

La máscara en las revueltas sociales: actualización del pensamiento mítico en el siglo XXI



Zigazou, "Anonymous contre ACTA à Rouen"

Alejandra Cortés Buitrago.

Licenciada en Español y Lenguas
Extranjeras.

alejandra.cortes@gmail.com

Resumen

Las calles de América y Europa durante las protestas en 2011 vieron manifestarse a cientos de personas con un mismo rostro. La máscara del personaje V de Vendetta puso de nuevo sobre la mesa el debate en torno al anonimato, sin embargo hay otras consideraciones de tipo identitario y participativo que valen la pena tener en cuenta. La máscara de V usada por algunos colectivos se enmarca en construcciones del pensamiento mítico mediado por lo narrativo y en la inscripción de los sujetos a prácticas rituales y culturales que los identifica como grupo.

Palabras clave

Protesta, máscara, mito, ficción, mass media, cultura de masas, identidad, participación.

La máscara en las revueltas sociales: Actualización del pensamiento mítico en el siglo XXI

Introducción

En 2011 las concentraciones, las marchas estudiantiles y las manifestaciones en contra de organismos e instituciones expusieron la conciencia del ciudadano y su papel activo en las dinámicas económicas, sociales y políticas tanto a nivel local como global. En la escena mundial, aún en 2012, la protesta se concreta de diferentes formas: presencial y virtual, pacífica y violenta. En todas ellas y restaurando a través de sus acciones la existencia de un derecho legítimo, los participantes se enuncian como medio a la vez que mensaje. Para lograrlo se revisten de atavíos y de usos lingüísticos apropiándose de herramientas de comunicación en las que se establecen nuevas formas de presencialidad (*estar* y *no-estar*) transformando las configuraciones de la corporeidad. Aquí un elemento importante aparece: la máscara. Utilizada por grupos virtuales y reales en las protestas del siglo XXI, este objeto retoma sus significaciones pasadas y las reconfigura a partir de las nuevas condiciones.

El anonimato que la máscara otorga a quien la usa ha sido tema de discusión. La ausencia de un cuerpo "real" como parte de un proceso comunicativo que declare pero que además sea receptor de las reacciones que su mensaje suscita pone de nuevo sobre la mesa la reticencia de la sociedad hacia el ocultamiento del rostro durante un acto de enunciación. Conocido es en Colombia el caso de la, en ese entonces, senadora Gina Parodi quien en el 2008 mostró su alarma al ver estudiantes expresar sus ideas "escondidos detrás de una capucha"¹. El debate mediático que suscitó puso a hablar y a reflexionar a estudiantes, rectores y políticos.

Hoy, el tema de los rostros ocultos toma como escenario las calles y los medios de comunicación. La expansión del uso de la máscara del personaje V de la novela gráfica y película *V de Vendetta* se une al tema de las "capuchas" que por muchos años los jóvenes y estudiantes de universidades públicas han utilizado para manifestarse. De nuevo aparecen los juicios al enmascarado como delincuente o cobarde descalificándolo como interlocutor legítimo. Sin embargo, al analizarlo desde una perspectiva social, además del carácter anónimo se encuentran en el uso de la máscara consideraciones de tipo identitario y participativo que se deben tener en cuenta y que son el objeto del presente documento.

A través de un recorrido por lo sociológico y lo semiológico se observa, por un lado, cómo la máscara de V usada por algunos colectivos durante las protestas en América y Europa se corresponde con construcciones propias del pensamiento mítico que llegan a los usuarios a través del discurso literario y cinematográfico, y por otro lado, cómo a través de su uso este mismo pensamiento mítico inscribe al sujeto en rituales y lo identifica dentro de un grupo social.

¹ Entrevista a Gina Parody para el diario El Espectador. Septiembre 9 de 2008. La entrevista completa se puede leer en: www.elespectador.com/impreso/bogota/articuloimpreso-gina-parody-responde

La relación entre la máscara y el pensamiento mítico

Si bien en la cotidianidad los usos de las máscaras se asocian a la praxis como instrumentos de protección o entretenimiento, en la Antigüedad trascendían este plano para ligarse al ámbito de lo ceremonial. Como en aquel tiempo, actualmente muchas culturas alrededor del mundo incorporan las máscaras a lo mágico y lo religioso. Estas actúan como mediadoras entre los espíritus y los hombres, lo que lleva a asumir la idea de que quien vista el objeto toma las cualidades del personaje que representa beneficiándose así de su protección y sus poderes.

De acuerdo a lo anterior, los portadores de una máscara en la realización de un rito entran en la construcción de juegos simbólicos resultado de un pensamiento mítico que ordena, además de lo ceremonial, los comportamientos de los hombres de la comunidad. Las máscaras entran a cumplir una función social en tanto que contienen ese pensamiento mítico y lo expresan a través de unas acciones significativas para el grupo que comparte unas prácticas culturales.

Claude Lévi- Strauss afirma que “Las máscaras con los mitos que fundan su origen y los ritos en los que comparecen, sólo se vuelven inteligibles merced a las relaciones que los unen” (79); propone analizar y comprender la máscara en su función social a partir de los mitos que dan razón a su origen². Siguiendo lo propuesto por Lévi- Strauss y el uso que se da al antifaz por parte de colectivos como *Occupy* y *Anonymous*, se observa que el mito al que se suscribe el personaje de quien se toma la máscara es el del héroe enmascarado.

V, el protagonista de la novela gráfica y posterior película *V de Vendetta* adopta su máscara y basa su personaje en la leyenda de Guy Fawkes, rebelde católico del siglo XVI que planeó un atentado contra el Palacio de Westminster en la Inglaterra de 1605. Tanto en el comic como en la película, las acciones de V se dirigen a luchar contra el gobierno totalitario. Se reproduce con ello el arquetipo de justiciero cuya lucha, mediada por una venganza, se dirige al rompimiento del orden establecido.

De este modo se teje la relación entre pensamiento mítico y máscara. Los participantes en la protesta social (entendida como ritual) al hacer uso de la máscara entran a hacer parte de su construcción simbólica y asumen los valores de justicia y rebeldía que representa. El carácter mágico del antifaz se revela así en el manifestante que asume la condición anárquica del héroe denunciando y actuando contra las acciones de gobiernos u organizaciones, tal como lo hizo su antepasado.

Otro de los planteamientos de Lévi- Strauss entorno a la máscara indica que ésta sólo tiene sentido si se entiende en el contexto en que es utilizada. Al respecto asegura que como los mitos, “las máscaras no se pueden interpretar en sí mismas y por sí mismas, como objetos separados” (Levi-Strauss 18). Ellas hacen parte de una sociedad, de unas circunstancias que enmarcan sus usos, de un pensamiento y unos propósitos específicos. Su potencia se ve estrechamente ligada a la cultura en la que están inscritas y a sus condiciones de empleo. La máscara de V por sí sola no tendría el impacto que ha logrado en quienes la han portado o participado como espectadores si no se compartiera un significado (el mito fundador presente en el comic y en la película) y si su uso no se viera enmarcado en una situación determinada (desencanto frente a las instituciones estatales). Por lo tanto, la efectividad de su mensaje depende de su significado dentro de la cultura que la asume; de ahí su función social.

² Lévi-Strauss propone las siguientes categorías para el análisis de las máscaras: carácter estético, técnica de fabricación, uso destinado, mitos que dan razón a su origen, apariencia y condiciones de empleo.

La identificación de los manifestantes no sólo con el personaje y su carácter sino también con las circunstancias sociales del relato permite traer al presente el elemento narrativo (la máscara como metonimia del héroe y sus valores) potenciando su significado y su propósito. Además su eficacia como medio de expresión de un mensaje de rebeldía también se halla en el carácter enigmático que le imprime la sociedad al relacionarla con la atracción que se deriva del pensamiento mítico y se refleja como curiosidad o temor ante que lo oculto.

Lo anterior evidencia la vigencia de antiguas prácticas rituales: la máscara de V recipiendaria, arquetipo y medio de expresión, y sus portadores, sujetos y transmisores de un pensamiento mítico que regula sus prácticas. El siguiente punto tratará de ver cómo ese sustrato mítico sirve de materia para la construcción de personajes de ficción que se transforman en un delirio colectivo al producirse identificaciones entre los lectores.

Pensamiento mítico y narrativa

Los medios de comunicación son, por excelencia, transmisores del pensamiento mítico. Buscan reproducir en la audiencia, a través de elementos narrativos, formas de sentido y de comportamiento que se enmarquen en dicho pensamiento. Sus discursos se apropian de las construcciones mentales de la colectividad, de sus deseos de poder y emancipación y crean sujetos virtuales capaces, por un lado, de reflejarlos y, por otro lado, de responder a ellos.

Por los valores que encarna (justicia e igualdad), el héroe enmascarado ha sido recibido con agrado por parte de los espectadores y los medios de comunicación le han dado un lugar privilegiado en la cultura de masas. El Zorro, Pimpinela Escarlata, El Hombre Enmascarado, Superman y Batman han adquirido un lugar importante al responder a la lógica del deseo de los consumidores. En conjunto, los diversos héroes comparten la idea de una personalidad secreta y contradictoria que se asocia a la narrativa de *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* -novela inglesa de finales del siglo XIX- y se basan en el mito romano del dios Jano (con dos caras que representan el bien y el mal) que sustenta la existencia de personalidades opuestas para el día y la noche. Esta dualidad del ser se expresa en el relato a través de la máscara en la que aflora el ego del personaje y lo reprimido por el súper ego que viene a ser la sociedad.

V como héroe enmascarado se inscribe en la anterior lógica del *divided self*. Sus espectadores sienten filiación con el juego de la identidad secreta y con el uso de la máscara para esconder la personalidad de un individuo y así dar paso a la existencia de otro. Al ser, al igual que los otros personajes de los comics o de las películas, un "artefacto cultural", como Román Gubern lo denomina, aspira llegar a la *simpátheia* al lograr la identificación de su carácter y su historia con la audiencia. Su carácter individual y su carencia de súper poderes hacen que la afinidad de los jóvenes con el personaje sea más fuerte.

Con respecto a lo anterior vale la pena resaltar la escena de la película en la que los habitantes de Londres salen a marchar por las calles vistiendo las máscaras de Guy Fawkes. En un acto de desobediencia y mientras se enfrentan a los militares que bajan la guardia al verlos, los ciudadanos con un mismo rostro se dirigen en masa hacia el Parlamento para presenciar su explosión. Esta escena de gran contenido simbólico junto con el personaje principal son, siguiendo las ideas de Gubern y lo propuesto por Alan Moore en el comic, fantasmas que los colectivos de manifestantes han relacionado con las expectativas del contexto social y han adoptado a través de la identificación, de manera que se llega a la imitación.

El portador de la máscara al entrar en la misma fantasía de la narración sigue las leyes de esta. Supone las acciones venideras y espera que sus expectativas sean satisfechas; aguarda en esta medida por un *happy ending*. Así, quien protesta se convierte en un agente que persigue, como objeto de deseo, un cambio en el establecimiento social y sus acciones (marchas y concentraciones) en el medio de lucha para conseguirlo.

A manera de síntesis, el personaje de la ficción “como entidad imaginaria a veces es muy fuerte y capaz de transmutarse en delirio colectivo, puesto que suscita las identificaciones y proyecciones de sus lectores” (Gubern 9). Como se ha señalado, V cumple estrictamente con esta sentencia, el valor simbólico y de expresión que se le ha asignado a su máscara hace parte de la apropiación de un pensamiento mítico mediado por la narración y por la identificación de los sujetos con las cualidades del personaje ficticio que lo materializa. Esto sumado a la capacidad de difusión de los *mass media* ha hecho que el relato llegue a una importante cantidad de personas, de tal suerte y con tal potencia que se ha convertido al personaje del comic en ícono de la cultura de masas a la vez que en emblema de movimientos rebeldes.

Mito y máscara: formas de participación e identificación

En la juventud como parte del proceso de formación de una identidad está el participar en movimientos que hagan parte de los eventos sociales por los que atraviesa el mundo. En este sentido, la pertenencia a un grupo tiene un papel preponderante. Las relaciones que se dan dentro de la colectividad derivan en prácticas de tipo ritual que, de acuerdo a lo planteado, encuentran en el mito su eje. A través de este y de los símbolos con que se comunican, los sujetos participan en la construcción de un universo referencial que los identifica como parte de un conjunto.

En esa construcción los miembros toman elementos de la cultura o de la moda y los resignifican al personalizar su función y combinarlos con nuevas costumbres, códigos, comportamientos y estéticas. De ahí que la *apariencia* venga a ser un elemento integrante en la expresión de la individualidad así como también en la pertenencia a un colectivo. La *apariencia*, como plantea Patrice Bollon en su estudio de las subculturas, “refleja, traduce, [...] y vehicula ideas fuertes y complejas que expresan formas de revuelta” (12). La máscara de V de *Vendetta* sin lugar a dudas es un vehículo de ideas de rebelión y confiere a los sujetos compromiso con una causa.

De otro lado, la máscara en sus orígenes etimológicos se considera elemento de ciudadanía. El latín utilizaba la palabra *persona* para designarla como instrumento de personificación en el teatro. La Roma Antigua se refería a ella en relación al individuo que tenía la ciudadanía romana; la máscara se presenta aquí en el plano de la participación política.

La leyenda de Guy Fawkes ha sido durante mucho tiempo componente de la tradición inglesa. Cada cinco de noviembre de manera simbólica se quema su efigie, de papel y trapo, en castigo a la conspiración y la traición. Sin embargo, la resignificación de su máscara en el contexto social actual y la mediación del comic o la película (estrenada en 2006) han hecho que lejos de su histórico uso sea una apología a la rebelión y una celebración a la anarquía. Por estos días es símbolo de los individuos que hacen parte de foros virtuales y de grupos de protesta contra instituciones políticas y financieras. De esta manera, movimientos como Occupy y Anonymous se presentan como una alternativa a la protesta tradicional y representan como colectivo a diversos grupos en los que no hay líderes y por tanto la participación individual es central.

Estos criterios en el accionar recrean un imaginario referencial para expresar y construir identidad. La máscara hace parte de ese acto comunicativo y cobra sentido porque comparte elementos culturales y, en palabras de Patrice Bollon, un "mismo espíritu de tiempo" que se traduce en convicciones antiautoritarias y de fe en la libertad. De igual modo, con el objeto de subversión se pacta un compromiso entre individuos constituyéndose en símbolo de una ética de vida. Finalmente, la máscara reconfigura juegos dicotómicos de la apariencia haciendo invisible lo manifiesto y visible lo oculto, a fin de mostrar mejor una verdad existente, una postura política que se hace explícita y se reivindica al criticar un estado de cosas mediante la imagen, la acción y el lenguaje.

Conclusiones

Se reconoce la máscara como historia personal y social, parte integrante y expresión de un pensamiento mítico que regula las prácticas de los grupos sociales. Para el caso, *V* es un símbolo que viene a representar las convicciones políticas de un colectivo de personas gracias a la identificación con los valores que encarna. Su efectividad radica en hacer parte de un mito fundador cuyos significados son apropiados por los sujetos por medio de elementos narrativos y a su gran difusión a través de los *mass media*.

V de Vendetta se basa en el arquetipo del vengador que cambia las condiciones que lo oprimen. Su máscara da sentido a los grupos de personas que recurren a ella para transformar su apariencia como expresión de una identidad imaginada que aspira lograr los mismos objetivos que el personaje de ficción. Sujetos que además de asumir un compromiso político también asumen sus actuaciones como espectáculo de un gran teatro por el que caminan enmascarados tratando de poetizar la realidad.

Por último, es importante anotar que en este texto no se desarrolló el tema del anonimato. Cabe proponer como tema de estudio las razones que llevan a las personas a ocultarse detrás de una máscara y por qué en el momento actual puede representar una necesidad teniendo en cuenta que la sociedad reacciona mediante el juicio moral y estético, el insulto o incluso la represión ante la subversión de los símbolos de una cultura.

BIBLIOGRAFIA

Bollon, Patrice. *La Rebeldía de la máscara*. Románticos, dandis, punks. Madrid: Espasa-Calpe, 1992. Impreso.

Gubern, Román. *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2002.

Lévi-Strauss, Claude. *La Vía de las Máscaras*. Siglo Veintiuno Editores, 1981. Impreso.

Stalder, Felix. "Anonymous, la protesta enmascarada". *Le Monde Diplomatique* Edición Colombia [Bogotá], Febrero de 2012. Año IX. Nº 108. Impreso.

Freewebs.com. *Behind the Painted Smile. An Essay by Alan on the creation of "V for Vendetta"*. Página Web. Marzo 1 de 2012.

Gunpowder-plot.org. *A biography of Guy Fawkes*. Página Web. Marzo 1 de 2012.

V for Vendetta. Guión de David Lloyd, Andy y Larry Wachowski. Dir. James Mc Teigue. Warner Bros, 2006. Película.