaqueria'], escrit pel seu heterònim Álvaro de Campos, diu: «Quan em volguí llevar la màscara / se m'havia encastat a la cara. / Quan me la vaig llevar em vaig mirar a l'espill / ja m'havia fet vell». ¹ Però, què és una màscara?

Etimològicament, el terme *màscara* ve de la paraula italiana *maschera*, que ve del llatí *masca* (aparença falsa / bruixa), la qual ve de l'hindú preeuropeu *masca* (aparença falsa); aquesta probablement ve del sànscrit *mákara*, que fa referència a un «ornament que es posa al cap» o un objecte que algú utilitza i amb el qual esdevé irreconeixible, de manera que enganya qui havia identificat aquella persona amb allò que la màscara representa (Faitanin, 2006).

La *Britannica Online* (2009) explica que la màscara és un tipus de disfressa. És un objecte que habitualment es porta sobre o davant la cara per a amagar la identitat d'una persona i crear un altre ésser amb les seves pròpies faccions. Aquesta característica essencial d'amagar i revelar personalitats o estats d'ànim és comuna a totes les màscares. Com a objectes culturals, s'han utilitzat arreu del món en totes les èpoques des de l'edat de pedra i han estat tan variades en aparença com en l'ús i simbolisme.

Segons José Jansen, en la seva expressió primitiva les màscares s'utilitzaven per a espantar l'enemic (en guerres), dimonis i fantasmes (en rituals), ja que en l'antiguitat, els humans pensaven que les màscares tenien un poder màgic (1953, pàg. 3). Però gradualment, amb el desenvolupament de la civilització, les persones van perdre la por de la màscara i el respecte primitiu que li tenien, i van començar a utilitzar-la també com a entreteniment (Jansen, 1952, pàg. 5).

Toby Wisler, a l'hora de descriure la funció d'una màscara, diu que «transforma» (2007, pàg. 12). Segons Wilsher, la màscara es divideix en dos mons: el seglar i el sagrat. En una societat sagrada, la màscara és totèmica, xamànica, un objecte vinculat amb la deïtat, una eina liminal que és al llindar del món que coneixen i el món que no coneixen. En una societat seglar, com ara la Gran Bretanya, les màscares s'utilitzen per a l'entreteniment. Però a la societat encara hi ha un desig de confort de fe i creença totals i per això les màscares s'estan reimpregnant d'una màgia sagrada. Algunes persones tenen por de la màscara, tenen por del seu poder transformador, tant sobre qui la porta com sobre qui l'observa (Wilsher, 2007, pàg. 13).

No obstant això, la diferència principal entre aquests mons és el salt imaginatiu. La suspensió d'incredulitat al centre de l'experiència teatral es diferencia de la fe cega i la credulitat total d'un

membre d'una societat sagrada. Hi ha una voluntat de participar, de prendre part en una societat seglar (Wilsher, 2007, pàg. 14).

Segons Jansen, als orígens del teatre grec hi podem trobar l'ús de màscares amb un paper important com a part de l'espectacle, ja que servien al mateix temps per a finalitats com ara definir la personalitat dels personatges gràcies a les faccions marcades, fer augmentar l'alçada dels actors i amplificar-los la veu –cosa que era necessària, ja que els espectacles es representaven a l'aire lliure i ocupaven zones grans amb un públic molt nombrós (Jansen, 1952, pàgs. 6-7).

A més de l'origen del terme *màscara*, els orígens de la noció d'*avatar* estan lligats estretament amb allò que és sobrenatural, del més enllà, místic i amb les pràctiques religioses en general. El terme ve del sànscrit *avatārah*, que vol dir *ascendència* i el va encunyar la cultura hindú (Merriam-Webster, 2009). En aquest sentit, un avatar és una encarnació d'una deïtat de forma humana, una personificació. Krishna, per exemple, és un avatar de Vishnu i una extensió de la seva deïtat a la Terra.

Però si el significat primer del terme *avatar* fa referència a humans que incorporen algun tipus d'entitat i esdevenen una mena de titella, els conceptes contemporanis d'*avatar* a la civilització occidental suggereixen una inversió dels sentits i els valors: ara, un avatar no és una representació de Déu, sinó una extensió d'una persona, una representació gràfica d'un usuari d'internet i d'entorns digitals. Igual que les màscares –que a més de paraula i concepte són disfressa i objecte–, l'*avatar* té una connotació molt diferent i distant del seu context i ús primerencs.

Una recerca narratològica i semiòtica sobre els orígens dels entorns multiusuari (MUD) i els jocs de rol en línia de multijugador massius (MMORPG) pot mostrar uns antecedents literaris creats pels jocs de rol (RPG), que tenen un origen teatral i, per tant, arrels en l'oralitat. El que volem dir és que hi ha una mena d'«operador d'avatars» o via transformativa sota qualsevol representació o «extensió» dels éssers humans com a personatges, imatges, màscares, etc. De fet, podríem dir que una màscara és un avatar, malgrat que no tots els avatars són simples màscares.

La principal diferència dels RPG, MUD i MMORPG contemporanis respecte als primers jocs i mitjans és que els usuaris d'avui poden ser una mena de coautors capaços d'operar i modificar els seus personatges (avatars) mitjançant moltes possibilitats de joc. Janet Murray (2003) anomena *autoria derivada* a aquest tipus d'interacció i projecció d'usuari a personatge.

Abans dels mitjans digitals, un lector d'*El senyor dels anells* podia imaginar-se Frodo Baggins, identificar-s'hi i projectar-s'hi només mitjançant descripcions textuais d'accions i situacions predeterminades per Tolkien. Avui és possible ser Frodo en un joc, gaudir d'*El senyor dels anells online*, crear un avatar amb l'aparença física de Frodo en un entorn 3D com Second Life, construir una comunitat hòbbit en línia, etc.

1. Vegeu: <<http://www.raco.cat/index.php/Rella/article/viewFile/72017/123856>>.



<http://digithum.uoc.edu>

De les màscares als avatars: transformacions mitjançant pròtesis digitals

No obstant això, parlar d'avatars exigeix fer una reflexió sobre les diferents formes d'expressió mitjançant processos i objectes diferents que poden compartir la mateixa plataforma o el mateix entorn. Cada un dels elements següents es pot considerar un avatar: pseudònim, emoticona, perfil descriptiu (RPG), perfil en línia (Facebook, Orkut), retrat virtual, imatge i animacions en 2D (MMO, MUD), personatge en videojocs (*Mario Bros.*, *Lara Croft*, etc.), *Buddy Pole* (Orkut); representacions de 3D en plataformes (Second Life, There, World of Warcraft), etc.

Així, les interaccions per mitjà d'un entorn digital de 3D utilitzant un avatar, de la mateixa manera que passa en el teatre quan algú porta una màscara, requereixen un compromís i l'acceptació d'unes normes. La principal característica d'aquest entorn lúdic o «cercle màgic de joc» (Huizinga, 2004; Salen *et al.*, 2003) és, potser, la possibilitat d'una experiència d'inversió i transformació de la vida diària de l'usuari durant aquest procés –tant pel que fa a la pràctica com pel que fa a la teoria, canviant nocions com la identitat, el sexe, la raça, la classe social, l'espai, el temps, etc.

Pròtesis digitals i transformacions

Si la idea d'avatar en entorns digitals de 3D en línia va substituir i va millorar la noció de *màscara*, segur que les transformacions també inclouen modificacions en les funcions, els processos i la mateixa natura d'aquella pròtesi,² fins i tot en les formes de compromís i d'immersió.

El llibre de Sigmund Freud *El malestar en la civilització* (1929) presenta els éssers humans com una mena de «déu ortopèdic» i Marshall McLuhan a *Understanding Media* [l'Entenent els mitjans de comunicació] (1964) recupera aquest concepte freudià amb la idea de la tecnologia com a *extensió* de l'ésser humà. Segons McLuhan, tots els mitjans, de l'alfabet fonètic a l'ordinador, són extensions de l'home que li provoquen canvis profunds, duradors i transformen el seu entorn. Aquesta extensió és intensificació, una ampliació d'un òrgan, un sentit o una funció (McLuhan, 1969). És a dir, els mitjans són pròtesis i poden convertir l'ésser humà en un déu omnipresent i global.

En aquest sentit, l'enfocament de Freud i McLuhan pot confirmar el canvi de significat original del terme *avatar* al seu significat contemporani, i l'experimentem mitjançant plataformes 3D com Second Life i World of Warcraft. Si Krishna, un ésser humà, era un avatar (i una pròtesi) controlat pel déu Vishnu (un usuari celestial), avui tothom és un usuari que controla la seva pròtesi digital, com si fóssim déus. Ens ampliem nosaltres mateixos quan fem servir avatars; en triem l'aspecte, la pell, la roba, el sexe, els amics, els hàbits i ens podem sentir com si fóssim un déu que canvia un

món digital, que crea i manipula el clima, els objectes, el terreny, les espècies, etc.

Tanmateix, si podem dir «Déu sóc jo» en aquestes plataformes, també és ben cert el contrari. Sovint els diaris informen sobre algun cas d'addicció als videojocs; persones que es passen una bona part de la vida diària jugant a jocs d'ordinador i prefereixen la seva «segona vida» o el seu «gremi virtual», a vegades com si fossin «esclaus digitals». L'ésser humà no sempre té el control del joc, ni tan sols essent-ne l'usuari. Mark Meadows explica el següent:

«Part del perill rau en com controlem el nostre avatar i com el nostre avatar ens controla a nosaltres. A mesura que les persones s'impliquen més en els papers i en les normes del seu avatar, també poden perdre el control de la personalitat alternativa que han inventat per a aquell sistema. La personalitat alternativa es pot tornar dominant i començar a apoderar-se de la principal i diària. [...] Les persones a vegades prefereixen els seus personatges d'avatar per davant de la seva persona "real". El teu paper com a avatar pot prendre el control de la teva vida com a persona» (Meadows, 2008, pàgs. 82-83).

Johan Huizinga deia que l'actor amb màscara en el teatre grec era, d'alguna manera, fora del món ordinari, incorporant el seu personatge. Segons Huizinga, la visió d'una figura amb màscara, com a experiència purament estètica, ens porta més enllà de la «vida ordinària», cap a un món en què regna alguna cosa més que la llum del dia; ens porta enrere cap a un món del salvatge, del nen i del poeta, que és el món del joc (Huizinga, 2004). Aquesta idea es pot relacionar amb els avatars contemporanis d'entorns digitals com Second Life, en què es poden fer fàcilment coses extraordinàries i impossibles, com ara volar o teletransportar-se.

Com diu Meadows, l'ús d'avatars pot semblar més segur perquè les persones no han de ser «elles mateixes», la persona amb qui parlem no és al nostre costat; no poden veure les nostres cares reals. Però l'autor apunta que estem més exposats precisament perquè ens sentim així:

«Ens sentim més inclinats a mostrar-nos nosaltres mateixos quan fem servir els nostres avatars. [...] Ens sentim més inclinats a mostrar-nos per la suposició que l'anonimat i la distància són importants. [...] Ens vam posar les màscares, vam entrar en els nostres mons virtuals i teníem la sensació que "tot estava sota control". [...] Portar aquesta màscara ens ajuda a sentir-nos com si les coses estiguessin sota control, però no és necessàriament veritat» (Meadows, 2008, pàgs. 36-37).

2. En medicina, una pròtesi és una extensió artificial que substitueix una part del cos que no hi és. Les pròtesis normalment es fan servir per a substituir parts perdudes per ferides (traumàtiques) o que ja no hi són de naixement (congènites), o per a complementar parts del cos defectuoses. En aquest sentit, un avatar és una pròtesi que substitueix un cos o personatge virtual que no existeix de l'usuari i que ha d'explorar un entorn virtual.



<http://digithum.uoc.edu>

De les màscares als avatars: transformacions mitjançant pròtesis digitals

A partir de les paraules de Huizinga i Meadows, entenem que els avatars són processos complexos que poden ser, depenent del context, un reforç o una inversió de la nostra vida diària, ja que amplifiquen o canvien els nostres desitjos, pensaments i experiències.

Tanmateix, James Paul Gee, a *What videogames have to teach us about learning and literacy* ['Què ens han d'ensenyar els videojocs sobre l'aprenentatge i l'alfabetització'] (2003), després d'experimentar amb el joc *Arcanum*, va proposar que durant la interacció entre la persona i un avatar hi ha tres identitats en relació: la identitat virtual, la identitat real i la identitat projectiva.

«Primer, hi ha una identitat virtual: la identitat d'un com a personatge virtual en el món virtual d'*Arcanum* –en el meu cas, la mig elfa Bead Bead [...]. L'èmfasi és en el personatge virtual Bead Bead, que actua en el món virtual d'*Arcanum* (malgrat que sóc jo qui la “dirigeix/desenvolupa”);

Una segona identitat que intervé a l'hora de jugar a un joc com *Arcanum* és la identitat del món real: o sigui, la meua pròpia identitat de James Paul Gee, una persona no virtual que juga a un joc d'ordinador. [...] L'èmfasi és en el personatge del món real, James Paul Gee, que juga a *Arcanum* com a joc en temps real (malgrat que Bead Bead és l'eina amb la qual opero en el joc);

Una tercera identitat que intervé en el fet de jugar a un joc com *Arcanum* és allò que anomenaré *identitat projectiva*. [...] Aquesta és la identitat més difícil de descriure, però la més important per a entendre el poder de jocs com *Arcanum*. [...] En aquesta identitat, l'èmfasi és en la interfície –les interaccions– entre la persona del món real i el personatge virtual» (Gee, 2003, pàgs. 54-56).

La classificació tripartita de Gee considera la localització de cada personatge implicat en tot el procés d'interacció: a) l'entorn virtual, on hi ha l'avatar 3D; b) l'entorn físic, on està ubicat el jugador en l'espai i el temps; c) l'espai projectiu, liminal o intersticial (Santaella, 2007), en què es presenta una tercera identitat, més enllà dels entorns digitals i físics, un lloc que difumina les fronteres entre la realitat i la virtualitat.

Conclusions

La tecnocultura contemporània millora l'*artificialisme*³ (Silvera Jr., 2006) en un context en què jugadors i usuaris es poden submergir en un món digital i sentir-lo, en termes de materialitat, com un

lloc sensible i tangible. El món virtual o digital ja no és més enllà de nosaltres; no hi ha separació cartesiana entre el que és físic i el que és virtual. A més, la pròtesi d'avui no és estudiadament construïda de manera mecànica i en el seu ús intervenen processos complexos.

A *Second Life*, per exemple, podem operar un avatar amb forma humana en 3D, però tenim un quadre de xat, un sistema de veu, un perfil textual que combina la «primera vida» i la «segona vida», un visualitzador amb moltes possibilitats pel que fa a gestos, control de càmera i manipulació d'objectes, pell, aparences, roba, etc. A més, *Second Life* encara és una plataforma en línia amb usuaris relacionats d'arreu del món interior (que formen part de grups, RPG, famílies) i el món exterior (mitjançant llocs com Facebook, Orkut, Twitter, etc.). Així, què és l'avatar en aquest procés? Potser no és solament un objecte amb forma humana en 3D, sinó tota la interacció, inclòs el jugador que el controla. De la mateixa manera que el concepte d'*humà* ha canviat d'una perspectiva «de dalt a baix» (racionalista, concèntric, tancat, euclidià) a una perspectiva «de baix a dalt» (inconscient, connectat en xarxa, obert, no euclidià), les nocions sobre l'avatar haurien de seguir aquests paradigmes contemporanis.

Per consegüent, segons la nostra hipòtesi i els treballs crítics recents (Bressan, 2009), els avatars, com a pròtesis digitals, no són representacions o extensions passives determinades pels humans. Molts pensadors diuen que no hi ha una frontera entre «realitat» i «virtualitat» (Barabási, 2003; Lévy, 1996; Mitchell, 2003; Castronova, 2005; Meadows, 2008). D'acord amb això, nosaltres suggerim que durant una interacció en línia mitjançant entorns digitals, l'ésser humà és una pròtesi «de carn i ossos» vinculada a altres pròtesis digitals (que els humans controlen, però les pròtesis també els controlen a ells): els avatars. Al mateix temps, durant el joc, els éssers humans també són pròtesis dels seus avatars.

Referències bibliogràfiques

- BARABÁSI, A. L. (2003). *Linked*. Cambridge: Plume.
- BRESSAN, R. T. (2009). «Avatar, lúdico, imersão: como nos tornamos nós mesmos?». A: *Anais do VII Encontro de Regional de Comunicação da UFJF*. Juiz de Fora: Facom.
- BRITANNICA. (2009). «Mask». *Encyclopædia Britannica Online*. [Data de consulta: 23 de desembre de 2009]. <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/367906/mask>>
- CASTRONOVA, E. (2005). *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. Chicago / Londres: The University of Chicago Press.

3. MD Magno considera que l'*artificialisme* inclou «artificis espontanis» (que són presents en el que anomenem natura) i els «artificis industrials» (que la cultura produeix) (citat a Silveira Jr., 2006).



<http://dighum.uoc.edu>

De les màscares als avatars: transformacions mitjançant pròtesis digitals

- FAITANIN, P. (2006). «Pessoa: a essência e a máscara!». *Revista Aquinate*. [Data de consulta: 29 de novembre de 2009].
<<http://www.aquinate.net/revista/caleidoscopio/Ciencia-e-fe/Ciencia-e-fe-3-edicao/Ciencia-3-edicao/03-pessoa%20-revisado.pdf>>
- FREUD, S. (1997). *O mal-estar na civilização*. Rio de Janeiro: Imago.
- GEE, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Nova York: Palgrave Macmillan.
- HUIZINGA, J. (2004). *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva.
- JANSEN, J. (1952). *A máscara: no culto, no teatro, na tradição*. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Saúde.
- LÉVY, P. (1996). *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34.
- LÉVY, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- MCLUCHAN, M (1969). *The Playboy Interview: Marshall McLuhan*. [Data de consulta: 22 de gener de 2010].
<<http://www.digitallantern.net/mcluhan/mcluhanplayboy.htm>>
- MCLUCHAN, M. (2005). *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)*. São Paulo: Cultrix.
- MEADOWS, M. S. (2008). *I, Avatar: the culture and consequences of having a second life*. Berkeley: New Riders.
- MERRIAM-WEBSTER. (2009). «Avatar». *Online Dictionary*. [Data de consulta: 17 d'octubre de 2009].
<<http://www.merriam-webster.com/dictionary/avatar>>
- MITCHELL, W. J. (2003). *Me++: the cyborg self and the networked city*. Cambridge / Londres: MIT Press.
- MURRAY, J. H. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (2003). *Rules of Play*. Cambridge / Massachusetts: The MIT Press.
- SANTAELLA, L. (2007). *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- SILVEIRA Jr., P. M. (2006). *Artificialismo Total. Ensaios de Transformática*. Comunicação e Psicanálise. Rio de Janeiro: NovaMente.
- WAGGONER, Z. (2009). *My avatar, my self: identity in video role-playing game*. Londres: McFarland.
- WILSHER, T. (2007). *The mask handbook : a practical guide*. Nova York: Routledge.

CITACIÓ RECOMANADA

BRESSAN, Renato Teixeira (2010). «De les màscares als avatars: transformacions mitjançant pròtesis digitals» [article en línia]. *Digithum*. Núm. 12. UOC. [Data de consulta: dd/mm/aa].
<<http://dighum.uoc.edu/ojs/index.php/dighum/article/view/n12-teixeira/n12-teixeira>>
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>

**Renato Teixeira Bressan****Programa de postgrau de Comunicació i Societat****Universitat Federal de Juiz de Fora (Brasil)**

renato.bressan@yahoo.com.br

Universidade Federal de Juiz de Fora
 Rua José Lourenço Kelmer, s/n
 Campus Universitário
 São Pedro 36036-330
 Juiz de Fora – MG

Renato Teixeira Bressan és estudiant de postgrau i té una beca d'investigació al Programa de postgrau de Comunicació i Societat de la Universitat Federal de Juiz de Fora (Brasil). És membre de l'equip de Comunicació i Tecnologies Contemporànies, un grup de recerca del Consell Nacional de Recerca. Fa recerca sobre tecnologia i els nous mitjans des de 2006, quan encara era estudiant de grau de Comunicació. Entre 2006 i 2008, va ser membre del PET/MEC SESu (Programa d'Ensenyament Tutorial) i va conduir recerca sobre semiòtica, el web 2.0, la cibercultura i els jocs. Els seus temes principals de recerca són actualment la tecnocultura, els jocs, la representació diagramàtica, l'epistemologia, el cinema, les plataformes digitals (MMORPG, MMO, MUD, MUVE, etc.) i el web. Actualment, Renato també és membre de TV Motorradio (<<http://tvmotorradio.com>>), on treballa com a agent web, productor cultural, presentador i director de fotografia. Més informació sobre l'autor a: <<http://migre.me/m3PV>>.