



UNIVERSIDADE
ESTADUAL de LONDRINA

SERGIO ARLEY CACERES BAUTISTA

**LA INTEGRACIÓN MÍTICA Y POLÍTICA DE LOS RELATOS
“V FOR VENDETTA” Y “WE ARE LEGION” EN LA
MÁSCARA DE ANONYMOUS**

SERGIO ARLEY CACERES BAUTISTA

**LA INTEGRACIÓN MÍTICA Y POLÍTICA DE LOS RELATOS
“V FOR VENDETTA” Y “WE ARE LEGION” EN LA
MÁSCARA DE ANONYMOUS**

Disertación de Maestría presentada al Programa de Pos graduación *Strictu Sensu* en Comunicación de la Universidad Estatal de Londrina, como requisito parcial para la obtención del título de Magister en Comunicación.

Orientador: Prof. Dr. André Azevedo da Fonseca.

Londrina
2018

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

C118i Caceres Bautista, Sergio Arley.
La integración mítica y política de los relatos “v for vendetta” y “we are legion” en la máscara de anonymous / Sergio Arley Caceres Bautista. –
Londrina, 2018.
105 f.: il.

Orientador: André Azevedo da Fonseca.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação, Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2018.
Inclui bibliografia.

1. Fawkes, Guy - Teses. 2. Mito - Teses. 3. Imaginação - Teses. 4. Vingança - Teses. I. Fonseca, André Azevedo da. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação, Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.

CDU 316.77

SERGIO ARLEY CACERES BAUTISTA[

LA INTEGRACIÓN MÍTICA Y POLÍTICA DE LOS RELATOS “V FOR VENDETTA” Y “WE ARE LEGION” EN LA MÁSCARA DE ANONYMOUS

Disertación de Maestría presentada al Programa de Pos graduación *Strictu Sensu* en Comunicación de la Universidad Estatal de Londrina, como requisito parcial para la obtención del título de Magister en Comunicación.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. André Azevedo da Fonseca
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Tiago Franklin Rodrigues Lucena
Centro Universitário de Maringá - UNICESUMAR

Prof. Dr. Alberto Carlos Augusto Klein
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Rodolfo Rorato Londero
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Hertz Wendel de Camargo
Universidade Federal do Paraná - UFPR

Londrina, 28 de março de 2018.

LAS PIEDRAS

Esta mañana bajé
a las piedras, ¡oh las piedras!
Y motivé y troquelé
un pugilato de piedras.
Madre nuestra, si mis pasos
en el mundo hacen dolor,
es que son los fogonazos
de un absurdo amanecer.
Las piedras no ofenden; nada
codician. Tan sólo piden
amor a todos, y piden
amor aun a la Nada.
Y si algunas de ellas se
van cabizbajas, o van
avergonzadas, es que
algo de humano harán...
Mas, no falta quien a alguna
por puro gusto golpee.
Tal, blanca piedra es la luna
que voló de un puntapié...
Madre nuestra, esta mañana
me he corrido con las hiedras,
al ver la azul caravana
de las piedras,
de las piedras,
de las piedras...

César Vallejo - 1918

AGRADECIMIENTOS

A la CAPES y a la Universidad Estadual de Londrina por el financiamiento total y el privilegio de una educación gratuita.

A Brasil, a la Triple Frontera del Sur, a la UNILA y a Londrina por abrazarme durante mis seis años de extranjería.

Al jurado calificador y a los pacientes lectores de este texto.

A los profesores Diana, Octávio, Gianne, Ana Paula, Silvio, Rozinaldo, Alberto y, sin duda, a la orientación de André por alimentar mi curiosidad científica amigablemente.

A mis compañeros de república Xuxa y Renan, y a los conocidos de Veterinaria por la paciencia que le tuvieron al bahiano-colombiano.

A John, Betty y a los ‘gringos’ futboleros de Londrina por los momentos disfrutados.

A mis compañeros y compañeras del magister que compartieron conmigo su sabiduría y cariño, especialmente a Roberto, Nádia, Aline y Lariane que me enseñaron tanto.

A mis viejos: Nahin, Diego y Miguel por el apoyo desde la distancia.

A mis amistades unilateras, sobretodo a Felipe, Andrea, Daniel, Fabián, Valentina y Camila por “el sendero de los caminos que se bifurcan”.

A Adri por su sonrisa.

A toda mi familia que me inspira con felicidad y berraquera a buscar un bien común.

A mi pa Edgar, a mi tia Octavia, a Liz, a Mafe, y a mis medio hermanos por saber estar siempre.

A mi mita Janeth Yadira y a mi brother Oscar por empujarme con palabras justas y abrazos suertudos hasta donde he llegado.

Y en fin, gracias a todos los Dioses habidos y por haber.

Las máscaras son el verdadero nexo social.

Roger Caillois

CACERES BAUTISTA, Sergio Arley. **La integración mítica y política de los relatos “v for vendetta” y “we are legion” en la máscara de anonymous.** 2018. 105 p. Disertación (Magister en comunicación) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2018.

RESUMEN

La imagen de la máscara de *Anonymous* tiene una relevancia contemporánea en las sociedades de la información al transitar de la ficción a la realidad. Inspirada por la figura histórica del inglés Guy Fawkes, la máscara se popularizó en dos historias ficcionales: la novela gráfica *V for Vendetta* (1988) y la película *V for Vendetta* (2005) para luego ser apropiada por los activistas digitales de *Anonymous* como lo muestra el documental *We are legion: The story of hacktivists* (2012). El objetivo del texto es comprender los símbolos que contribuyen para la mitología política construida en torno a esta máscara dentro de los tres relatos. Analizando los arquetipos, símbolos y mitos, se concluye el fortalecimiento de un mito político de manera inconsciente: el héroe Guy Fawkes alimenta el monomito anti-heroico de V para abrir paso al afianzamiento de *Anonymous* como una conspiración política, salvadora y real.

Palabras clave: *V for Vendetta*. *We are Legion*, *Anonymous*. Mito Político. Imaginación Social.

CACERES BAUTISTA, Sergio Arley. **A integração mítica e política dos relatos “v for vendetta” e “we are legion” na máscara de *anonymous***. 2018. 105 f. Dissertação de Mestrado (Mestrado em comunicação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2018.

RESUMO

A imagem da máscara de *Anonymous* tem uma relevância contemporânea na sociedade da informação ao transitar da ficção para a realidade. Inspirada pela figura histórica do inglês Guy Fawkes, a máscara se popularizou em duas histórias ficcionais: a novela gráfica *V for Vendetta* (1988) e o filme *V for Vendetta* (2005) para depois ser apropriada pelos ativistas digitais de *Anonymous* como é demonstrado pelo documentário *We are legion: The story of hacktivists* (2012). O objetivo do texto é compreender os símbolos que contribuem para a mitologia política construída em torno desta máscara dentro dos três relatos. Analisando os arquétipos, símbolos e mitos; conclui-se o fortalecimento de um mito político de forma inconsciente: o herói Guy Fawkes alimenta o monomito anti-heroico de V abrindo caminho ao robustecimento de *Anonymous* como uma conspiração política, salvadora e real.

Palavras-chave: *V for Vendetta*. *We are Legion*. *Anonymous*. Mito Político. Imaginação Social.

CACERES BAUTISTA, Sergio Arley. **The political and mythic integration of the stories "v for vendetta" and "we are legion"**. 105 p. Dissertation (Master's degree in Communication) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2018.

ABSTRACT

The image of *Anonymous*'s mask has a contemporary relevance in information societies when moving from fiction to reality. Inspired by English Guy Fawkes's historic figure, the mask popularized in both fictional stories: the graphic novel *V for Vendetta* (1988) and the film *V for Vendetta* (2005) for being appropriated subsequently by *Anonymous*'s digital activists as evidenced by documentary *We are legion: The story of hacktivists* (2012). The goal of the text is to understand the symbols that contribute to the political mythology built around this mask within the three stories. Analyzing the archetypes, symbols and myths; the strengthening of a political myth is concluded unconsciously: the hero Guy Fawkes feeds the antihero monomyth of V to make way to the consolidation of *Anonymous* as a political, saving and real conspiracy.

Keywords: *V for Vendetta*. *We are Legion*. *Anonymous*. Political Myth. Social Imagination.

TABLA DE ILUSTRACIONES

Figura 1: Máscara de <i>Anonymous</i>	12
Figura 2: Meme <i>Epic Fail Guy</i>	33
Figura 3: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 31).....	63
Figura 4: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 250).....	64
Figura 5: Frame minutaje 2:02:36	65
Figura 6: Frame Minutaje 00:03:45.....	66
Figura 7: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 14).....	68
Figura 8: Secuencia minutaje 0:10:40	68
Figura 9: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 186).....	69
Figura 10: Secuencia minutaje 0:21:08 – 0:21:52	70
Figura 11: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 82).....	71
Figura 12: Frame minutaje 0:59:54	71
Figura 13: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 40).....	73
Figura 14: Secuencia minutaje 1:06:29	73
Figura 15: Frame minutaje 0:52:7	74
Figura 16: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 23).....	75
Figura 17: Símbolo anarquista.....	75
Figura 18: Frame minutaje 1:39:44	76
Figura 19: Frame minutaje 1:12:39	77
Figura 20: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 24).....	78
Figura 21: Frame minutaje 0:35:05	78
Figura 22: Frame minutaje 0:3:35	79
Figura 23: Frame minutaje 0:41:02	81
Figura 24: Frame minutaje 0:51:55	82
Figura 25: Secuencia minutaje 0:00:42 - 0:02:11.....	85
Figura 26: Frame minutaje 0:6:30	85
Figura 27: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 14).....	86
Figura 28: Secuencia minutaje 0:09:46 - 0:10:00.....	87
Figura 29: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 186).....	88
Figura 30: Secuencia minutaje 0:21:08 – 0:21:52	89
Figura 31: Frame minutaje 1:22:30	89
Figura 32: Frame minutaje 0:38:51	90

Figura 33: Frame minutaje 0:58:6	92
Figura 34: Frame minutaje 1:31:47	93

TABLA DE CONTENIDO

1	INTRODUCCIÓN.....	12
1.1	Las ficciones de <i>V for Vendetta</i>	13
1.1.1	La novela gráfica	14
1.1.2	La cinta	16
1.2	La máscara es aprehendida por el corpus de <i>Anonymous</i>	17
1.2.1	El documental.....	18
2	LA VENGANZA ANÓNIMA DE GUY FAWKES.....	23
2.1	La imagen de V en la novela gráfica (1989) y en la película (2006)	23
2.2	V recuerda a Guy Fawkes, Guido, John... ..	27
2.3	¿La prole anónima de Guy Fawkes?	32
2.3.1	Máscara de V, retrato de Guy Fawkes e icono de <i>Anonymous</i>	33
2.3.2	La red de <i>Anonymous</i>	37
3	EL PODER DEL MITO Y SUS SÍMBOLOS.....	44
3.1	Senderos mitológicos de los bienes simbólicos	45
3.2	Simbología.....	47
3.3	Inconsciente colectivo y sus arquetipos	48
3.4	Mito: Lo sagrado y profano por medio del espacio y tiempo.....	51
3.5	El mito del héroe	54
3.6	Mito político	55
3.6.1	La conspiración	56
3.6.2	El Salvador	57
3.6.3	La edad dorada	57
3.6.4	La unidad.....	58
4	LA CIRCULACIÓN DE V, GUY FAWKES Y ANONYMOUS	60
4.1	Dos máscaras teatrales, antifaces carnalescos, y caretas reverentes.....	62
4.2	Ritual: El inflamable 5 de noviembre.....	67
4.3	Símbolos culturales: Sonrisa, anarquía y rosas	72
4.3.1	¿Sonrisa irónica, cómica o crítica?.....	72
4.3.2	¿V de anarquía?	74

4.3.3	La utopía aún florece	77
4.4	La inconsciencia de animus/anima, sombras y trickster	80
4.5	Guy Fawkes heroico y su mito	82
4.5.1	La faz de Guy Fawkes	84
4.5.2	“V” enuncia “Recuerda, recuerda”	85
4.5.3	<i>Un gran ciudadano</i>	87
4.6	El antihéroe V y su monomito.....	90
4.7	El mito político de <i>Anonymous</i> entre salvadores y conspiradores	91
5	CONCLUSIÓN	96
	REFERENCIAS	99

1 INTRODUCCIÓN

Para el campo de la comunicación; ¿es útil estudiar una imagen (fig. 1)? ¿Porque razón disertar acerca de un ícono fantástico? ¿Qué beneficio trae insuflar a una imagen ya masiva a partir de narrativas?



Figura 1: Máscara de *Anonymous*¹

Enfrentando tales cuestiones, Augé (1998, p.105), entiende las creaciones artísticas como un denso polo imaginario, afirmando que poco interesa su ilusión realista. Aunque fantástica, la ficción opcionalmente es aprehendida por un corpus social dentro de las dinámicas de la vida real, causando incluso ocupaciones reales, sociales y religiosas. Las imágenes artísticas pueden así encontrarse con la cultura de un grupo. Los medios de comunicación poseen su cultura como un lugar en donde las sociedades se confrontan ideológicamente en busca del dominio, y a través de este los individuos reconocen tales luchas mediante espectáculos, imágenes, mitos y discursos (KELLNER, 2001, p. 10-11). Ya sea en el arte o en los medios de comunicación, las imágenes son claves de lectura para las articulaciones sociales.

Como bien resalta Hayden White (2003, p. 137), el vínculo entre lo real y lo fantástico puede soslayarse todavía gracias a la oposición entre ficción e historia. La última representa a la realidad de facto, mientras que la otra simboliza a la imaginación posible. O mejor aún,

¹ <http://www.nerdmaldito.com/2011/07/tenha-gratis-sua-máscara-do-Anonymous.html>

en vez de distinguirse mutuamente, es preciso reconocer que alcanzar lo real implica contrastarlo y asemejarlo a lo imaginable. La imagen no es autosuficiente, desde la imaginación ella conmueve a la sociedad, y este es el caso de una máscara blanca de pómulos rosas con una sonrisa firme.

Esta imagen congrega a otras escondidas en camadas de tiempo e imaginación. Su cronología permite ver el rostro de un personaje llamado “V” realizado por David Lloyd y Allan Moore para la novela gráfica *V for Vendetta* (1989), y a su vez, aquel personaje pasa a la pantalla grande en una cinta homónima (2005) dirigida por James McTeigue.

1.1 Las ficciones de *V for Vendetta*

La historieta empezó en la antología de cómic realizada por la Revista Warrior del Reino Unido en 1982. Hecha en blanco y negro para los televidentes amantes de los noticiarios, sucumbe tras el quiebre de su revista. Tiempo después DC con su sello editorial Vértigo alienta el trabajo de Moore y Lloyd reeditándola, y más allá pensándola como una posible novela gráfica (REYNOLDS, 2009, p. 128). Ella fue publicada en el Reino Unido dispersándose con éxito mayoritariamente por las naciones anglosajonas. Si bien quedó limitada al inglés, también ganó múltiples traducciones con el paso del tiempo, específicamente a partir de la repercusión causada por la película homónima en 2006 (BOTELLO; MAGNONI, 2015, p. 81). La narrativa audiovisual fue dirigida por James McTeigue, y el crédito de su guion va para la hermandad Wachowski y David Lloyd. Con la actuación de Natalie Portman como Evey, Hugo Weaving como V, Stephen Rea como Finch, Stephen Fry como Deitrich y John Hurt como Adam Sutler, entre otros. La cinta se destaca en el 2005 actualizando la narrativa de los cómics con ganancias y pérdidas argumentales debido al medio audiovisual y sus aptitudes (MCTEIGUE, 2005).

Ambas obras corresponden a sus contextos directa o indirectamente. La historieta está circunscrita por el ambiente conservador de la ex primera ministra Margaret Thatcher frente a la Guerra Fría confrontado a movimientos contraculturales como el *punk* y el *hippie*, aludiendo ideológicamente a la anarquía. Por su parte, la película abarca críticamente la noción del liberalismo democrático como respuesta *geek* a la guerra contra el terrorismo, específicamente contra la posición conservadora del ex presidente George W. Bush

(SOUZA, 2015, p. 228). Tras diferencias notables entre las dos narrativas y bajo el debate permanente acerca de la fidelidad o traición de las traducciones/adaptaciones, los autores del cómic tuvieron posturas distintas frente a la falta de anarquía compensada por el liberalismo democrático de la película. Moore retiró su nombre de los créditos filmicos cediendo su ganancia a Lloyd, mientras que este entusiasmado reitero su interés con la actualización de la historieta (REYNOLDS, 2009, p. 130).

Para enfocarnos en la figura investigada, cabe resumir la narrativa gráfica y audiovisual de *V For Vendetta*. Aunque relacionados, ambos relatos difieren en contexto y contenido.

1.1.1 La novela gráfica

La novela gráfica sigue la vida del enmascarado “V” buscando su represalia contra un estado violento. Terroríficos experimentos estatales instrumentalizaron a seres humanos minorizados en nombre de la ciencia, y él lo soportó en carne viva. Motivado por su sufrimiento y el de sus compañeros, diez años después V busca vengarse del estado y su sociedad dominante. Destruyendo edificios insignias de la institucionalidad, asesinando y secuestrando figuras reconocidas, subvirtiendo los medios de comunicación, el protagonista responde a la actitud opresora y vigilante del estado.

El rostro de una joven prostituta se contrapone a una máscara sonriente vestida por un hombre sombrío; por azar del destino Evey y V se encuentran para iniciar un cambio ciudadano. Destruyendo el parlamento inglés el enmascarado V le enseña a la prostituta Evey una sociedad por demoler y así da inicio la novela.

Atónitos, los agentes estatales le siguen la pista a la pareja misteriosa, sin embargo, V no les facilita el trabajo al secuestrar a un periodista y enloquecerlo. Aunque confusos, los ideales humeantes del enmascarado se van contornando. Lo que parecía ser una insaciable sed de justicia se oscurece hacia una inquebrantable voluntad de anarquía.

El tiempo transcurre y la relación de V y Evey se contiene entre el romance y la hermandad. Seducida por el enmascarado, la virginal inocencia de Evey atrae a la próxima víctima de V: un sacerdote. En silencio el cura exhala su último aliento acompañado por una

rosa y la firma de V. El estruendoso aparato policial no cumple con las expectativas del Estado y sigue investigando los casos.

En la forense el óbito del cura no sugiere nada a no ser por las rosas violetas de las escenas del crimen, y para investigarlas una médica es encargada. De repente y gracias a la pericia policíaca, un rastro arroja un patrón entre el periodista y el sacerdote que conduce a la médica forense Delia. La muerte de ésta es inevitable, el concienzudo acecho de V se burla de la seguridad estatal nuevamente.

Anarquía sanguinaria, ¿es esta la única voluntad de V? Su relación con Evey dice lo contrario. Alejándola de sí, éste la libera a su bien querer para que encuentre su rumbo. Mientras ella lo hace, V se comunica con la población ocupando los medios de comunicación y les recuerda que el poder está en función de ellos.

Al pasar el tiempo, Evey se enamora y olvida a V, y lo hubiese logrado de no ser por el trágico asesinato de su prometido. Convencida de vengarse, Evey súbitamente es secuestrada y recluida. Aturdida en una celda, ella es torturada a cambio de informaciones sobre V. Inesperadamente, su indecisión y tristeza son resueltas por una carta escondida en los rincones de su prisión, y en ella la historia de una actriz homosexual la inspira a vivir. Como si fuese orquestado, repentinamente Evey es liberada por su fiel y único captor: V.

Pasado un año desde el comunicado de V al pueblo, el 5 de noviembre que recuerda una conspiración fallida choca con revueltas populares por toda Inglaterra. Un estado tecnocrático y guerrerista responde a las manifestaciones, no sin antes ser manipulado por el enmascarado y su hacktivismo.

El plan maestro de V se encierra como un tejido: la sociedad inconforme ataca al estado, Evey es su convencida secuaz, V muere a manos de un policía y el primer ministro es a su vez asesinado. A pesar de todo, V (Evey ahora vistiendo la máscara de V) resurge entre las multitudes erosionadas y las invita a participar de una renovada ciudad, evanescente de los escombros. La novela gráfica concluye con un panorama abierto a la creación de otra sociedad más participativa, y quizás mejor que la destruida por V.

1.1.2 La cinta

La cinta audiovisual cuenta cómo los asesinatos y el terrorismo de un enmascarado concientizan a una sociedad. Su trauma de haber sido instrumentalizado por un estado opresor, originó una contrapartida para renovar el estado. Lo que parece ser una venganza personal se convierte en una intrigante voluntad colectiva de cambio. La máscara blanca que pertenecía a un único hombre al final es vestida por todo el pueblo de manera pacífica.

Una duda ilumina los primeros minutos del filme: ¿Quién fue Guy Fawkes? Para responderla un sujeto sombrío viste una máscara blanca, y una joven se prepara para un encuentro nocturno. Al cruzarse sus caminos dialogan, V conoce a Evey y le enseña una noche de fuegos pirotécnicos y explosiones.

Las fuerzas del estado van atrás de lo ocurrido siguiéndole el paso al hombre con máscara de Guy Fawkes y a su compañera. Las pistas conducen a una agencia de noticias en donde Evey trabaja, y los policías llegan al lugar después de V. Con una amenaza de bomba, éste manipula a la agencia y transmite un mensaje al pueblo: la sociedad está en vuestras manos.

Poco después de huir de la policía, V atina un segundo golpe asesinando silenciosamente al reportero comercial más famoso de Inglaterra. En la investigación policial hallan en un histórico militar el nombre del reportero, y el de otra posible víctima un sencillo sacerdote.

De una corta amistad florece el amor entre V y Evey al punto de que ella actúa en nombre de éste. Y su primera acción es seducir a un sacerdote lujurioso a una cita con su muerte; el animal muerde la carnada y es asesinado por V. Conmocionada con su crimen, Evey huye de su amado y busca refugio en la casa de un amigo periodista.

El plan de V aún no se detiene y por una extraña coincidencia la próxima víctima es la médica forense que revisa el óbito del cura. Sin que la policía se anticipe, V asesina a la forense quien deja una serie de pistas sobre la identidad del enmascarado.

El hospedaje de Evey con su amigo periodista dura poco, ya que éste es prendido por la fuerza armada del estado, e intentando huir, ella también es cautiva. Confundida, Evey

despierta en una prisión donde se le tortura e interroga por su nexos con V. Y solo es liberada cuando alentada por una carta de una actriz lesbiana que la inspira a vivir. Perpleja, al salir de prisión su único captor, el enmascarado V, la recibe con una sonrisa.

Tumultos en la sociedad accionan el brazo opresor del estado y su desinformación. La policía obsesionada por atrapar al supuesto terrorista sigue un falso informante que les desvenda el terrorismo del estado ante los minorizados y periféricos. Los planes de V, el falso informante, se engranan a cambio de dar su vida por ellos.

Como cierre, V reparte máscaras a los ciudadanos, delega a su amada Evey destruir el parlamento inglés, y entrega su vida a cambio de la muerte del primer ministro. Evey destruye un símbolo histórico que ya no representa esperanza en la población y la multitud disfrazada de V se toma las calles.

Pero ¿Quién fue V?, nadie lo supo. Mejor aún, todos supieron que detrás de ese sonriente Guy Fawkes existían ellos mismos como muchedumbres. V fue Fawkes, y Guy eran todos.

Como visto, las diferencias entre ambas versiones (1988 y 2005) de *V for Vendetta* recaen más en los medios que en el contenido. No obstante, la reducción de tramas secundarias es clara al negociar del papel al fotograma, y con ella el reciclaje de personajes y escenas causando nuevas interpretaciones ideológicas. Un caso ejemplar, de muchos, es el del uso y abuso del antifaz blanquecino. Al final de la película dos masas uniformadas se neutralizan entre sí casi homogeneizándose, ¿los encapuchados entran al ejército, o el ejército “empieza” a usar máscaras? Mientras que, al final de la novela los ciudadanos con el rostro descubierto enemistan violentamente con la fuerza armada del estado. Dos secuencias meditan credos distintos, en el papel un caos evidente y en el fotograma una homogeneidad mediadora. En el libro la máscara no se multiplica, y en la narración audiovisual ella se masifica.

1.2 La máscara es aprehendida por el corpus de *Anonymous*

Las narraciones anteriores son valorizadas solamente a partir de su concentración en el protagonista de ambas ficciones. Su figura dejó una huella profunda aparentemente gracias

a la imagen de su careta enlazando todas las peripecias. Como declaran las narrativas, la máscara de “V” se fundamenta en la imagen de un sujeto del siglo XVII llamado Guy Fawkes, inglés fornido dotado de grande experiencia en el manejo de pólvora. Su cara es recordada por una premeditada conspiración para asesinar a la familia real de la época, motivado por su orientación religiosa, catolicismo, rechazada y suprimida en los inicios de 1600 en Inglaterra (FRASER, 2000). Sintetizando entonces, la imagen de V es el rostro dibujado de Guy Fawkes, a lo que se suman diversas aprehensiones materiales de la careta por un corpus social.

Una de ellas es la articulada por los internautas *Anonymous* al emplear el antifaz de V como estandarte. Ellos son un colectivo globalizado por Internet que trabaja física y virtualmente. Sin una rigidez filosófica y política, el grupo exige anonimato y flujo libre de información. Inadvertida y etérea es la trayectoria cursada por este colectivo que en paralelo incide con potencia en el mundo cotidiano. Resulta inhóspita su politización contemporánea si se le ve cronológicamente, originado entre el humor ácido y las ofensivas políticamente incorrectas del troleo internauta. *Anonymous* es bromista, irreverente, real y digital (COLEMAN, 2016, Posición 124-128). Un grupo desvergonzado que se fundamenta en las dinámicas del Internet y su tecnología para integrarse a la sociedad de manera crítica e irónica dinamizando un universo propio.

1.2.1 El documental

Al tanto de las dinámicas entrañables de *Anonymous*, resulta intrigante la presencia de la imagen de V como símbolo. Pareciendo inconmensurable, *We Are Legion: The Story of the Hacktivists* (2012) de Brian Knappenberger es un documental que compendia el protagonismo de *Anonymous* y su antifaz níveo.

A lo largo de cercanos 189 minutos de este documental, el director Brian Knappenberger retrata la emergencia de esta extraña colectividad. Su historia, su inicio en 4chan, su irónico troleo, la operación *chanology*, la declaración de Guerra, la cienciaología, la operación *payback*, la primavera árabe, los ataques, la operación Sony, el hacker Sabu,

los 16 *Anons*² judicializados y el movimiento *Occupy* son los pasos dados para moldear un perfil de los *Anonymous*.

La narrativa los describe como un grupo de activistas digitales que defiende la libertad de expresión informática. Actuando como una especie de “guerrilla cibernética”, atacando virtualmente y convocando más adeptos en todo el planeta. La comunidad se envolvió en causas cada vez más ambiciosas, contra la Iglesia de la Cienciología y apoyando a la Primavera Árabe. Sin embargo, fue con la decisión de auxiliar a WikiLeaks que *Anonymous* alcanzó su auge, derrumbando las páginas de PayPal, VISA y MasterCard después que estas empresas decidieran interrumpir el uso de sus servicios para donaciones hechas a WikiLeaks.

Por otro lado, se mencionan los fundamentos que dieron pie a dicha organización, desde el simple troleo pasando por la difusión de información oculta hasta el componente estético de los medios masivos de comunicación. Bastante didáctico al explicar las diversas estrategias de actuación de los hacktivistas, que van desde la invasión de computadores particulares y páginas institucionales hasta ataques *DDoS*³. El documental ve a *Anonymous* de manera bastante realista, apuntando que muchos integrantes del grupo desarrollan actividades casi repulsivas como cuando hackearon páginas sobre epilepsia instalando imágenes para provocar convulsiones en el público. El documental se sumerge dentro del grupo para conocer el pensamiento de los más radicales que simbolizan la recursividad digital.

De las dos versiones de *V for Vendetta* el personaje V encarna a un icono de *Anonymous*, lo fantástico invoca lo real por medio de una máscara, y se convierte en una práctica viral en diversos lugares del orbe⁴. En Brasil aparecieron durante junio de 2013⁵, por ejemplo, no solamente la imagen de la máscara de V de Venganza, sino también

² Dentro del documental, ese es el nombre que reciben todos los participantes de *Anonymous*.

³ Acrónimo de las palabras *Distributed Denial of Service* es un ataque de denegación de servicios que monta una ofensiva contra un sistema de computadoras o red causando que un servicio o recurso sea inaccesible a los usuarios legítimos.

⁴<http://noticias.starmedia.com/fotos/marcha-millon-mascaras-convocada-por-Anonymous-alrededor-mundo/la-mascara-de-fawkes.html>

⁵

http://www.gazetadeacuai.com.br/noticia/2110/manifestantes_adotam_mascara_de___039_v_de_vinganca___039_como_simbolo_de_protestos/

relecturas como V de Vinagre⁶. Y de acuerdo a lo relatado, los internautas *Anonymous* también suscitan la recursividad cinematográfica con el documental “*We Are Legion: The Story of the Hacktivists*” (2012). Resumiendo, si se enfoca la imagen de la máscara que va del imaginario social a la realidad, los objetos que mejor la consolidan permitiendo un análisis son la historieta y las dos narraciones audiovisuales.

El objetivo general de este texto es entonces entender el funcionamiento de la imagen (fig. 1) identificando la estructura mítica y heroica de la novela gráfica *V for Vendetta* (1988), la película *V for Vendetta* (2005) y el documental *We Are Legion: The Story of the Hacktivists* (2012). Y en éste coexisten tres metas particulares para el desarrollo de este texto. Vislumbrar la trama intertextual que compone la máscara blanca, desplazándose entre la historia y los registros simbólicos. Elucidar la conexión que la imaginación aporta a la construcción cotidiana de la realidad por medio de producciones simbólicas. Contribuir con la aproximación de las reflexiones artísticas con aquellas políticas para una mayor consciencia social.

Para alcanzar los previos objetivos instaurados se abarca como método un análisis mitológico en dos narrativas audiovisuales y una historieta con el apoyo de Jacques Aumont, Michel Marie, David Bordwell y Moacyr Cyrne. Dos momentos son suficientes para observar la dinámica del rostro estudiado: analizar la historieta *V for Vendetta* (1989) y la narrativa audiovisual homónima (2005) circunscribiendo la participación del personaje “V”, y analizar el documental *We Are Legion: The Story of the Hacktivists* (2012) circundando el protagonismo de *Anonymous* relacionado a la imagen de V. Transversalmente, ambos periodos serán iluminados por Carl Gustav Jung, Mircea Eliade, Raoul Girardet y Joseph Campbell, englobando de manera interdisciplinar todo el fenómeno y sus datos.

Dejando de lado otros interrogantes válidos a la hora de confrontar el símbolo de *Anonymous* y respetando los momentos cronológicos de su imagen, interesa detallar el nudo que la concentra y actualiza por diversas generaciones. Conscientes del volumen tecnológico que la difunde, se intuye la existencia de algo más que la populariza. **¿Cómo se actualiza la imagen de V en las dos ficciones de *V for Vendetta*, configurada asimismo por**

⁶Videojuego creado a partir de las protestas y el uso del vinagre contra el efecto de los gases lacrimógenos. Para más información: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/06/v-de-vinagre-game-brinca-com-protestos-pela-reducao-das-tarifas-de-onibus.html>

Anonymous en el documental *We Are Legion: The Story of the Hacktivists?* Para contornar y corresponder a la pregunta anterior se propone alimentar integralmente dos momentos: la imagen de careta que aglomera sujetos constituyendo discursos dentro del documental y la imagen que circula en los relatos de *V for Vendetta* (1989 y 2006).

Formulada, tal pregunta se respalda por la existencia hipotética de símbolos mitológicos y políticos dentro de la máscara de los ciberactivistas *Anonymous*. A través de análisis y reflexión, un sendero sería entreabierto e integrado por tres instancias: conforme el léxico del historiador Hans Belting la imagen se delimita por los medios y personas que la re-producen; se motiva inconscientemente en razón de signos míticos y heroicos acompañados de narrativas como aseverado por Joseph Campbell; y se relaciona entre sí por la potencia escondida que enfrenta las crisis de vivir en sociedad. Así mismo, existe una ruta trazada por signos y símbolos mundializados, cuya significación ha sido cómodamente ajustada al servicio tanto del mercado como de las identificaciones culturales en que vienen a hospedarse. A pesar de sus diferentes espíritus de época y sus estructuras horizontales o verticales de liderazgo, el retrato de Che Guevara⁷, Frida Kahlo, y conjuntamente se puede revelar el rostro estampado de Guy Fawkes son iconos sociales moldados por registros simbólicos.

Sistemáticamente, todo el problema será abordado en tres capítulos: el primero será una revisión bibliográfica acerca del objeto, en el segundo se dispondrá un debate teórico desde la historia a la psicología social, por último, se mostrarán parte del análisis y discusión alcanzados de acuerdo al examen.

En el capítulo inicial, *La venganza anónima de Guy Fawkes*, se lanzan argumentos favorables y críticos a la problematización pertinente. El capítulo trae a colación el discurso de varios investigadores que cotejan el fenómeno de nuestro objeto desde perspectivas dispares bien sea en artículos de periódicos o disertaciones. Entre ellas se toca: la institucionalidad política de *Anonymous*, la comprensión ideológica de *V for Vendetta*, la cimentación histórica de Guy Fawkes como referente literario globalizado desde Reino Unido. Por fin algunas colocaciones personales son hechas para extender el debate de la revisión bibliográfica.

⁷ Para mayores informaciones ver el documental *Chevolution* de Trisha Ziff en <https://www.youtube.com/watch?v=Vn3Ua8kPvhc>

En el próximo capítulo, *El poder del mito y sus símbolos*, se busca una explicación histórica y psicológica para la certeza aportada por los símbolos al confrontar la realidad. La presencia de los signos en la historia humana no es gratuita y esconde muchos paradigmas que vienen actualizándose generación tras generación. En el capítulo el pensamiento racional encuentra un oponente en el inconsciente colectivo y sus instrumentos de descendencia. Todo lo dicho gracias a los ejes conceptuales de la historia, comunicación, psicología social y estudios de mitología (Carl Gustav Jung, Mircea Eliade, Raoul Girardet, Joseph Campbell)

En el capítulo final: *La circulación de V, Guy Fawkes y Anonymous*, se cruzan los datos de los dos capítulos anteriores detallando el trasfondo mítico y simbólico de los tres relatos congregados. Núcleos temáticos gravitan las figuras elegidas para análisis permitiéndose una colaboración tripartita. Máscaras, rituales, símbolos, arquetipos, mitos, héroes, salvadores y conspiraciones políticas se sopesan junto a las imágenes de V, Guy Fawkes y los Anons. Todo esto se congrega en un discurso integral acerca de una imagen que no se cansa de narrar y actualizar identidades. Las propuestas de un símbolo frente a su crecimiento histórico y reflexión política.

En adición, la última sección de este texto concluye con la visible estructura móvil de un mito político: la máscara nívea integrando a V, Guy Fawkes y *Anonymous*. La imagen estudiada en los tres relatos conlleva un sistema complejo de interacciones entre imágenes y signos motivando la utopía, la anarquía, el humor, la masividad, la inconformidad, la idolatría y la redención comunitaria. Todo el sinuoso proceso que ella conjugo es originado por la espontaneidad, si bien que en su desarrollo se fue pautando una lógica lineal más profunda.

2 LA VENGANZA ANÓNIMA DE GUY FAWKES

En este capítulo perspectivas de varios investigadores son levantadas creando un panorama de visualización del problema en general, ellas apuntan entre sí sus contradicciones e hipótesis observando la consolidación y fragmentación del debate. Se aglutinó un corpus vehiculando estas palabras: *V for Vendetta*, Guy Fawkes y *Anonymous*. Como no toda la revisión bibliográfica congrega a los tres mencionados, dados sus contextos y naturalezas dispares, existen conflictos al enlazarlos. Sin embargo, esta tentativa de diálogo es coherente al sendero cursado por la imagen sonriente del enmascarado que atraviesa a la novela gráfica, a la ficción audiovisual y a el documental.

Para entender el funcionamiento de nuestra imagen en los dos films y la historieta, se deben concientizar tres momentos que concentran su flujo. La máscara usada por V en las ficciones de *V for Vendetta*, reuniendo características interesantes del protagonista en su novela y su cinta. El personaje que inspira al protagonista: Guy Fawkes, detallando su participación en el complot inglés de la pólvora del siglo XVII. Y un ícono contemporáneo de *Anonymous*, símbolo internauta que corresponde a la inconformidad y humor social.

2.1 La imagen de V en la novela gráfica (1989) y en la película (2006)

V for Vendetta en sus dos entregas contiene el protagonismo de un sujeto enmascarado vengativo hacia el estado y su sociedad. Si bien las dos narrativas conversan y se distinguen entre sí con sus ideas y personajes, interesa aquí resaltar el papel de la imagen a ser analizada, específicamente el protagonista V y su máscara. Aunque dificultoso, será necesario concentrar al máximo al sujeto gráfico y cinematográfico paralelamente. Para tal, las voces y comentarios más relevantes de los investigadores serán citados a discurrir a lo largo de este apartado.

V de Vingança: Quadrinhos e sociedade no capitalismo neoliberal resalta el andamiaje común entre las historietas y las sociedades modernas. Viana (2014) demuestra cuán visibles son las transformaciones sociales por medio de las novelas gráficas, indagando las narraciones y sus signos, y a su vez reflexionando desde los tópicos y sujetos participantes

en la historieta. Y para la muestra está el caso de *V for Vendetta* que nace al compás del régimen de acumulación integral en Inglaterra, aunque consecuentemente crítico a éste.

El autor concluye que V de Venganza puede ser leída en el orden que sus axiomas se agrupan en un teorema válido, un ataque arraigado al neoliberalismo provee una nueva vía para pertenecer a la sociedad soslayando al capitalismo: la autogestión. Tal proyecto se yergue en aras de una continua crítica a los males de las sociedades contemporáneas, es aquí en donde la novela gráfica de Moore y Lloyd se posiciona socialmente a través de la ficción (VIANA, 2014, p. 32).

Asimismo, como defendido en su disertación de maestría, Pigozzi (2013) discute dos obras del escritor Alan Moore como recursos informacionales que interiorizan relaciones políticas en las sociedades contemporáneas. Tanto la historieta *Watchmen*, como *V for Vendetta*, poseen símbolos que contienden acerca del poder autoritario y anarquista. Esto debido a la capacidad intelectual de Alan Moore quien dialoga con figuras históricas como Arthur Schopenhauer, Howard Phillips Lovecraft, Pierre Joseph Proudhon, Mikhail Bakunin y Piotr Kropotkin. Inclusive según Pigozzi, el anarcocomunismo es la visión de mundo libertaria que cimenta la producción de Moore.

En *V for Vendetta* por ejemplo, comprometido con la abolición de la sociedad capitalista autoritaria V lucha incansablemente y en analogía a la “protesta permanente” de una acción anarquista (PIGOZZI, 2013, p. 67). La primera característica atribuida a V es la de anarquista. Sus acciones procuran una sociedad libertaria por medio del anarcocomunismo, acepción relativa a Piotr Kropotkin en donde el desarrollado equilibrio entre voluntad e individuo trenzan una sociedad renovada mentalmente. Las actitudes del personaje V gestionan una comunidad cooperativa, remplazando el orden tradicional en que las clases sociales luchan por antagonismos salvajes en la sociedad: V concientiza a los trabajadores (PIGOZZI, 2013, p. 61-62).

No tan distantes del anarquismo en su artículo Gómez y Cachero (2001) envuelven la novela gráfica de Moore y Lloyd con un análisis instrumental sobre la divulgación política ejecutada por emblemas esenciales al contar la historia de *V for Vendetta*. El protagonista es discutido a partir de su moralidad reversible tambaleando entre el bien y el mal, el estado oprime con su mediatización panfletaria y su aparente seguridad en la unidad, el estado

apolíneo y recto se disputa con el dionisiaco V y sus bifurcaciones, y por fin, el idealismo del protagonista es demonizado al ser compartido en sociedad.

De acuerdo a las palabras de Cachero y Gómez, la actividad del protagonista enmascarado se resuelve dentro de padrones míticos a lo largo de toda la narrativa. Específicamente cotejada a la mitología anarco-socialista de la gran lucha, de Prometeo desencadenado y del rebelde. Esta triada de componentes reverbera en las peripecias de V al intentar cumplir su venganza: el enmascarado lucha contra todo un estado, él se propone iluminar a la sociedad con su conocimiento, y por ultimo lo hace con gran irreverencia (GÓMEZ; CACHERO, 2001, p. 45).

Si bien externos a una reverberación política, terrorismo e intertextualidad son desdoblamientos que Guimarães (2009, p. 76) elabora en su artículo al repensar la adaptación del papel al fotograma. En especial, ella atribuye al protagonista de las ficciones un vértice de informes utópicos e ideológicos. La efigie de súper héroe se rompe con la personalidad de V. Caracterizado por sus modales panfletarios, él no es la silueta tradicional que contiene los valores añorados por élites. Más bien, se robustece un personaje anti-heroico que nivelado con intereses modernos retuerce el *statu quo* lindando entre lo honorable y vergonzoso. V se equivoca y acierta.

En lo tocante a V vale resaltar lo simbólico de su máscara blanca. Ella representa una contraparte escondida o evidente que se refiere a lo complementario del ser humano, alegóricamente es una segunda apariencia que busca la fabricación de ideales. En la máscara se retrotrae el tiempo, ella se manifiesta desde el pasado como rastro de colectivos en donde lo visible refleja un sentido secreto e invisible por medio de lo figurativo. Cuando V utiliza su máscara, escondiendo su rostro cicatrizado por quemaduras se apropia de uno nuevo creativo y abierto a las realidades imaginarias utópicas. La máscara es vista desde afuera y desde adentro (GUIMARÃES, 2009, p. 84).

Priorizando a la máscara Carretero-González (2010) en su texto *Sympathy for the Devil: The Hero is a Terrorist in V for Vendetta* descubre los interrogantes acerca del terrorismo que incumben a la película de James McTeigue. Al momento de su estreno a fines de 2005 e inicio de 2006 el ambiente era tenso desde inicios del siglo XXI a causa de hechos terroristas como el 11/09/01, por lo tanto, sus espectadores no fueron indiferentes al

contenido político del film y su abordaje del terrorismo como elogio o cautela. La autora distribuye al terrorismo como algo tocante dentro de la narrativa audiovisual, pensándolo como un asunto caótico que dialoga con la realidad contemporánea desde una configuración pesimista. Focalizada en V, ella atiende a las intenciones del personaje para retornarle el poder al pueblo pese a sus métodos drásticos y su venganza personal. En suma, el artículo apunta hacia la alteridad y sus incógnitas como un logro de las estructuras de la película, invitando a los personajes fantásticos y a sus espectadores a reflexionar sobre ello. De hecho, la investigadora señala dentro del relato audiovisual a la máscara y al espejo como recurrencias que conversan sobre el otro y el nosotros como ideas. Metáforas provechosas para lidiar con asuntos como identidad y dualidad. Si bien V es el único personaje que usa máscara física, todos en la película usan una imaginaria (lo que al final se hace evidente). (CARRETERO-GONZÁLEZ, 2010, p. 211).

Como redactado por Lewis Call (2008), la máscara de V es sindicada al rostro de Guy Fawkes recordando que su imagen brota del complot inglés del siglo XVII. No solo existe un legado icónico político, sino además la palabra “*guy*” es adicionada al léxico inglés desde 1605 por el mismo hecho. Call entiende la imagen de Fawkes y la palabra “*guy*” como “significantes flotantes libres” en donde ningún significado es permanente, yendo más lejos, ellas incitan el anarquismo posmoderno: concretamente representando en la novela gráfica el anarquismo moderno y en la narración audiovisual el anarquismo posmoderno. De la constitución de una nueva sociedad anarco-comunista (en Moore) a la celebración del anarquista interior (en McTeigue) en todos nosotros.

La máscara de Guy Fawkes que participa de dos relatos ficcionales genera en la crítica innumerables acertijos y altercados al respecto de su consecuencia; la fidelidad entre el filme y la novela, la reciprocidad de ellos con el complot de la pólvora de 1605 en Inglaterra entre otros. Ahora bien, interesa despuntar exactamente lo opuesto, el esbozo de Guy Fawkes estampado en la máscara blanca es potente porque infiel a sí mismo, nunca repitiéndose (CALL, 2008, p. 170).

Krüger (2014) por su lado se ensancha en su disertación de maestría al investigar la coyuntura histórica que correspondió al origen de la novela gráfica *V for Vendetta*. Recurriendo a ésta como una interlocutora de Margareth Thatcher y su mandato neoliberal, discutiendo así férreamente con los argumentos ideológicos conscientes de Alan Moore y

David Lloyd. De tal forma, la teoría filosófica e historiográfica permite al autor observar la historieta como una construcción histórica de 1980. Así como la historiografía inglesa se refiere al pasado real, *V for Vendetta* lo hace desde potentes subjetividades.

Para el autor, la figura de V encuadra varios elementos sueltos a lo largo de la narrativa gráfica. El primero es la complicidad de los lectores con Guy Fawkes un católico que intentó destruir el parlamento inglés en el siglo XVII, al vestir su rostro V retoma un mártir histórico despreciado. El segundo es el San Sebastián renacentista de Sandro Botticelli un mártir torturado por su gente, sirviendo de espejo cristalino para el enmascarado. Además de las referencias a literatura y tradiciones inglesas que coinciden nuevamente con el público (KRÜGER, 2014, p. 139). V retoma la tradición inglesa y renacentista en nombre de un mártir.

Por su parte Botello y Magnoni (2015) compendian en su artículo la “conciencia icónica” de nuestra imagen. Discurren acerca de la ética, insubordinación y política que la máscara de V sintetiza en sus trazos. Su participación etérea o material no se limita a la ficción, trasladándose a las protestas civiles y digitales que atienden a la pluralidad y segmentación de las sociedades globales.

En tránsito se reúnen los dos extremos del símbolo ficticio, Guy Fawkes toca a V y viceversa. Ambos de alguna forma convergen en el sacrilegio y desorden, demuelen instituciones y gobiernos. El V de la novela gráfica basado en el anarquismo actúa violentamente; el V cinematográfico recurre a un sendero liberal dentro de sus pretensiones; mientras que Guy Fawkes por razones religiosas combate su régimen contemporáneo. V se despliega hasta la variopinta cronología de Guy Fawkes, aunque eso no necesariamente se vierta en función de su popularidad actual como ícono (BOTELLO; MAGNONI, 2015, p. 85).

2.2 V recuerda a Guy Fawkes, Guido, John⁸...

A vantagem de introduzir Guido nessa trama secreta era que, embora seu nome fosse conhecido, o rosto não, pois

⁸ Fawkes era conocido como Guido por haber vivido en España, y John Johnson fue su apodo o alias para huir del control estatal.

não estivera na Inglaterra há muitos anos. (FRASER, 2000, p. 132)

Por lo visto, hablar acerca de V indica recurrir a un tal de Guy Fawkes, ya que la careta utilizada por el enmascarado retrata a dicho individuo inglés. Para conocerlo es justo recordarlo y entender el porqué de su trascendencia histórica. Conforme Fraser (2000) en su libro “La conspiración de la pólvora: Terror y fe en la revolución inglesa”, la importancia de Guy Fawkes para el complot del siglo XVII radica en ser alguien desconocido para su época. Un inglés ignorado por su tiempo, irónicamente es señalado en el siglo XX mediante soportes tecnológicos y narrativas impares como *V for Vendetta* (1988 y 2005). Antes de recurrir a su historia, vale la pena insinuar detalles sobre éste que fueron advertidos al analizar el modelo de adaptación audiovisual ejecutado en la historieta de Moore y Lloyd.

Adscrita por James Reynolds (2009) en su artículo, una reflexión ilumina el conflicto de adaptación de las novelas gráficas a las narrativas audiovisuales estudiando el caso de *V for Vendetta* en singular. En él, se nota el conflicto y censura de traducir una obra a otro medio distinto, si no se tienen en cuenta su técnica de producción y las características de su receptividad. En cuanto al modelo de adaptación de *V For Vendetta*, Reynolds reprocha la manera en que éste experimenta y apoya las limitantes perspectivas culturales de las cuales la novela gráfica había trabajado para huir. Al observar el fenómeno de adaptar este libro a la pantalla gigante, se resaltó que no fue la única adaptación hecha. Más específicamente, la obra escrita por Alan Moore e ilustrada por David Lloyd se desempeña como una particular adaptación del Complot de la Pólvora en donde se intentó explotar el parlamento inglés del siglo XVII (REYNOLDS, 2009, p. 128). Es decir, la película adapta riesgosamente a la historieta, y ella lo hace con el Complot de la Pólvora.

Una característica de dicha adaptación la confirma Call (2008) entre *V For Vendetta* y Guy Fawkes al discutir el anarquismo. En la Inglaterra de 1605 el estado y su monarca fueron blanco fallido de destrucción por parte de un grupo de conspiradores, entre ellos Guy Fawkes. Tanto el catolicismo como la oposición a un potente y concentrado Reino Unido de Gran Bretaña fueron motivos del complot. La conspiración de la pólvora del siglo XVII enmarcó una pugna de poderes institucionales y subjetivos. Al final del siglo XX, la reaparición de Fawkes compensa un creciente sentido de frustración al esparcimiento del poder del Estado Británico. Hay una mudanza en donde Guy Fawkes y la conmemoración anual de su muerte ahora no representan el terrorismo católico, más bien simbolizan críticas

al militarismo angloamericano con rechazo al conservadurismo de Margaret Thatcher y la autonomía local. Todos ellos valores que componen el anarquismo británico. La sombra de Guy Fawkes extiende fuerzas anti-estatales más allá de las fronteras geográficas (CALL, 2008, p. 159).

Pese a lo comentado anteriormente, las posibles correlaciones entre terrorismo, acciones anarquistas y Guy Fawkes aún suscitan intenso debate en el campo teórico del anarquismo:

O terrorismo morreu rapidamente como método anarquista, exceto na Espanha e na Rússia, onde todos os métodos políticos têm sido tradicionalmente violentos. Apenas alguns anarquistas o praticaram, e pensar que o anarquista é um homem com uma bomba é o mesmo que considerar um católico como um dinamizador por causa de Guy Fawkes. Os movimentos são manifestados através das ações dos indivíduos, mas devemos distinguir uma pessoa de sua ideia, e a ideia do anarquismo nunca foi invalidada pelo extremismo de fanáticos (WOODCOCK, 1981, p. 41).

Como declara Woodcock en la introducción histórica sobre anarquismo dentro de su compendio de teóricos anarquistas clásicos, terrorismo y violencia apabullan los movimientos políticos y también los religiosos sin llegar a ser sinónimos. Católicos fundamentalistas y radicales anarquistas existieron, no obstante, es invalido juzgar a todo el movimiento por experiencias subjetivas. El extremismo y fanatismo envuelven a Guy Fawkes en el catolicismo; malinterpretar su historia es prejuzgar ingenuamente al anarquismo. De qué sirve comparar a un católico exacerbado con un anarquista, si bien su reciprocidad es asiduamente reñida por la teoría y la práctica. Es justo aquí en donde las historietas y la película de *V for Vendetta* se debaten como se verá a lo largo de este texto.

Además del Guy Fawkes militante en el complot, otros perfiles suyos fueron forjados en períodos históricos subsecuentes en donde la barrera vaporosa de real y ficción vibra. Guy como figura ejemplar acompaña al complot de la pólvora como un hecho memorable en la historia inglesa siendo así registrados en varios relatos. Confirmado por Appelbaum (2007), cabe ahora subrayar el amplio espectro de relatos que hablan sobre el complot de la pólvora inglés. Poemas, prosa o dramaturgia que concuerdan o no con la violencia política de la época. *Catiline* de Ben Jonson y *Macbeth* de William Shakespeare tratan indirectamente del Complot. Por otro lado, un complot en donde se destruye al estado asesinando en nombre de la religión es rescatado por obras como: *La Tempestad* de Shakespeare, *In Quintum Novembris* de John Milton (1626), *De Pulverea Coniuratione* de Thomas Campion (1615),

Pietas Pontificia de Francis Herring (1606), *Mischeefes Myserie* de John Vicars (1617), *Locustae Vel Pietas Jesuitica* de Phineas Fletcher (1627) y *Venice Preserved* de Thomas Otway (1682). El Complot de la Pólvara se convirtió en un hito de la literatura y folclor inglés que trata sobre violencia política y/o sospecha de otros complots (APPELBAUM, 2007, p. 462-463). El complot se reúne en la tradición e imaginación de épocas que se condensan en la literatura, el contexto se entrelaza con el texto.

Una vez más esto se demuestra en la medida que Guy Fawkes repercute y emerge en las narrativas, como lo citan en su pie de página Botello y Magnoni. Guy Fawkes or The Gunpowder Treason, de William Harrison Ainsworth, clasifica a Guy como un enemigo británico. No obstante, *The Boyhood Days of Guy Fawkes: Or, The Conspirators of Old London* lo retrata como un héroe inglés. Queda evidente entonces que Fawkes interactúa con la ficción mucho tiempo antes de hacerlo con V el antihéroe (BOTELLO; MAGNONI, 2015, p. 81). E interesa más aún, que sean enemistad y heroísmo las aptitudes dadas al personaje, características reversibles a la hora de narrar desde diferentes perspectivas.

Aspirando comprender los motivos que llevaron a Guy a ser copartícipe del complot, se hace ineludible entrever el porqué del complot como un todo, y es aquí donde las especulaciones de Robert Appelbaum (2007) auxilian. Según éste y en base a la conmemoración anual del complot del siglo XVII, se necesita del otro para ser quien somos, bien sea el catolicismo, los fanáticos, el papado, etc. Ese otro lejano quiere destruirnos a cualquier costo, mientras que nosotros somos lo que debemos ser al otro lado de la riña civilizadora. No perderemos bajo nuestro adversario, él no puede derrotarnos. En el complot de la pólvora se sobrevivió a un intento fallido de destrucción, lo que demuestra una supervivencia a destrucciones concretas. Todo 5 de noviembre, día del complot inglés de la pólvora, se recuerda sobretodo como una fecha de acción de gracias. Gracias porque no somos el otro (APPELBAUM, 2007, p. 488). La diferencia e identidad se retuercen en busca del equilibrio, Fawkes lo buscaba, pero sucumbió ante los otros.

Para intuir mejor todo esto, Antonia Fraser (2010) con su libro expone un entramado de asechanzas, batallas, conspiración y misterio que decantan en uno de los primeros actos terroristas. La conspiración se desarrolla cuando el rey Jaime VI, soberano de Escocia, asume en 1603 con la misión de unificar el reinado inglés y utiliza al protestantismo para ello. Pese a una pluralidad de religiones y a su supuesta tolerancia, la fe católica fue

sancionada a la ilegalidad. Tal crisis es el detonador de 13 nobles católicos y su experimento fallido por enaltecer al catolicismo a una religión oficial explotando el Parlamento Inglés y asesinando a la familia real, a excepción de la hija menor a ser criada como sucesora católica. Por azares del destino tal intento fracasó y todo 5 de noviembre se recuerda quemando efigies en las calles de Inglaterra.

Este hecho marcado en la tradición y memoria inglesa causó una potente corriente historiográfica a favor y en su contra. La focalización de Guy Fawkes como figura pública es un ejemplo de ello, conspirador y villano de la historia concentrando el odio de todos. A su vez conocido por el nombre de Guido Johnson, éste lo presta a la tradición de quema de muñecos en el 5 de noviembre. En vez de Guy, quien debería arcar con el destino de villano y muñeco maltratado es Robert Catesby el líder de la conspiración. O tal vez exista un consuelo en saber que el espíritu de Fawkes, vagando por las cámaras de los reyes, es el del único hombre con buenas intenciones en el parlamento inglés (FRASER, 2000, p. 334). Azarosamente la imagen de Guy se inmiscuyo en las memorias cotidianas de todos los ingleses, se instituyó una visión del enemigo británico expurgado anualmente como un rito para ceñir los valores e identidad inglesa (como caso análogo se puede observar la quema de Judas como afirmación de la identidad cristiana).

A lo largo del tiempo los relatos armaron un pertrecho de matices e incógnitas que se fundieron en los símbolos y signos de Guy Fawkes. La imagen de V interioriza a la de Guido, y una sombra enigmática es contrastada por el personaje. Un hombre de armas que ejerció para España y los Países Bajos en vez de su país natal. Con 33 años Guido era un mercenario de contextura grande, alto, con basto cabello castaño rojizo, con bigote y barba de la época, de perfil valiente y firme. Con tamaña resistencia física en alianza con fortaleza e inteligencia confrontó la crisis y momentos más difíciles de su vida (FRASER, 2000, p. 103-104). Por lo visto, un hombre que buscaba el equilibrio entre su macizo cuerpo y su sagaz inteligencia. Otro detalle importante al trazar un esquema sobre Guido es ir más allá de su descripción física. Pese a su condición de soldado, él llevaba una rara consagración en su vida. Dejando de lado sus antecedentes ejemplares, su personaje llamaba la atención por asimilar los papeles de soldado y monje al mismo tiempo. Su ideal y proyecto no permitían que tuviese una familia e hijos (FRASER, 2000, p. 106). Un equilibrio quizás temerario entre una consagración de cuerpo y alma, junto a una militancia bélica que sin lugar a dudas asustó a muchos denigrando su potencial legado.

2.3 ¿La prole anónima de Guy Fawkes?

Es redundante reconocer que la máscara de V representa a un latente Guy Fawkes, encubierto con enigmas que se tupieron tras su muerte y su inexistente, o mejor, imaginaria legacía. Icono garantizado de revueltas sociales en el mundo digital: por irónico que parezca la genética de Fawkes se extendió no material sino estéticamente, ella se apropia de la máscara de V y en paralelo ésta es usada por muchos de sus hijos e hijas simbólicos.

De nuevo en armonía con Nelson A. Botello y Javier A. Magnoni, al emplear el antifaz sonriente de V se accede a vivir con fuerte conmoción las efervescencias sociales. Usarlo esclarece la experiencia de incomodidad en vez de inconformidad, es una vivencia que se acumula en la sensación de malestar general partiendo de un disgusto instintivo (BOTELLO; MAGNONI, 2015, p. 88). El icono es síntoma de una coyuntura, el disgusto de seres humanos se sintetiza en un rostro, un gesto que quiere comunicarse por diversos medios tecnológicos.

En ese sentido Konzack (2015) redacta en su texto *The Guy Fawkes Mask as Visual Communication of the Internet Group Anonymous* el desarrollo de la careta de Fawkes como un ícono del colectivo *Anonymous* repasando sus significados móviles a lo largo del tiempo y determinándola como un significante elocuente en la era digital. Retrotrayéndose al Guy del siglo XVII, a la novela de 1980, a la cinta del 2000, a los memes digitales de foros online, hasta las paseatas en espacios públicos.

Epic Fail Guy (figura 2) es el punto intermedio entre *V for Vendetta* y Guy Fawkes, en donde transversalmente se entrecruza *Anonymous*. Él es un nerd dibujado con palitos utilizando la máscara de Guy Fawkes, y representa a alguien impopular fracasando al parecer popular. Éste diseño se propagó como un meme digital a través del fórum 4chan, lugar que igualmente produjo a *Anonymous* quienes se apropiaron de la máscara de *V for Vendetta* (KONZACK, 2015, p. 55).



Figura 2: Meme *Epic Fail Guy*

2.3.1 Máscara de V, retrato de Guy Fawkes e icono de *Anonymous*

Si bien es verdad que Time Warner se lucra cada vez que alguien compra una máscara oficial de Guy Fawkes (Time Warner tiene el copyright de la película *V de Vendetta*), *Anonymous* ha adoptado un símbolo popularizado por Hollywood y lo ha convertido en revolucionario. Es un excelente ejemplo de contramercantilización, un fenómeno poco frecuente (COLEMAN, 2016, Posición 5468).

Para Gabriella Coleman, la careta icónica de los *Anons* se hilvana como una especie de antimarca, consecuente de su origen mercantil ella es paradójicamente invertida para fines revolucionarios. Aun así, cabe cuestionar si dicha contramercantilización no es nada menos que trueque y consumo cotidiano, pese a su ironía. Y claro está, para corresponder a la imagen es deber entender básicamente a tal grupo de *Anonymous*.

En “Siete lecciones no aprendidas sobre *Anonymous*”, un documento de opinión del escritor Manuel R. Torres Soriano (2013), son presentadas enseñanzas al respecto del acontecimiento del grupo hacktivista *Anonymous*. Sus componentes estéticos compiten con su tendencia ideológica y su jerarquía horizontal de manera crucial, como observado en el desarrollo y declino de la agrupación en la era de la información.

Como si fuese una marca registrada *Anonymous* seduce con su soporte estético. Cambiar el mundo desde tu casa y computador, privacidad turbia, la protección de la sombra; ellos son algunos de los componentes que tal identidad alternativa propone. Un nombre particular cobijado bajo un diseño heroico y nativo de los cómics. Como punto neurálgico

reluce el éxito sucedido en la consolidación de marca de tal envergadura. Es inútil pensar que una maquinaria mercadológica de comunicación fue el cerebro detrás del plan, es mejor darle el crédito merecido a una sorpresiva e inesperada unión entre suerte, creatividad y cibercultura. La sonrisa de V se asocia a la espontaneidad de *Anonymous* (SORIANO, 2013, p. 2-3). Sería cómodo acuñar una consciencia conspiratoria a los mecanismos detrás de escenas de *Anonymous*, es inclusive lógico suponer que una industria cultural se aprovechó de narrativas históricas que juegan con metáforas y símbolos de épocas precedentes, sin embargo, la espontaneidad es el principal recurso que *Anonymous* articuló al usar la careta de V.

Lopes (2013) cuenta en su disertación de maestría el protagonismo que tuvo la máscara al ser usada en protestas sociales, cuestionando su potencia al personificar el anonimato y evidencia de un cuerpo social, sin ser contradictorio, ella funciona como una pedagogía de los *Anons*, un discurso didáctico en vez de performático. A medio camino entre esconder y relucir, las protestas y la privacidad, enmascaramiento y política, el símbolo adquiere un aire militante en las manos del colectivo *Anonymous*. Éste último incorpora a la igualdad, anonimato, activismo, apertura y una jerarquía indomable como tipologías sustanciales que se vierten en las marchas y en los computadores. La libertad de expresión encuentra cabida en el rostro imaginado de Fawkes por Lloyd y Moore, y él encarna dentro del mundo digital de Internet como subjetividades reunidas por un colectivo virtual y real, o eso es lo controvertible. En tal sentido, el hacktivismo es analizado como elemento de Internet, un fenómeno transgresor y político aliado al anonimato. Un yo colectivo se genera gracias a la identidad que ofrece la imagen de Fawkes, como una amalgama ella une a los *Anonymous* y les proporciona cierta coherencia.

En dicho sentido, surge una identidad colectiva y presuntamente global en donde cualquiera vistiendo la careta puede igualarse con el semblante dibujado de Fawkes y la máscara de V. No es el cuerpo entero de V, únicamente su rostro el mismo de Guido, con esa cara se expresa y se hace pecho. La imagen está representada en la máscara, tornándose un icono social en el cual simpatizantes se apoyan para articular un movimiento colectivo. Funciona así, como un recuerdo material en que decantan los valores y propuestas de una tendencia que busca mantener una identidad comunitaria (LOPES, 2013, p. 46). La cara como lugar privilegiado del ser individual paradójicamente ocupa una multitud de otros seres

gracias a sus circunstancias: *Anonymous* se mira en el retrato de Guy Fawkes espejado por V.

Conexo a Lopes, Oliver Kohns (2013) en su texto *Guy Fawkes in the 21st Century: A Contribution to the Political Iconography of Revolt* apunta hacia el paradigma de los significados de la máscara, por un lado, correspondiendo a un deseo pleno de democracia, y por el otro desenvolviendo una afinidad con el totalitarismo. Probablemente a motivo de la mezcla extraña entre cultura pop y protestas políticas que ella confina, o quizás a causa del apelo a la movilización del espectador en el film *V for Vendetta*.

Si bien sea imposible ofrecer una explicación consistente de la durabilidad del ícono blanquecino en la era de la información, la representatividad política que monopolizaba el estado, ahora disputada por dicha imagen, es para Kohns (2013) uno de los motivos de su popularidad e instrumentalización. Claro está, además del antifaz como objeto proteger la identidad y rehuir a la vigilancia del estado (KOHNS, 2013, p. 97).

Anonymous no es un frente unido sino una hidra que incluye numerosas redes diferentes. (...) Pero aun cuando los *Anons* no siempre estén de acuerdo con todo lo que se hace bajo los auspicios de *Anonymous*, tienden a respetar el hecho de que cualquiera puede asumir el nombre. La máscara, que se ha convertido en su firma icónica, funciona como una baliza eterna, transmitiendo el valor simbólico de la igualdad, incluso frente a las amargas divisiones y desigualdades (COLEMAN, 2016, Posición 1447 – 1452).

Por su vez la postura de Coleman frente al antifaz de *Anonymous* gravita en las dos caras del mismo. La cara interior domina la pluralidad de redes riñéndose entre sí, mientras que la cara exterior apacigua la multitud divergente con una névea homogeneidad. Las dos son interdependientes y caracterizan al colectivo. Además, el mismo antifaz enseña y dirige a quienes lo portan, en vez de pautar mudanzas en nombre de ellos.

En paralelo a Coleman (2016), Felinto y Costa (2013) urden las consecuencias y el anonimato de los hacktivistas *Anonymous*, mencionando superficialmente los mecanismos de significación tendidos en el retrato de Fawkes. A partir de su ambiente de creación, deslinda el fenómeno de *Anonymous* dificultando su concepción y obra, el colectivo es visto con un tinte político diferenciado y sobresale por no poseer líderes. Como ciberactivistas *Anonymous* igualmente se moviliza por las calles, más exactamente a partir de una protesta hecha contra la iglesia de la Cienciología. La divulgación de la protesta buscaba ocupar espacios de varias ciudades sin llevar armas y cubriéndose el rostro como reglas de conducta.

Es aquí donde entra el Guy gráfico de David Lloyd, una idea que expandió una imagen alegórica del anonimato. Por su atractivo y popularidad dicha imagen es reconocida dentro y fuera de Internet (FELINTO; COSTA, 2013, p. 24). A modo de sinonimia con el anonimato, germina el motivo inicial para ponerse la máscara de V entre las manifestaciones de *Anonymous*.

Por otro lado, Sarmento y Rett (2016) recuperan la ebullición social que se instauró en la contemporaneidad con la Primavera Árabe, #OccupyWallStreet, las manifestaciones contra la Copa Mundial de Fútbol 2014 en Brasil, y prestan atención a uno de sus avatares visuales persistentes. Asumiendo la contundencia de las redes sociales e Internet durante indicadas tendencias, en algunas, un grupo ciberactivista resguardando la libertad de expresión alzo su voz: *Anonymous*. Y con él, un antifaz blanco fue enarbolado por juventudes subversivas: el rostro caricaturesco de Guy. La rebeldía juvenil concentrada en la imagen abre paso a dudas psicológicas y sociológicas acerca de lo que ella reprime para tornarse popular: la vida de Guy Fawkes.

La libertad e igualdad conforman la estética hipnótica que compele a los individuos a emplear la máscara totémica en aras de desatar su impulso demoledor a favor de aquellas ideas. Utilizando tal signo se implanta un anonimato uniforme, homogéneo como el de la milicia y la masa, caracterizado por el legado de Guy (el padre simbólico). En jaque se plantea el anonimato afirmado, puesto que por más protegidos que estén sus rostros, *Anonymous* (V y Guy F.) caracteriza singularmente una identidad. Las personas físicas se esconden en un dibujo y se muestran como un grupo con actitudes claras y legibles (SARMENTO; RETT, 2016, p. 119). Una simbolización fuerte hace tambalear las casillas de identidad y anonimato para al mismo tiempo reafirmarlas.

Un recorrido que puede sintetizarse como la mutación de un rebelde impuro de la sagrada monarquía británica, a un rebelde sagrado de la impura era neoliberal. Una rebeldía que es incapaz de definir un proyecto de sociedad; pero en la medida en que es un canal de expresiones emotivas de encono, garantiza, a su vez, su carácter intertextual. La máscara de V no proyecta un programa político, sino los diversos malestares de la sociedad civil global (BOTELLO; MAGNONI, 2015, p. 79).

Recobrando las enunciaciones de Botello y Magnoni, un estallido de malestares es lo que refleja el rostro ficticio de V, sin ostentar planes de mudanza social ni tampoco garantías políticas. Sentimientos y emociones se desdoblan desde el legado radical de esta figura

histórica: profana y sagrada rebeldía a las instituciones. Una trama escondida de épocas y personajes que elocuentemente brilla por el fastidio general hacia la sociedad coetánea.

From screens to streets: The dissemination of Guy Fawkes Image in Physical and Living Media, de Yigit Soncul (2014), aporta un aspecto exógeno para especular sobre el fenómeno del antifaz blanco. Este último es la prueba de una ecología digital robusta, en donde los productos simbólicos son mediados instantáneamente dando razón a fenómenos transmedia. El análisis de Soncul soslaya los viables análisis de la historieta, la película o los hackers, reparando al símbolo como un transeúnte que evidencia la interconexión cada vez más estable de la era digital y sus medios.

Como reitera Soncul la palabra conexión abastece la imagen de Guy Fawkes dando brecha a una ambigüedad irónica. La conexión entendida como soportes tecnológicos que se comunican al desplegar su poder en la cotidianidad, o como trincheras para resistir la mudanza tecnológica compulsiva. El Fawkes imaginario acentúa entonces ambas posiciones, encumbrando la interconexión mediática y afrontando a la misma (SONCUL, 2014, p. 6).

2.3.2 La red de *Anonymous*

Somos todos y no somos nadie... Somos el rostro del caos y los heraldos del juicio. Nos reímos ante la tragedia. Nos burlamos de los que sufren. Arruinamos las vidas de los demás simplemente porque podemos... Un hombre descarga su agresividad con un gato, nos reímos. Cientos de personas mueren en una catástrofe aérea, nos reímos. Somos la encarnación de una humanidad sin remordimiento, sin cariño, sin amor y sin sentido alguno de la moralidad (COLEMAN, 2016, Posición 93 – 94).

Una mezcla mordaz de inocencia, resentimiento, indiferencia, humor, cinismo, orgullo, y amoralidad es la descripción que los mismos *Anons* hacen de sí. No obstante, como se verá después, esta comunidad se resuelve por una larga urdimbre de posicionamientos dispares.

La cara de Fawkes se vuelca en los manifestantes de las calles y de la red de redes, y con exclusivo énfasis personifica el trabajo de los ciberactivistas *Anonymous*. Felinto y Costa (2014) aclaran que tan paradójico como todo el trayecto anterior, es el origen del colectivo *Anonymous*, antes incluso de su ligación imaginaria con Guy Fawkes. En 2003 en medio de pornografía, humor políticamente incorrecto, groserías raciales, la espontaneidad grupal de

la sección /b/ - Random del foro 4chan origino un grupo que vendría a ser conocido como defensor de los derechos humanos y de las libertades individuales: *Anonymous* (FELINTO; COSTA, 2013, p. 21). Por increíble que parezca los zócalos de la humanidad venerada por *Anonymous* están en la directa irreverencia hacia lo política y éticamente “bueno”.

Conforme Coleman (2016) plantea *Anonymous* es un colectivo globalizado que trabaja física y virtualmente relacionado al Internet. Sin una rigidez filosófica y política, el grupo exige anonimato y flujo libre de información. Inadvertida y etérea es la trayectoria cursada por éste que en paralelo incide con potencia en el mundo cotidiano. Resulta inhóspita su politización contemporánea si se le ve cronológicamente, originado entre el humor ácido y las ofensivas políticamente incorrectas del troleo internauta. *Anonymous* es bromista, irreverente, real y digital (COLEMAN, 2016, Posición 124-128). Un grupo desvergonzado que se fundamenta en las dinámicas del Internet y su tecnología para integrarse a la sociedad de manera crítica e irónica dinamizando un universo propio.

Recalcado por el artículo *Anonymous e os procesos de mobilização política pela Internet* de Esswein y Lara Junior (2014), el activismo político de la seccional brasileña del conjunto merece atención ya que difunde informaciones y actúa cibernéticamente en forma de propaganda. Como fue demostrado tras el análisis de contenido hecho a dos páginas en Internet del agrupado durante 2013. Si bien limitados a la realidad brasileña, ambos autores consienten el origen de los hacktivistas y aunque formalmente no lo consolida, en 1994 se estructuró el movimiento Luther Blisset Project (LBP) (<<http://www.lutherblissett.net>>), hipotética influencia para *Anonymous*, cuya meta era combatir a la industria informativa y cultural. Atacando la censura y supresión de informaciones mediante publicación de noticias falsas asimismo realzando voces minimizadas por los medios tradicionales de comunicación. Tras cinco años de intervenciones la organización se suicida simbólicamente a través de un seppuku, ausentándose de la red de redes (ESSWEIN; LARA JUNIOR, 2014, p. 206). Hermanables los dos movimientos aluden a contextos y métodos diferentes bajo el mismo fin de la libertad de expresión.

En *Divididos por zero: um estudo sobre o caráter difuso do Anonymous*, Feltrin (2015) examina las aptitudes esenciales de la manifestación política hoy en día volcada a los medios digitales. Para ello ha desplegado a *Anonymous* como una comunidad que rehúye a la participación política convencional. Un grupo difuso desconcentrado, sin dirigentes

unificados y sin ningún plan o actores políticos estables. En suma, gracias a su capacidad de esparcimiento y mutualidad se crea un aspecto de cooperación más efectivo que en los patrones usuales de participación política. Además, de una forma u otra, los *Anonymous* disminuyen el individualismo. Es más que un conjunto, es una red de conjuntos con intereses variados. Son cabezas que pueden discordar o estar de acuerdo sobre muchos temas entre sí, al final lo que vale es la unión en formato de hidra. Siendo así, nunca se buscan los mismos intereses ni son las mismas personas interesadas (FELTRIN, 2015, p. 98-99). Pluralidad y cambio son las pautas espontáneas de los *Anons*, en donde los colaboradores circulan dinámicamente.

Aunque confinado a un estudio de caso del colectivo *Anonymous* en Río de Janeiro, Sobral (2016) explora en su disertación de maestría las acciones colectivas en red. En él se presencia el involucramiento de actores sociales y tecnologías de la información y comunicación durante las manifestaciones de junio de 2013 en Brasil. Como cita el autor, una simbiosis entre factores humanos y no humanos dentro del colectivo reproduce el vigor con el que personas interactúan entre sí de maneras complejas e intensas. Como resultado de dicha asociación y sobreponiéndose a obstáculos materiales, brotan vicisitudes sorprendentes: minimizados son mayoritarios, susurros alzan la voz, novedosas ideas refrescan el panorama político. Una postura cuestionable a destacar dentro los pensamientos de Sobral (2016, p. 15) es la perspectiva con la que observa los símbolos del agrupado ciberactivista. Para él la figura histórica de Guy Fawkes no se relaciona con el símbolo de *Anonymous*, en cambio es únicamente la imagen de V que determina a los hacktivistas.

La efusión firme que articula al colectivo de *Anonymous* puede camuflarse bajo una desorganización fallida suya, pero se hace más interesante percibir que esta característica funciona como fuerza ofensiva debido a la intensidad exigida por sus participantes requiriendo un flujo constante de ellos. Salen integrantes antiguos, entran nuevos, las ideas se renuevan y el colectivo renace con velocidad sorprendente (SOBRAL, 2016, p. 15). Semejante a un organismo vivo, un cuerpo sociocultural que crece y muere sin que ello sea discordante.

Un aspecto interesante abstraído por Feltrin es el de la existencia de un fenómeno alternativo en el caso *Anonymous* referenciado a la política. Pareciese como si una orden premeditada de integrantes con intereses políticos agolpara el modo singular de activismo

en la comunidad. Por el contrario de lo pensado, el voluntariado actúa antes de haber una consciencia política, mejor dicho, primero se eligen las acciones y después son incluidas políticamente. Internet recibe una cantidad de ideas y las vehicula en la sociedad, de acuerdo a su apoyo son ejecutadas y después politizadas. Es una lógica inversa acerca de la participación comunitaria, ya no se crean primero las instituciones politizadas para luego intervenir en la sociedad. Se interactúa naturalmente para así sedimentarse políticamente (FELTRIN, 2015, p. 93). De hecho, la ciencia política de los hacktivistas se hace cada vez más borrosa y alternativa a la rigurosidad con que funciona la política institucional.

Mencionada maleabilidad gregaria y política se despliega en las insignias de los *Anons*. El artículo *Wearing the Trickster Mask in the Contemporary Social Movements of Anonymous and Occupy* de Elizabeth Fine (2014) percibe a la máscara fílmica de Guy Fawkes como una representación formal del arquetipo Trickster o embaucador en las manifestaciones contemporáneas de *Anonymous* y *Occupy Wall Street*. Subversivo y cáustico este perfil social transita por las fronteras ciudadanas alternándolas y expandiéndolas. Su destreza principal es la ambigüedad que lo lleva a ser rechazado por unos y amado por otros, todo ello gracias a su postura satírica.

Relatando los casos de *Occupy* y *Anonymous*, la autora los caracteriza con el símbolo indefinido y turbio del embaucador por su naturaleza horizontal ausente de líderes. Dado que ellos pertenecen al mundo volátil y estafalario de Internet, vestir tal antifaz blanco les confiere el enigma del trickster para poder mantenerse libres, ágiles e impredecibles en la ecología digital (FINE, 2014, p. 15-16)

De acuerdo con Feltrin (2015), Ravetto-Biagioli (2013) sitúa su texto desde las redes sociales digitales sitiadas por un halo utópico acerca de la capacidad política y democrática de sus enlaces sociales. La autora las postula como utensilios de expresión y perfilamiento del usuario: cuando se publican opiniones en paralelo ellas se registran creando un rastro. La minería corporativa y gubernamental de datos atenta de tal modo a la privacidad y al anonimato digital, sin embargo, fenómenos como los hacktivistas de *Anonymous* subvierten señalados mecanismos. Para Ravetto-Biagioli, la política tradicional es desafiada por los valores alternativos de *Anonymous*: el anonimato, la liberación, el discernimiento y la piratería.

Según la autora y afín al trickster de Fine, la naturaleza de *Anonymous* se sostiene en lo viral de los memes más allá de posicionamientos éticos o políticos. La reproducción de una idea, imagen o mensaje trasciende en las camadas sociales físicas y se torna paradójico cuando el uso de las máscaras albas en vez de homogeneizar con una única identidad pretende discernir y diferir. El ícono masivo de Fawkes identifica a los *Anonymous* al difundirse y multiplicarse en vez de solidificarse bajo una identidad unánime (RAVETTO-BIAGIOLI, 2013, p. 186).

Transversalmente a la definición de *Anonymous* y el uso de la máscara, Antonio (2013) defiende en su disertación de maestría el vínculo engendrado entre el colectivo *Anonymous* y los medios masivos de comunicación. A sabiendas de que tal grupo nace en Internet buscando diversión y libertad de expresión, éste se torna un boom mediático por sus metas pseudo políticas y sus ataques virtuales a variadas entidades. Resultado que se divide en dos premisas: la imagen de *Anonymous* es construida y explorada por los medios y la imagen instrumentalizada de Guy Fawkes por parte de los medios como en el caso de Brasil.

Dentro de las cualidades del colectivo es punzante la viabilidad de su anonimato. Es preciso aclarar que, si bien una identidad nítida se contornea con los signos de *Anonymous*, el anonimato es impulsado no desde Internet comercial legalizado y si desde la *Deepweb*. Criptografía de punta y software para ocultar la dirección IP son algunas de las herramientas empleadas por quienes en realidad luchan por el anonimato. Así se pondría en duda el carácter de los *Anonymous* que únicamente son activos en las redes sociales, ya que puede no ser consecuente el uso de ellas. Si ellos son coherentes o no, eso ya es otro debate (ANTONIO, 2013, p. 55). Las camadas profundas del anonimato no excluyen aquellas más superficiales, únicamente riñen y forjan el concepto en sí.

Por su vez, Medero (2012) redacta “La ciberguerra: los casos de *Stuxnet* y *Anonymous*” en donde la idea de mundo hiperconectado despliega oportunidades para ataques cibernéticos a distancia, y esto aumentado por la protección de identidades de los agresores. La realidad del ciberespacio posibilita un medio bélico potente, más barato y más precavido que las armas tradicionales. De tal modo, Medero testa los términos de ciberguerra y ciberseguridad frente a los casos de *Anonymous* e *Stuxnet*.

Siguiendo preceptos morales ellos trabajan similares a un ciberejército, el colectivo de *Anonymous* entabla una lucha dentro de Internet protegiendo conquistas del medio como la libertad y autonomía. Cibersoldados sumándose con el pasar de los días, atacan y se esconden con diversos métodos. Desinformación, retienen contenidos, atentando contra la racionalidad económica y política, sin bajo causar pérdidas humanas. Son guerreros en red, pero nunca producen una ciberguerra (MEDERO, 2012, p. 131). Recalcado por Gema, verlos como un ejército puede intimidar futuras colocaciones, no obstante, esto despeja posibles ingenuidades acerca de las acciones hechas en Internet.

Recuperar una vez más las posturas de Botello y Magnoni (2015) es fundamental para circunscribir el texto. Una de las insignias del colectivo abraza tanto protestantes, musulmanes, católicos, así como ateos, para favorecer la lucha y resistencia a sistemas e instituciones. La careta de V actualiza tópicos religiosos y políticos en contexto a choques económicos y gobiernos impopulares. Ella misma conjuga una serie de particulares, gracias a la rebeldía de su manifestación estética. El símbolo de V oxigena las estructuras racionales de la política, gravitando entre novedosas añoranzas de cambio y la sensación de ser rebelde con causa (BOTELLO; MAGNONI, 2015, p. 87-88). Una imagen de la utopía se antepone de la realidad y logra fundirse con ella de una manera irreverente.

Pese a la vagarosa huella de *Anonymous* y sus propiedades volátiles, la comunidad contribuye a lo real mediante sus mitos y utopías accionados por la tecnología de Internet. Cándidos, extravagantes, difusos y reflexivos actúan con sus máscaras:

Anonymous ha aparecido muchas veces como una visión, confundiéndonos mientras contemplamos los destellos brillantes de sus encantadores (y ofensivos y confusos) sueños. Es esta facultad de combinar, de una parte, el espacio mítico y, de la otra, la realidad de activistas que asumen riesgos y pasan a la acción, lo que hace que el grupo sea tan atractivo. Desde la distancia es como observar la aurora boreal, una silenciosa pero mítica batalla de dioses y embaucadores que se libra en el cielo nocturno, un cielo aún más fascinante porque todo el mundo lo puede contemplar. El poder del anonimato epónimo de *Anonymous* reside en que todos somos libres de elegir si llevamos o no la máscara (COLEMAN, 2016, Posición 8030).

En suma, a lo largo de este capítulo una miríada de elementos fue elevada para hacer de nuestra imagen focal un hilo de Ariadna y a través de ella sumergir ante las narrativas a ser analizadas en el tercer capítulo. Para tal fue justo enumerar la intervención de la imagen durante varios momentos, con el riesgo evidente de enmarañar aún más el foco de esta investigación. V, el protagonista tanto de la historieta V de Venganza como de la película

homónima, fue abstraído para resaltar sus conflictivas aptitudes de acuerdo con las voces de los investigadores. Guy Fawkes, el sujeto que dio pie a la careta de V, se concentró como un eslabón entre V y los *Anons* que rememoraba un fuerte ítem de la identidad inglesa más allá de su política o religión. *Anonymous*, un conglomerado de activistas y bromistas digitales que se apropió de la máscara de V. La imagen de V es calificada con adjetivos como terrorismo, anarquismo, anti-heroísmo, identidad y alteridad, ambigüedad, entre otras. La imagen de Guy Fawkes se relaciona con conspiración, catolicismo fundamentalista, traición, tradición inglesa, mártires, etc. Y por su vez, la imagen de *Anonymous* reúne caos, ambivalencia, humor ácido, poder, estética, guerreros y mártires. Es así que la imagen blanca de la introducción permea al trío anterior y abastece cierta comunión, la cual se desdobra mismamente entre la novela gráfica *V for Vendetta*, la cinta homónima y el documental *We are legion*.

3 EL PODER DEL MITO Y SUS SÍMBOLOS

Uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato. Esta palavra ou esta imagem têm um aspecto "inconsciente" mais amplo, que nunca é precisamente definido ou de todo explicado. E nem podemos ter esperanças de defini-la ou explicá-la (JUNG, 1977, p. 20).

Al ser realistas con los símbolos, se significa su pluralidad sin pretender agotarlos. A esto se suma el raciocinio de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (1986, p. 15) en su diccionario de los símbolos, entendiéndolos como “el corazón de la vida imaginativa”. Ellos sondean las hondonadas inconscientes y desconocidas, descubren lo íntimo e infinito y acarrear a los mecanismos internos de la acción humana. Con el pasar de los días, a través de gestos, idiomas, sueños, lenguajes, los símbolos nos impregnan sin reconocerlo. Ellos encarnan anhelos, originan ciertas empresas, direccionan comportamientos y forjan fracasos o éxitos.

Debido al intenso y enmarañado recorrido de la imagen perfilada por V y *Anonymous*, sus huellas son descubiertas únicamente si se ilumina con la teoría exacta. Siguiéndole el compás interdisciplinar, ésta última interroga los símbolos en su ambiente psicológico y social por medio de cierta reflexión histórica, antropológica y simbólica. Para después, concretamente, volcarse a las imágenes de la historieta y las películas.

Es entonces que Carl Gustav Jung (1977; 1980; 2000), Mircea Eliade (1972; 1989), Jean Jacques Wunenburger (2008), Joseph Campbell (1997) y Raoul Girardet (1987) se desarrollan a modo de estribos para alzar herramientas de análisis coherentes con esta investigación. El inconsciente colectivo, los arquetipos, los símbolos, el tiempo profano, el tiempo sagrado, las mitologías, los mitos políticos, los héroes, el salvador, la conspiración, la edad de oro, y la unidad emergen como molduras conceptuales que gravitan en torno a narrativas simbólicas.

En tal sentido, auscultar la imagen de V y *Anonymous* nos obliga a recorrer pasos conceptuales para comprender su desenvolvimiento. El primero es percibirla como una imagen participe de la fantasía, en donde actualmente se fragua una potente carga mitológica. El segundo es entenderla como símbolo actuante, cuyo significado es profundo y también inconsciente. El tercero es resaltar la labor del inconsciente en la forja de símbolos

arquetípicos durante la humanidad, levantando aquellos principales. El cuarto es la universalidad de los arquetipos revisada por el mito tradicional como un mecanismo de reinención de la realidad espacial y temporal. El quinto se trata de reivindicar la popularidad y encanto de la jornada del héroe en las civilizaciones humanas. Y por último, el sexto consciente la capacidad del monomito en la sociedad al requerir los cuatro mitos políticos como sus agentes reales.

3.1 Senderos mitológicos de los bienes simbólicos

Los bienes culturales intrínsecamente poseen ciertos patrones simbólicos que pueden distinguirse en dos momentos: en su materialidad y en sus relatos. El primer elemento clave al asociar la industria cultural con la mitología es su estructura física, siendo que en este caso en particular se prioriza la máscara blanca y su masa.

Aunque una piedra no sea una máscara, es posible hacer una analogía entre las dos a partir de su concentración alegórica. Dicho esto, Eliade (2001, p. 7) rescata que una piedra se torna sagrada al establecer una naturaleza simbólica potente, es decir, su forma recuerda hechos mitológicos y símbolos populares. Como objeto cumple el deber de absorber energías y fuerzas distintivas que lo destacan y valoran dentro de su ambiente. Y es así como tal energía, bien sea reflejada en su forma o contenido, es transmisible mediante rituales. En ese sentido, Caillois (1986, p.220) proclama a la máscara como un ítem valioso por su terror implícito, disimulando una energía espantosa, caprichosa, imperiosa y descomunal. Ella inspira temor a la muchedumbre profana, castigándola por sus faltas. Ahora bien, es útil reiterar que la máscara de V no es sagrada, pero sigue siendo una máscara opulenta en sus ritos contemporáneos. Fuera de su contenido, como la piedra ella sujeta un valor histórico:

Em cada máscara há essa contemporaneidade que, conjuntamente, mostra e esconde, mostra escondendo e esconde mostrando, que cala a fala, rígida e móvel; há essa síntese de natureza sincrética, espera enfeitada de uma ressurreição metafísica num caso e continuidade maravilhosa de uma presença animística no outro. Cada máscara, como um sol, surge na sua fixidez inorgânica e tramonta na sua mobilidade orgânica. Por isso nela persevera a apoteose do crânio como relíquia do cadáver, como transfiguração dos ossos faciais do defunto que se 'máscara' de tal modo, como perecível e como eterno. (CANEVACCI, 1990, p. 65)

La máscara es dupla y ambivalente, como cita Canevacci, ella con su presencia revela muchas ausencias, su vitalidad es únicamente viable gracias a las facciones del cráneo. Y es

por ello que la careta confiere cierta eternidad pese a su mortalidad. En ella se revive. En apoyo, Hans Belting (2007, p. 44 - 45) complementa que la máscara actúa como metonimia al revelar la mutación del cuerpo en imagen. De tal modo, la imagen del cuerpo no debe necesariamente representarse a sí mismo, puede personificar algo más, cargar otra imagen como si fuese un portador. En dicho sentido, la máscara oculta un cuerpo tras una imagen, tomando su lugar al hacerlo invisible unido a su nueva visibilidad manifestada.

El segundo elemento clave al asociar la creación artística con la mitología es su controvertida analogía. La ficción gráfica o audiovisual suele ostentarse como una recreación de mitos antiguos y transculturales. Ahora bien, Wunenburger (2008, p. 92) enumera que ellos son “ficcionalizados” antes de ser adaptados. Es decir, más que corresponder a una contemporaneidad ellos retornan por medio de la fantasía. Hoy en día parte de los mitos habitan en las entrelíneas de las producciones simbólicas artísticas y poéticas, aunque la humanidad no esté consciente de aquello. Como cita ejemplarmente Mircea Eliade (1992); las confrontaciones entrelazadas del monstruo y del héroe, las localidades infernales y paradisiacas, la doncella, son algunos de los leitmotiv míticos empleados por la fábrica de sueños: el cine (ELIADE, 1992, p. 98-99).

Continuando con el raciocinio de Eliade (1972), es favorable discernir entre “historias verdaderas” e “historias falsas” como vistas por las civilizaciones indígenas. Siendo historias, ambas poseen una concatenación de hechos en referencia a pasados lejanos o fabulosos. Si bien, sus sujetos son diferenciados, todos ellos conviven fuera de la rutina diaria. En el mito es común presenciar la interacción de Dioses y Entes Sobrenaturales, ahora, en el cuento generalmente son avistados animales milagrosos o héroes. Una demarcación obvia entra ambas historias es apabullante para los indígenas, o mejor, las fabulaciones y cuentos (historias falsas) no atribuyen mudanzas a la condición humana, mientras que los mitos (historias verdaderas) la reconfiguran (ELIADE, 1972, p. 12).

Se puede reflejar que la demarcación evidente de los indígenas está correlacionada a las civilizaciones religiosas, los dioses y héroes sustentan la amalgama social de ligamento. Los comportamientos religiosos no pertenecen apenas a los hombres religiosos, sino que permean también a cualquier hombre profano, no obstante, el distanciamiento que se tome de las religiones, todos somos sus herederos. La estable contundencia del pasado confirma la premisa elemental para el arraigamiento y posterior crecimiento del hombre, sin importar

rotundas negaciones y rechazos el pasado acecha a los seres humanos por medio del presente (ELIADE, 1992, p. 98). Accionado por cuentos y mitos, el pasado se torna ritual en el presente. Falsas o verdaderas, las historias aprovechan los ídolos y las divinidades a su alcance. La ficción los acciona y la realidad los digiere de manera sensata o instintiva.

3.2 Simbología

Campeones, bestias, deidades, titanes, son abstraídos por la humanidad componiendo símbolos, iconos y signos que se restituyen en ella. Sería vano traer a colación los símbolos como fantasías triviales, concordando con Baczkó (1985), más aún aquellos por los que se vive y muere. No son únicamente débiles duplicas de la realidad y si una fuerte conexión entre sentido y poder de las cosas. Ellos se anclan a hondas insuficiencias sustentando la supervivencia individual y social a través de la acción del imaginario social. Y viceversa, los símbolos se componen de agentes sociales, de sus sueños y de sus motivaciones (BACZKO, 1985, p. 311).

Como modelo, los omnipotentes y superhombres transportan vestiduras simbólicas para propiciar una comunicación clara con los seres humanos y su historia. La humanidad usurpa el lenguaje propio del mundo: los símbolos. Los ciclos naturales son el habla del mundo, por consiguiente, su materia: seres vivos, luna, agua, etc. El ser humano intenta corresponder a la elocuencia planetaria con su creatividad e imaginación, rituales de iniciación y muerte, vida onírica, tótems, antepasados naturales y sobrenaturales, máscaras espirituales, etc. El mundo y el ser humano se revelan mutuamente (ELIADE, 1972, p. 102).

En palabras de Chevalier y Gheerbrant (1986) el símbolo, sin radicalizarse hacia lo absurdo, prevalece sobre la lógica vertical y purista. No es producto de una linealidad racional argumentada con coherencia. Más aún, al reconocer la incapacidad de los análisis racionales y fragmentarios sobre los símbolos, a diferencia de la potencia de los intuitivos que son concisos y simpáticos. Aquí lo irracional triunfa gracias a la idoneidad del símbolo. Éste juega con el privilegio de ser una cúspide centrípeta y centrifuga de la realidad, en la cual se tocan las facciones del cosmos y de la conciencia. *“Cada símbolo es un microcosmos, un mundo total. Acumulando los detalles por el análisis no es como captaremos de él el*

sentido global: se necesita una mirada casi sinóptica” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1986, p. 24).

Ahora bien, cabe ceñir el vigor de los símbolos con la intención racional, en especial por el psicoanálisis que proyecta como viable restringirlos a dos categorías: culturales y naturales. Los últimos se desdobl原因 en una enorme variedad de imágenes primordiales y están directamente relacionados a los arquetipos instintivos, luego, al inconsciente de la psique. Inclusive en las sociedades arcaicas es plausible inquirir el origen de supuestos símbolos naturales. En su lugar, los culturales son expresiones habitualmente conocidas y aplicadas aún hoy en algunas religiones para manifestar verdades eternas. Con el transcurrir de los años fueron alterándose y elaborándose conscientemente en inúmeros turnos, es decir, tornándose aceptados por sociedades contemporáneas (JUNG, 1977, p. 93).

Los imaginarios con sus símbolos culturales y naturales desbordan cualquier forma lógica. Los mitos, utopías, religiones, ideologías, entre otros son sistemas complejos en los cuales circulan símbolos que condensan imaginarios sociales. En ese sentido, los imaginarios se articulan por varias tendencias y los sociales se comunican con otros (artísticos, por ejemplo) barajándose en múltiples simbologías (BACZKO, 1985, p. 312).

No se debe ser ingenuos con la prominencia de los símbolos. Ellos tienen una razón de ser inmaculada, moldeada por su multiplicidad y efectividad. Prueba de ello es la inconsciencia humana inundada por los mismos, quienes trabajan por un equilibrio de la psique humana. En sí, el símbolo expande y toca la universalidad del mundo, ofreciéndolo a los seres religiosos. Es la ventana que abre el mundo, por la cual atraviesa el ser humano de un sitio particular a una ubicación ecuménica. “Os símbolos despertam a experiência individual e transmudam na em ato espiritual, em compreensão metafísica do Mundo” (ELIADE, 1992, p. 101-102).

3.3 Inconsciente colectivo y sus arquetipos

Los símbolos en general pueblan las intenciones conscientes e inconscientes de los seres humanos. Evadiendo el rigor lógico y matemático, el psicoanálisis incumbe en una arqueología de los signos por medio de la teoría del inconsciente. Como recuerda Jung (2000), Schopenhauer, Eduard Von Hartmann e Carl Gustav Carus piensan al inconsciente

como una voluntad universal carente del yo, un espíritu y principio que va más allá de la física. Así, los psicólogos modernos constituyen el inconsciente como funcionalidades que no se comparan con la consciencia, también exentas del yo. Ellos acostumbran verlas como aquello que apenas alcanza a la consciencia. Freud va a decir que existen agentes conscientes reprimiendo algunas propensiones. Janet relata que la inconsciencia se estructura como incapacidad de la consciencia por una armonía equilibrada de las cosas (JUNG, 2000, p. 270). Carl Gustav Jung, por su vez, corrobora de manera complementaria al histórico psicológico una visión innovadora en lo tocante al inconsciente:

Chamamos o inconsciente de um "nada", e, no entanto, ele é uma realidade *inpotentia*: o pensamento que pensaremos, a ação que realizaremos e mesmo o destino de que amanhã nos lamentaremos já estão inconscientes no hoje. O desconhecido que o afeto descobre, sempre esteve aí e mais cedo ou mais tarde se apresentaria à consciência. Por isso devemos contar constantemente com a existência de algo ainda não descoberto. Podem ser, como dissemos, qualidades desconhecidas de caráter. Podem manifestar-se também possibilidades futuras de desenvolvimento, tal vez numa explosão emocional, que transforma radicalmente uma situação (JUNG, 2000, p. 272 – 273).

Para estrechar mejor la definición del inconsciente es factible tomar las emociones como sus portavoces. Ellas se originan de un núcleo intuitivo del instinto, alterando los mecanismos directos de la razón consciente. Irrupciones espontáneas son los acontecimientos del afecto. Luego es desconocido su resultado en quien lo experimenta, llegando a ser extraños para éste puesto que escondidos del mismo. El inconsciente es una visión realista y simple que se contuerce en relación a la consciencia, sobretudo, relativo a la incapacidad emotiva que la última carga. La sensibilidad parece estar un paso en frente de la curiosidad racional.

Para Jung (2000, p. 53) es fundamental separar el conjunto de la inconsciencia en dos subconjuntos: el inconsciente personal y el inconsciente colectivo. El primero de ellos es formado por asuntos que fueron conscientes en algún momento, sin embargo, fueron reprimidos u olvidados y es realizado atendiendo a las experiencias individuales. Por su vez, el inconsciente colectivo jamás hizo parte de la consciencia individual y debe su existencia a la herencia. Él se mantiene vivo por la volatilidad de los arquetipos colectivos. Al reiterar sus dos particiones: la personal y la colectiva, el inconsciente acopla recuerdos infantiles y memorias progenitoras respectivamente. Las imágenes inconscientes de la infancia son el límite personal por lo tanto experimentadas por el individuo, mientras que aquellas

antepasadas son los arquetipos primordiales e indirectos presentes en cuadros mitológicos como formas (JUNG, 1980, p. 69).

Con destino a captar la esencia de los arquetipos es preliminar aclarar su analogía con los instintos en los animales. El instinto comprende una certeza fisiológica en la naturaleza animal. No solo fisiológica en los humanos, pues trasciende a impulsos fantásticos en la mayoría de las veces diagramados por imágenes simbólicas, ellas son los arquetipos. Se ignora el origen de ellos, pero su constancia es evidente por una reproducción atemporal, a pesar de ser lógicamente imposible explicar su transmisión por migraciones, fecundaciones o transmisiones (JUNG, 1977, p. 69). Los arquetipos están definidos levemente conforme al formato y no al contenido, con la excepción de que una imagen arquetípica es determinada en cuanto a su contenido únicamente cuando se traduce debido al bagaje consciente de la experiencia. La potencialidad de los arquetipos subyace en su esqueleto vacuo, una forma previa o innata rige su representación. El núcleo de los arquetipos nunca es heredado, en pocas palabras, el formato es quien prevalece de igual manera que los instintos se conservan (JUNG, 2000, p. 91). El punto de vista de Jung (1980, p. 98) indica como arquetipos ejemplares los infantes, la madre, el Animus, la Anima, el viejo sabio, el animal, la sombra, entre muchos otros indefinidos pues representan situaciones probables en la evolución. Entre dichos arquetipos interesan principalmente para el análisis a ser ejecutado el Trickster/Embaucador, la Sombra y Animus/Anima.

El formato de “trickster” es un arquetipo equilibrando la bestialidad y la deidad. Su origen es cósmico, superior al terrestre humano y recíprocamente inferior a él por su irracionalidad inconsciente. Carece de instinto e intuición, distando también de los demás animales. Su supervivencia en el ambiente no es tan fluida como la de los animales, y a cambio disfruta de una consciencia elevada que alimenta su deseo de aprendizaje (JUNG, 2000, p. 259).

Continuando con las formas primordiales del inconsciente colectivo, Jung ofrece a la sombra como una contraparte encubierta del ego. No siendo la totalidad del ser inconsciente, ella recopila particularidades y propiedades ignoradas para el –Yo- que pueden salir a flote en la consciencia personal. Si bien, ella no se restringe al inconsciente individual, ya que en el colectivo puede brotar de una fuente externa (JUNG, 1977, p. 168).

Por su parte, el *Ánima* es un arquetipo que interpreta dentro de la psique del hombre las propensiones psicológicas femeninas. La inseguridad sentimental, las profecías, la aceptación a lo irracional, la sensibilidad, el amor a la naturaleza y la confianza al inconsciente (JUNG, 1977, p. 177). Ahora bien, su contracara, el *Animus*, se revierte de manera similar en la mujer. Él personifica lo masculino en el inconsciente femenino, bien sea de modo positivo o negativo, en donde se muestra como un misterio sacro en quien se confía plenamente (JUNG, 1977, p. 189).

3.4 Mito: Lo sagrado y profano por medio del espacio y tiempo

La universalidad de los arquetipos introvertida en los mitos y cuentos cuestiona el sentido común de las vivencias en tiempo y espacio. Es entonces facultativa, una voluntad arqueológica de los símbolos inconscientes, una retrospección grupal del tiempo en las religiones autorizando maneras complementares de ser imaginados los símbolos comunitarios.

Mircea Eliade embiste desde la historia de las religiones con las concepciones de tiempo y espacio para abreviar la existencia del mundo. Al devenir lo real, comenta el autor, es forzosa la declaración de lo sacro en el espacio. Al lograrlo se efectúan dos postulados; en primer lugar, se fragua un centro en el caos del espacio profano y se hace un quiebre cósmico entre lo terrenal y lo celestial, facilitando una trascendencia ontológica en segundo lugar. En otras palabras, el mundo inicia desde el momento en que se consagra un punto en el espacio, y desde allí se orienta hacia una transformación del ser (ELIADE, 1992, p. 36).

En semejanza al proceso del espacio, describe Eliade, el tiempo tampoco es uniforme ni continuo. Una división es visible cuando se festeja, floreciendo el tiempo sagrado. Por su vez el tiempo profano se ausenta de significado religioso en la privacidad. Claro está, sin exceptuar el tránsito y continuidad entre ambos que coexiste mediante los ritos (ELIADE, 1992, p. 38). El tiempo es una dualidad en el hombre religioso. El tiempo profano y el sagrado son las caras de una misma moneda, sin embargo, el tiempo sagrado es incongruente, reversible, contemporáneo, mítico, circular y eterno en cualidad del lenguaje de los ritos ejecutados. En contrapartida, asociar la cotidianidad del presente histórico y homogéneo al tiempo profano es una posibilidad. El hombre religioso retorna a un tiempo sagrado para relativamente actualizar su eternidad (1992, p. 39). En paralelo, cuando se expone la realidad

de un hombre no religioso parcialmente se certifica que su tempo es similarmente heterogéneo y discontinuo. Ocupación y recreación, monotonía y festividad, es un dualismo de tiempo parecido. Las pulsaciones temporales son varias y acentuadas; sin duda el ritmo de las canciones favoritas, el fervor del enamorado por su alma gemela son tiempos diametralmente distantes al ritual aburrido de trabajar. Las camadas de tiempo son también atravesadas por los humanos no religiosos (ELIADE, 1992, p. 39). La humanidad, religiosa o no, abarca esos tiempos históricos mediante actos simbólicos con significados plurales, independiente del tipo de civilización.

Tales actos se consuman dentro de narrativas reversibles que modelan el pensamiento y la acción, como lo hace el mito:

O mito garante ao homem que o que ele se prepara para fazer já foi feito; e ajuda-o a eliminar as dúvidas que poderia conceber quanto ao resultado de seu empreendimento (ELIADE, 1992, p. 101).

El sistema mítico es el compuesto por gestos, señales, signos, símbolos e íconos que confrontan el tiempo y el espacio sagrado y profano, es decir, la corriente de la Historia. Él auxilia a la humanidad confirmando el destino, las aventuras y los riesgos de lo real. Los mitos son sentidos y no son creados por las mentes primitivas. Es decir, son productos legítimos del alma preconscious, procedimientos automáticos al respecto de ocurrencias psíquicas inconscientes y alegorías de sistemas físicos. Los mitos y sus significados son vitales psíquicamente para las tribus arcaicas, pues si son perdidos, con ellos, son desencaminadas las almas. Mitología es análoga a la religión viva en las tribus (JUNG, 2000, p. 156).

El mito es una narración sagrada que mira al pasado, sobretudo, al tiempo primordial o fantástico del principio. Él genera la concepción de la realidad, sea cosmológica, sea en pequeñas partes como comportamientos humanos; en especial debido a las realizaciones de Entes Sobrenaturales. El siempre declara una conexión con el concepto de creatividad, como las cosas comenzaron a ser. El mito es veraz pues cuenta historias que de hecho acontecieron en algún período de los tiempos. Los actores cardinales del mito son las Fuerzas Sobrenaturales que están fusionadas con una popular reputación de los inicios. La manufactura de los mitos difunde y confiesa las facultades creadoras y en seguida sagradas. Como conclusión, lo sagrado es el principal efecto de la actividad mítica, es decir, las

incursiones dramáticas de los seres sobrenaturales en el mundo. La irrupción sagrada es el embrión de la historicidad humana, de tal forma, la energía sobrenatural es la base para el ser del hombre hoy. La razón inicial de los Entes Sobrenaturales es el pilar para una humanidad cultural, mortal y sexuada (ELIADE, 1972, p. 9).

Lo profano nunca será el resultado de propagandas hechas por Héroes o Dioses. El total ejercicio de los dioses en épocas pasadas, o la naturaleza creadora de los mitos, se envuelve directamente con la realidad, en génesis, sagrada. Lo profano, en contrapeso, se fundamenta por la participación humana sin el itinerario substancial de los mitos y creencias, los hombres cultivan así apariencias o disfraces en fondo irreales. La religiosidad humana va a señalar la infinidad de paradigmas ejemplares para las conductas del hombre. En pocas palabras, entre más religiosa la acción, tanto más ella se adentra en la realidad y menos se compromete con desempeños subjetivos o irreales. La mitología relata la historicidad de lo divino, sagrado y real por excelencia; o sea, la praxis de los dioses es revelada (ELIADE, 1992, p. 51).

Una salida del tiempo y del espacio correlativa a la mítica en la actualidad se da por la lectura de literatura y poesía. No se quiere equiparar de manera superficial el tempo vívido que experimenta un miembro de las sociedades arcaicas al oír un mito, con el tiempo provocado por la lectura de romances por un hombre contemporáneo. No obstante, en los dos eventos se ausenta del tiempo histórico y personal para profundizarse en el tiempo transhistórico y fenomenal. Al compás de la lectura tiempos fantásticos ondulan en dirección a la libertad de mundos imaginarios. El romance no accede a los tiempos primordiales de los mitos, sin embargo, una rememoración del tiempo histórico es permitida de acuerdo con la verosimilitud de la historia (ELIADE, 1972, p. 134).

Perguntamo-nos se esse anseio de transcender o nosso próprio tempo, pessoal e histórico, e de mergulhar num tempo "estranho", seja ele extático ou imaginário, será jamais extirpado. Enquanto subsistir esse anseio, pode-se dizer que o homem moderno ainda conserva pelo menos alguns resíduos de um "comportamento mitológico" (ELIADE, 1972, p. 134).

El deseo humano por extrapolar el tiempo cotidiano para después sumergirse en la imaginación y su balance espacial parece fidedigno a la condición humana. Y para ella son incontestables las peculiaridades esotéricas de los mitos.

Otro punto de vista acerca del mito y su significado es el sobredicho por Wunenburger. Aunque restringido a sociedades tradicionales, el mito conjuga la verdad, la narración, la

memoria, el rito y los valores de las mismas. La trama de los actores en el mito es revivida por sus mediadores en las civilizaciones. Él no se supedita necesariamente a una sustancia religiosa, constituido por símbolos y práctica se repite datando hechos y siendo escenificado. Ambivalente el mito es medio y mensaje, es una herramienta y su mismo producto (WUNENBURGER, 2008, p. 82-83).

El lenguaje del mito coexiste dentro de las vivencias humanas alimentándolas. En sí mismo, él se aparta de juicios morales significando al mundo. Para los seres humanos, los mitos son modelos que activan la realidad, la trascendencia, el valor, entre otras ordenaciones concretas. Los contrastes, formas, límites y cruces del mundo son señales de la efectividad mítica al discernir el cosmos. Es así que la narración mítica descubre algunos interrogantes: ¿Cómo fueron hechas las cosas?, ¿quién las hizo?, ¿por qué las hizo? y ¿en cuáles circunstancias fueron hechas? (ELIADE, 1992, p. 103).

3.5 El mito del héroe

Não que o desafio do heroísmo nunca bata à nossa porta. Muito pelo contrário! Enfrentar a vida cotidiana, com todas as suas exigências banais de dedicação, paciência, perseverança e sacrifícios, humildemente, sem visar o aplauso, sem grandes gestos heroicos — este é o nosso heroísmo cotidiano, invisível para os outros (JUNG, 1980, p. 44).

Entre la inmensidad de sus esquemas y sustancias, las narraciones transhistóricas de los mitos mantienen enjambres lógicos. Uno de los primordiales es la configuración del héroe, invitando a cualquier ser humano a la aventura y el riesgo de lo desconocido. Claro está, aventuras y riesgos de tamaños y colores infinitos, todos siendo héroes y heroínas como recalca Jung. Se despliega entonces al fenotipo del héroe como un esquema público de los mitos sentidos. Él es el más popular en el mundo entero; desde Grecia, Roma, la Edad Media, Extremo Oriente, hasta las sociedades primitivas actuales. Además, en el mundo onírico él está presente. Es poderoso por su notorio drama atractivo, lo que reincide en un valor psicológico. Con una estructura preponderante, grande parte de ellos solo varía en pequeñas minucias de la narrativa (JUNG, 1977, p. 110).

O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno — que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas — forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa

aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 1997, p. 17-18).

La senda estipulada por el héroe sugiere una sucesión ininterrumpida de aventuras, y seduce a los humanos que se reflejan como operantes en el espacio, en el tiempo y en la historia sagrada y profana. En el monomito, el héroe, sea mujer u hombre, es quien conquista obstáculos históricos locales y/o personales obteniendo nuevos métodos y validándolos como humanos. El respaldo y convicción de los héroes tienen sus raíces en el inicio del pensamiento y de la vida humana. Ellos se sumergen en los interminables tiempos primitivos para expresarse con convencimiento, algo que carece en la sociedad y la psique de su época respectiva. El contorno de héroe murió como hombre moderno, sin embargo, resurge como ser humano eterno y absoluto. Para solamente después de renacido regresar a su comunidad coetánea con la finalidad de ceder sus lecciones de vida (CAMPBELL, 1997, p. 13).

La jornada del héroe para Campbell se escalona bajo etapas que se reiteran cíclicamente. La heroína o el héroe dejan su lugar de origen en dirección a una peripecia, en ella luchan en rito de pasaje contra el guardián. La victoria, un acuerdo mutuo o el fracaso son los posibles resultados del altercado. Pese a ello, el camino continúa y lejos del rito de pasaje el protagonista es probado, auxiliado y amenazado por fuerzas desconocidas y conocimientos íntimos. En un momento dado, la jornada se agolpa en la suprema prueba que es el punto neurálgico en donde el héroe es premiado al superarla. La condecoración va desde una alianza sexual con la deidad, el reconocimiento del padre inventor, su investidura divina, hasta una iluminación de la consciencia propia. Por fin llega la hora de retornar a sus raíces, no sin antes huir de sus perseguidores. En la huida evita obstáculos terroríficos y cumple su misión al volver con bendiciones para curar su mundo y dar paso a nuevas jornadas (CAMPBELL, 1997, p. 137).

3.6 Mito político

En la jornada heroica, muchos sujetos se han entrometido y tanto es así que las sociedades y sus instituciones son reflejo de ello. Aunque proveniente de la “ficción”, el mito agencia los contactos colectivos de la realidad. Inclusive, la anterior propensión se espeja en la rememoración de hechos históricos y sus participantes auténticos. En la memoria popular lo factual, los recuerdos individuales y personajes auténticos no sobreviven a más de dos o tres siglos. A cambio de ello salen a flote los arquetipos y categorías, en donde el

sujeto cronológico se une a aquel mítico héroe y el acontecimiento temporal se enlaza a acciones mitológicas tales como luchar contra el gran monstruo. Es decir, la verdad histórica de tal forma no es literal al hablar de actos o personajes, más bien es metafórica al relacionar costumbres e instituciones (ELIADE, 2001, p. 31).

Esto es evidente al cotejarse con la perspectiva de la historia francesa y sus personajes, basado en Raoul Girardet.

O mito político aparece assim, do ponto de vista da observação sociológica, como tão determinante quanto determinado: saído da realidade social, é igualmente criador de realidade social. Surgido ali onde a trama do tecido social se rompe ou se desfaz, ele pode ser considerado como um dos elementos mais eficazes de sua reconstituição. Testemunho de uma crise que afeta o grupo inteiro ao mesmo tempo que cada um dos indivíduos que o compõem, é nos dois planos, o da reinserção social do indivíduo “anomizado” e o da reestruturação do grupo, que ele tende a trazer-lhe um certo tipo de resposta (GIRARDET, 1987, p. 184).

El mito político intercede y es intermediado por las fuerzas sociales de una comunidad. La línea forzosa que divide la participación política de la imaginación fantástica se tensiona y oscila. Una fabulación de la realidad, desfigurándola e interpretándola, es así como se articula el mito político. No solo cumple un deber con las leyendas del pasado, ya que se extiende para comprender también el presente y sus encrucijadas. Una doble función se expone con la narrativa mítica: una explicativa y otra movilizadora, se concibe el pasado para actuar en el presente (GIRARDET, 1987, p. 13). El autor propone a lo largo de su texto, el aspecto polimorfo y ambivalente del mito como una de sus cualidades. Es decir, la secuencia de imágenes dentro de un mito puede repetirse en otros de maneras opuestas y en ese sentido él provee varias combinaciones de significados. Lo que refuerza, aún más, la naturaleza ambivalente y reversible de la estructura y sustancia mitológica (GIRARDET, 1987, p. 15).

Para el historiador francés, cohabitan cuatro modelos mitológicos en la tradición franca: la conspiración, el salvador, la edad dorada y la unidad. Cada cual pertinente a un contexto e interactivo a los demás.

3.6.1 La conspiración

Dentro de los formatos establecidos por Girardet al respecto de la mitología política, el primero es el mito de la conspiración. Una organización que reúne ideales y cuya imagen aterroriza por su secretismo y sigilo dentro de la sociedad. El judaísmo Universal o los

masones son modelos históricos del precio de una organización cautelosa (GIRARDET, 1987, p. 34). Quien participa del mito del complot usualmente es relacionado al semblante del extranjero. Ellos son una comunidad cerrada en sí misma por sus sombrías aptitudes difiriendo del orden social preponderante. Son autónomos e independientes de la moral social, provienen de lugares recónditos y se identifican con reglamentos propios (GIRARDET, 1987, p. 43). Continuando con los pilares del complot, Girardet menciona la importancia de este mito dentro de la sociedad. Para él, la conspiración resarce un aparente entendimiento de las cosas. Todos los hechos por más dispares que sean, se sintetizan en una lógica que los direcciona, única y todopoderosa causa. Tal potente razón es utilitaria a un conjunto difuso e inoperable de conflictos y angustias dentro de la realidad, los cuales se tornan claros apenas encajados dentro de dicha lógica conspiratoria (GIRARDET, 1987, p. 55).

3.6.2 El Salvador

Como retoma Girardet en su escrita, el segundo mito político es el Salvador. Compuesto por varias etapas a lo ancho de su distribución. Existe la época de la espera en donde se modela un ambiente propicio para el nacimiento de un héroe, idealizando al salvador con esperanza y nostalgia. A continuación, la etapa en la cual se presenta el héroe está infundida por el curso histórico dispuesto al cambio y por la maniobra consciente sobre el mito heroico. Y por fin, está el tiempo del recuerdo que permite a la memoria conjugar desde el pasado los matices del héroe a su bien querer, obviando algunos y resaltando otros (GIRARDET, 1987, p. 72). Guerreros, luchadores, persistentes, profetas, revolucionarios, forjadores de su propio destino resistiendo a la marea, ellas son propiedades del salvador. Bien sea para restaurar una ordenanza social perdida, o para subvertirla en búsqueda de una ideal y mejor. Rompiendo y distinguiendo los tiempos el salvador rechaza el presente y precede el futuro (GIRARDET, 1987, p. 80-81).

3.6.3 La edad dorada

El tercer mito político abstraído por Girardet es el de la Edad de Oro. En él, el término “antes” se profundiza y significa una especie de inmutabilidad acompañada de absolutismo. La era dorada es aquella inocente y feliz, en donde comienza la humanidad partiendo de un

tiempo inmensurable y no datado (GIRARDET, 1987, p. 101). Pareciese, según Raoul, que cualquier sueño fundamentado en el mito de la edad dorada posee dos partículas esenciales para su función: el hoy y el ayer – o incluso el futuro -. El presente acumula inconformidades, decadencias, corrupción y desorden. El pasado recupera una visión idealizada de lo antiguo: la nobleza y grandeza. Aunque contrapuestos, ambos elementos son interdependientes circulando los valores dorados que surtieron efecto en un remoto tiempo como contestación a un mordaz presente (GIRARDET, 1987, p. 105).

3.6.4 La unidad

Girardet en la cuarta posición deja al mito político de la unidad que trasluce la palabra paz dentro de la sociedad. Una comunidad coherente, pacífica, equilibrada, e inseparable. Ella dista de los conflictos y revueltas, en troca de la mediación de sus módulos. La unidad mítica provee un grupo seguro y confiado de su armonía (GIRARDET, 1987, p. 155-156). El principio de la unidad tiene como meta la consagración de la realidad social. No se limita a establecer nuevas reglas morales, ni trata apenas de reunir a los individuos. Además de regenerar el ímpetu personal por confrontar el día a día y de subsanar el tejido social dañado, la unidad busca integrar la noción de ser humano a las de universalidad y divinidad (GIRARDET, 1987, p. 173).

En suma, símbolos como hondonadas inacabables que fomentan en la máscara y en la fantasía consistencias legendarias, son evidentes cuando transportados por cuentos y mitos. La historia ejecutada por deidades, y aquella articulada por ídolos se traza con ayuda de imágenes primordiales y símbolos culturales. En el mito, ellos rompen el espacio profano al circunscribir un rito que se ramifica al tiempo sagrado. Y para su muestra, el monomito configura un sendero heroico concreto, más aún, cuando crea una realidad social y es determinado por ella. Allí surge el mito político enarbolado por reuniones conspiratorias, elegidos redentores, paraísos utópicos y pacífica homogeneidad.

Lo alcanzado en este capítulo es que, por medio del planteamiento teórico de los símbolos y los mitos, se abra paso a la figura del héroe y la conspiración para ser aplicadas en los objetos analizados. En las producciones simbólicas es inherente el uso de figuras ancestrales en gran parte de manera inconsciente, y es en ellas que recae una profunda

creencia y fidelidad. Es casi imposible rehuir a la fantasía que alienta a las personas en su día a día.

En las dos narraciones de *V for Vendetta* a modo general, la máscara blanca es un símbolo potente de resentimiento contra la sociedad y su historia. Ella esconde inconscientemente los arquetipos; sombra que se contrapone al autorial heroísmo moderno, Animus que concentra la fuerza física y la violencia, y Anima cuando es relacionada románticamente con Evey. Gracias a la misma se accede al recuerdo legendario de Guy Fawkes quien es santificado o demonizado por haber marcado todos los 5 de noviembre con su complot mítico. Justamente, la mezcla indistinta de V con Guy evidencia su heroísmo a lo largo de los dos relatos. Y por fin el antihéroe enmarca el mito político del salvador y la conspiración fundamentalmente.

En cuanto a la narración de *We are Legion*, la máscara icónica es menor ya que es uno de los varios símbolos utilizados por *Anonymous*, sin embargo, ella representa una sed de venganza contra el poder en abstracto. De forma inconsciente, ésta articula con fuerza el trickster travieso e irreverente como su principal arquetipo, y a la sombra de la contraparte heroica surgen los internautas tímidos. Aquí, más que recurrir al aspecto mítico de Guy Fawkes, se rememora al antihéroe V como justiciero que santifica la distopía profana en donde vive. *Anonymous* fusiona su rostro con el de V y se posicionan como salvadores de las sociedades de la información. Como se verá a continuación, los mitos políticos que *Anonymous* conjuga son el de la conspiración y la salvación de modo mayoritario.

4 LA CIRCULACIÓN DE V, GUY FAWKES Y *ANONYMOUS*

Una discusión metodológica para efectuar el análisis fílmico y el análisis de las historietas está planeada para contribuir al rigor de la investigación. Se pueden analizar el lenguaje y los medios como impulsores de las imágenes, analizándolas cualitativamente al respecto de sus sensaciones, emociones, sentimientos a través de referencias como George Didi-Huberman y Hans Ulrich Gumbrecht. Sin embargo, en vez de dicho análisis estético se optó por uno instrumental de las narrativas sumergido en la reflexión conceptual del tercer capítulo en donde las imágenes son herramientas para el entendimiento. Todo esto con el auxilio de las herramientas proporcionadas por David Bordwell en su libro *El significado del filme*, Moacyr Cirne da Costa con su texto *Para ler os quadrinhos* y Jacques Aumont junto a Michel Marie con la obra *Análisis del film*. Concomitante a ellos, la ruta está demarcada por: la máscara, los símbolos y el ritual; el inconsciente colectivo y los arquetipos; el mito y el monomito; y por fin, el mito político entre la conspiración, el salvador, la edad dorada y la unidad.

Según Aumont y Marie (1990, p. 18), el análisis cinematográfico se utiliza para obtener un mayor disfrute del filme, abarcando para ello su lenguaje y estética. A medida que se les comprende en profundidad, la curiosidad da lugar al placer de sus descubrimientos. Al aclarar el lenguaje cinematográfico consecuentemente se valora la película y sus métodos. Aunque goce de cierta libertad, el análisis se supedita a la interpretación en vías de una complementación. La interpretación imaginativa es el detonante intrínseco de un análisis cinematográfico, y justamente el buen análisis no trastabilla con interpretar creativamente. Ahora bien, ambas se restringen por marcos verificables (el marco teórico, por ejemplo) tanto cuanto sea posible (AUMONT; MARIE, 1990, p. 24 - 25). Por su vez, Bordwell (1995, p. 24) confiere una hermenéutica más densa y multipolar a la interpretación y análisis del cine. Haciéndolo desde una perspectiva más colectiva, la institucionalidad pauta a la interpretación mediante reglas que visan logros de análisis, pese a que ellas no se subordinen a ser teorías formalmente. Aquí la imagen del crítico auxilia a deducir lo aludido, como un artesano él vive en sus prácticas aceptadas cuando desliza la abstracción teórica a un segundo plano y prioriza lo explícito para dirigir sus intuiciones al resaltar las minucias originales de su objeto. Dicho esto, Aumont y Marie plantean tres ejes a la hora de implementar un estudio audiovisual. El primero es reconocer la historicidad de discursos presentes acerca de la cinta

analizada, incluyendo por supuesto la teoría del cine ineludible, con el fin de proponer puntos de vista originales y determinar el marco de lectura a ser aplicado. El segundo es confirmar la inacabable labor de estudiar una película, teniendo en cuenta los incalculables datos que se destacan de la narración audiovisual con la marcha del tiempo y el examen de sus espectadores. Y por fin, el tercero es la rotunda negación de cualquier presunto método universal de análisis fílmico (AUMONT; MARIE, 1990, p. 46).

Examinar una novela gráfica, como bien extrae Cyrne (1975, p. 14), reivindica su estructura doble: el texto y la imagen, sin propender a un análisis semántico de los argumentos respaldado por textos suplementares, ni inclinarse a una lectura concéntrica a la composición de íconos e imágenes ilustradas. En su lugar, es más eficiente un avistamiento transversal en donde la narrativa gráfica demuestre la articulación de sus planos: leer una novela gráfica motiva leer texto e imagen a la par. En los planos son dinamizados los iconos y signos de acuerdo a la narrativa o anti-narrativa que termina siendo valorizada. Para Umberto Eco (1965, p. 262-263) las narrativas gráficas de héroes poseen una situación singular: el personaje principal coexiste a una situación mitológica. Puesto que él compendia un arquetipo con anhelos grupales presentándose como un emblema distinguible para el público. Y sumado a ello, su crecimiento a lo largo de la historieta es determinado por los esquemas de comercialización y producción de las novelas en general. El protagonista de la novela gráfica se recluye en una insignia atribuida de significaciones comunitarias.

En general el análisis audiovisual se enfoca al placer, implica estudiar imparcialmente interpretando con honesta subjetividad, aunque restringida por una teoría. Analizar significa pertenecer a una comunidad de estudiosos debatiendo colocaciones que contribuyen al objeto, respetando de antemano su intuición y devenir. Analizar es ser consciente del film y su polifonía temporal, confirmando lo inconmensurable de su arte, y negando la existencia de fórmulas listas para analizar películas. En suma, el análisis de cómics estipula una asimilación mezclada entre imagen-texto componiendo experiencias de narración gráfica que intentan romper los límites entre la semántica de la palabra y la composición de la ilustración. Dentro de lo anterior, es cabal reconocer los protagonistas de las historietas y su condensación mítica ambientada por los lectores durante la mercantilización y realización de la novela.

Lo atractivo de *V for Vendetta* radica en que su estética y lenguaje fílmicos reflejan el alivio del deber cumplido. En V, los espectadores se incorporan cómodamente:

reprendiendo, arruinando y cimentando una sociedad ilusoria. Ser el antihéroe de una colectividad consume el deber ciudadano contemporáneo. Por su cuenta, *We are legion* se disfruta al reconocer los ejercicios de activistas que alían tecnología y consciencia como ejes fundamentales para convivir en sociedad. Es prescindible tener un cuerpo para actuar política o partidariamente en la civilización. Lejos de coartarlas, ambas cintas deslumbran por su apertura de significados como piezas de entretenimiento. Ahora bien, el cómic se enaltece por la complicidad entre el texto y sus imágenes, ellas apaciguan su argumentación lógica con el suspenso de los colores. Los trazos cortantes del dibujo, coloridos con cierta parquedad dramática, son un contrapeso de la razón lineal de la biografía de V, y gracias a ello, concentrar en el monomito de V a Guy Fawkes caracterizado como un héroe tradicional inglés.

Aclarado lo anterior, este texto vierte ambos métodos de estudio en un mismo canal. Tanto lo gráfico, como lo audiovisual, convergen en el poder del mito y su atracción, prefiriendo la iluminación del marco conceptual antes del examen metodológico. Dada la naturaleza del problema de investigación se prioriza la reciprocidad entre el cine y el cómic al punto de enfocarlos paralelamente. Dicho esto, 31 figuras fueron seleccionadas para ejemplificar la comunión simbólica: 10 de la novela gráfica *V for Vendetta* (1988), 10 de la película *V for Vendetta* (2005), y 11 del documental *We are legion: The story of hacktivists* (2012). Una selección ad hoc agregando a los infinitos métodos de análisis un intento más particular en donde núcleos teóricos coinciden con focos simbólicos, el marco conceptual y las imágenes enfocadas se nutren entre sí. Así, todas las figuras se concentran en: máscaras, rituales, símbolos, arquetipos, mitos, héroes, mitos políticos, salvadores y conspiración.

4.1 Dos máscaras teatrales, antifaces carnavalescos, y caretas reverentes.

En los tres relatos, la máscara (figura 1) es preponderante, aunque su papel sea heterogéneo por extenderse a una gama de ejercicios. Cada narración la acciona de manera diferente: en el cómic es dramática, en la película es carnavalesca, y en el documental es venerable.

En la figura 3, V enseña sus dos máscaras en acción. En este caso se le observa escondiendo su rostro tras dos caretas blancuzcas y sonrientes: una con nariz grande y la otra con barba. Más allá de sus diferencias ambas remiten a un símil entre la realidad y el teatro:

la vida como melodrama e ilusión. Aquí explícitamente la obra habla del teatro de Variedades o Vodevil, en donde se ofrecían todo tipo de espectáculos para entretener al público. Para V, su época olvidó el placer de los dramas baratos y su labor es recordárselos.



Figura 3: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 31)

En la figura 4, Evey comprende su deber frente a la muerte de V y así descubre en su rostro reflejado en un espejo la máscara que portará, ¿una máscara narcisista? Durante la novela gráfica, ella es la única abanderada para seguir las enseñanzas de V y asumir su persona. Análoga a V, ella sufre mudanzas drásticas hasta el punto de cubrir su rostro y asumir uno público diferente, ella cambió su rostro común por la careta exótica de V. Como en una obra de teatro, cuando falta un actor se reemplaza por otro. Evey pasa a interpretar al personaje de V, pese a que su anterior actor ya no exista. No importa quien esté detrás de la careta, pero la obra y su drama tienen que seguir.



Figura 4: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 250)

En la quinta figura dentro de la versión audiovisual de *V for Vendetta*, en vez de configurar a la máscara como un núcleo entre Evey y V, ella es un hipervínculo que conglomerar a todos los sujetos de una sociedad. El personaje unívoco caracterizado por la máscara se fragmenta en incontables antifaces que cualquiera puede usar. Como en una fiesta de disfraces, esa imagen se populariza y pasa de ser un emblema dramático a reproducir una copia festiva. Al intentar diferenciarse de los rostros comunes y corrientes, ella extiende un fenotipo único que es superpuesto como norma. Ya no es una careta personal, más bien es una distinción comunal. Pónganse su antifaz y festejemos juntos, claro está, al final de la fiesta se retira el antifaz.



Figura 5: Frame minutaje 2:02:36

En la sexta figura, se observa como el antifaz asume una naturaleza de protesta dentro del documental *We are legion*, ocupa con seriedad una función ciudadana de crítica a la institucionalidad, deja el ambiente ilusorio de la fantasía para intervenir en la actualidad. Se torna un molde que personifica la sensatez, en la cual se cree. Olvidando su pasado ficcional ella es de alguna manera venerada como herramienta de ciudadanía y su vigor imaginario la convierte en un receptáculo de pasiones. Para quienes la portan ella es respetada como si fuese consagrada por interesarse en la sociedad y sugerir mudanzas radicales.

Disponible a múltiples comentarios y extendiéndose a sus cualidades funerarias, carnavalescas o teatrales, dicha máscara revive como imagen. Reuniendo a la utopía, ella se multiplica a medida que crece miméticamente (o memeticamente) en la coyuntura actual. Funciona como artilugio didáctico que refleja el anonimato y la protesta gracias a su estética, pese a sus contradicciones innatas. Seguidamente, en lo tocante a su participación política real, su prolífica imaginación la debate incesantemente. ¿Emblema de la democracia digital o escudo del totalitarismo y la vigilancia tecnológica?, ¿Anhelo de igualdad o actitud de guerra?, ¿símbolo de identidad o de alteridad? Ella esconde eso y mucho más.



Figura 6: Frame Minutaje 00:03:45

De acuerdo con la concepción de Chevalier y Gheerbrant (1986, p. 695), las categorías primordiales del antifaz son la máscara de teatro, la carnavalesca y aquella máscara funeraria. De modo general, en las tres posiciones ella interactúa con ritos dramáticos, festivos y sagrados. Y sobre todo para tan epónima careta su labor teatral es recurrente y efectiva:

El actor que se cubre con una máscara se identifica, en apariencia o por una apropiación mágica al personaje representado. Es un símbolo de identificación. El simbolismo de la máscara se presta a escenas 'dramáticas, cuentos, piezas y películas, en que la persona se identifica hasta tal punto a su personaje, a su máscara, que no puede deshacerse de ella, no puede arrancarse la máscara; se convierte en imagen representada (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1986, p. 698).

Ella se ensambla perfectamente con su portador, la simpatía mutua produce una dependencia, mágicamente el intérprete se funde con el personaje, la máscara es rostro. En las cuatro ilustraciones anteriores se espejan la multitud de facetas de un mismo rostro: el melodrama, la uniformidad y la protesta. Inclusive en la modernidad, el antifaz adquirió tonos eróticos y políticos por su diseño y gala, gobernando los rituales de la sensualidad y la conspiración. Su anonimato resulta de la maquinación entre el poder y el romance, intrigando, sacudiendo, resguardando y liberando (CAILLOIS, 1986, p.217 - 218).

Sin importar el contenido de la máscara, ella suplanta el rostro de sus portavoces a tal punto de encarnarse en ellos. En la novela gráfica la tragicomedia es el estandarte de la máscara como una forma de entretenimiento, V y Evey solo buscan divertir a la sociedad. En la versión cinematográfica, todos gozan irónicamente de un carnaval homogéneo por la cuantiosa careta blanca: la diferencia no es permitida en la fiesta. Por su vez en el documental, el antifaz renueva el respeto a la privacidad como una herramienta social: la nueva cara colectiva repele la vigilancia estatal.

La máscara blanca y sonriente es teatral e ilusoria en la novela gráfica, contraponiéndose a los rostros muertos de los demás personajes, ella representa cierta libertad y vida. Es la metamorfosis necesaria para un bienestar social pese a su moralidad carnavalesca en la película, detrás de ella todos son alegres y sus sonrisas verdaderas. Mientras que en el documental reitera su función sacra como artefacto social, ella deja de ser una careta y se convierte en un rostro revivido. En general, un puente para transitar entre la vida y la muerte en donde el cráneo estático escenifica las carnes vibrantes del rostro.

4.2 Ritual: El inflamable 5 de noviembre

El 5 de noviembre es un vértice común a las dos fábulas de *V for Vendetta*. Si bien, el documental no menciona a la fecha, la repercusión imaginaria se realiza con un componente bélico y memorial. Un ritual anual que rememora la fallida conspiración para destruir la institucionalidad inglés, echándola abajo o no. Un quiebre del espacio profano que realza un sendero de trascendencia sacra.

En la figura 7, se rememora el 5 de noviembre con la explosión del Palacio de Westminster. Para el contexto de la novela gráfica se sobreentiende que tal fecha destaca el intento fallido de un grupo de conspiradores del siglo XVII para explotar dicho edificio. Sin mencionar ninguno de los conspiradores reales, el cómic reescribe la historia al destruir el parlamento, específicamente V con el rostro plástico de Guy Fawkes conecta dos épocas y agrupa la misma inconformidad con la sociedad.



Figura 7: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 14)

Por su parte, en la figura 8 se nombra el 5 de noviembre dinamitando la estatua de la justicia al principio del film, y las casas del parlamento al final del mismo (minutaje 2:03:04) al contrario de la novela. En esta figura, la careta de V ensancha su similitud con el fenotipo de Guy Fawkes cuando retarda el cataclismo del parlamento a la par del fallecimiento de V. Y él solo muere para dar paso a la realización anacrónica del complot de la pólvora de 1605, el rostro icónico de V ahora Guy Fawkes cumple su deber. Para que quede más claro en la figura 7 se intuye la labor de Guy Fawkes al inicio de la narración, y en la figura 8 Fawkes solo se constituye al final de la película.

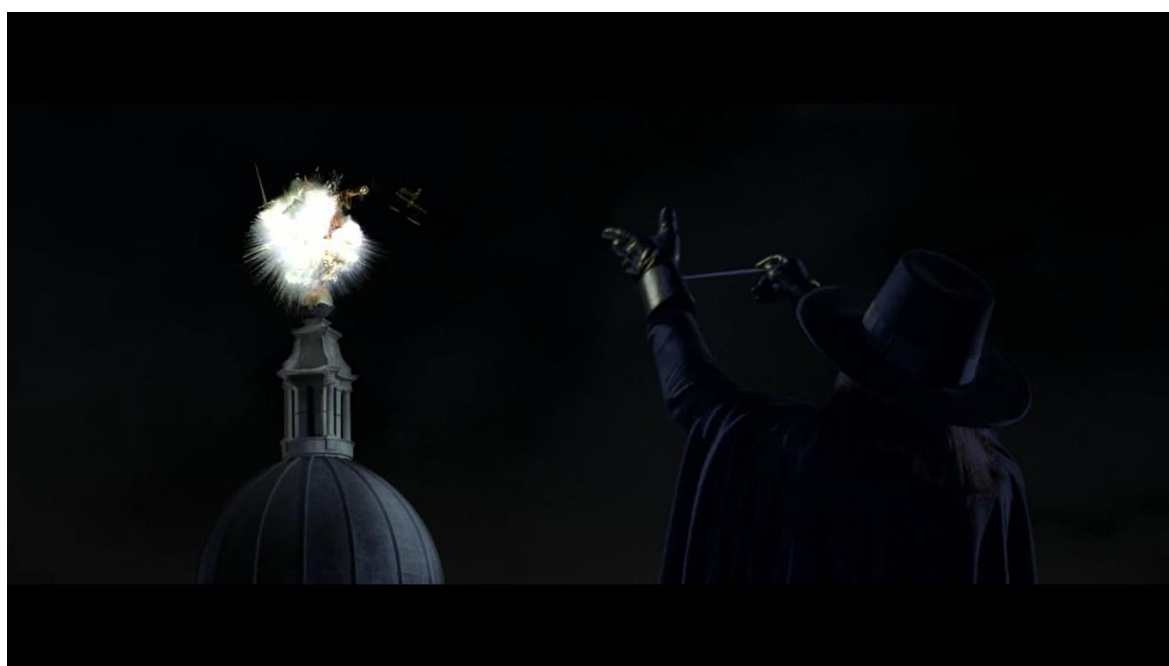


Figura 8: Secuencia minutaje 0:10:40

Ahora en la figura 9, el enmascarado V dirige un discurso radial a Inglaterra en donde menciona por segunda vez el 5 de noviembre incitando a la ruptura ante la falsa moral social. Los ciudadanos son provocados a vivir su privacidad, a seguir su libre albedrío y a tomar el control de su sociedad. Al recordar de nuevo el día se retorna al estallido metafórico del parlamento inglés para después volver a la conspiración inglesa del siglo XVII. Como una suerte de mantra tal fecha conforma un ritual que se revive a lo largo de la historia, los ciudadanos deben reventar las instituciones sociales.



Figura 9: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 186)

En la décima figura, el 5 de noviembre alude directamente al recuerdo de un “gran ciudadano”. Aunque no se habla de destrucción de edificios, el discurso televisivo en vez de radial busca empatía hacia la equidad, justicia y libertad pretendidas 400 años atrás por un complot. El 5 de noviembre se desdobra como un pasillo dirigido al pasado que se actualiza constantemente y dicha responsabilidad recae en la sociedad. Se les pide a los civiles

concretar metafóricamente el estallido final del parlamento británico, dando rienda suelta a su ciudadanía.



Figura 10: Secuencia minutaje 0:21:08 – 0:21:52

En las figuras 11 y 12, pese a su naturaleza lingüística distinta, la tercera mención al 5 de noviembre es acerca del nacimiento de V como enmascarado pasando de ser un conejillo de indias a un vengador. En la celda donde se encuentra preso, estalla una bomba para huir, aquí los explosivos y la fecha hacen eco en los dos momentos anteriores, creando una similitud con el nacimiento de los conspiradores y sus ideales. V explota y nace haciendo un guiño al estallido que no ocurrió en el siglo XVII, él va cumpliendo la labor inacabada: V brota como conspirador.



Figura 11: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 82)



Figura 12: Frame minutaje 0:59:54

Como se puede atisbar, la película adapta el cómic y este lo hace con el complot de la pólvora de 1605. Esquivando las peculiaridades de cada relato, ambos se fundamentan en la historia al apuntar el complot como hito literario. Inclusive, imaginan a Fawkes como mártir en el 5 de noviembre a partir de un ritual de confirmación de la identidad inglesa.

En todas las ilustraciones V es el superhombre que rinde culto a la venerable conspiración del 5 de noviembre. Ambos relatos son historias falsas que reviven un mito

mediante la historicidad religiosa. Religioso en el sentido de consagración del espacio a través de un centro y un festejo o ritual, en este caso respectivamente el 5 de noviembre y la detonación. Los edificios destruidos, las llamas y la fecha de la conspiración son divisores de lo profano en el tiempo y el espacio, cultivando dentro de los cuentos lo sacrosanto. El fuego y el 5 de noviembre son responsables por la trascendencia ontológica en estos cuentos, como dos pasamanos interrumpiendo lo profano, sustanciando memorias en el presente por medio de un ritual.

En sí, el inflamable 5 de noviembre funciona como un ritual para congregar la destrucción de una identidad y el surgimiento de otra nueva. Se intenta dinamitar al otro en busca de consolidar la identidad, y cuando efectiva la explosión, se impone el yo. Conspiradores como Guy Fawkes buscaban confirmar sus creencias mediante la destrucción de la alteridad; V nace como enmascarado gracias al estallido de su propia celda; su mensaje radial confirma la autonomía que debe poseer el civil para regirse por sí mismo ante el orden institucional; por fin, el enmascarado V destruye las viejas instituciones para darles nuevas identidades a la sociedad.

4.3 Símbolos culturales: Sonrisa, anarquía y rosas

En este apartado se elevan la sonrisa, el logotipo anarquista y la rosa como tres símbolos reconocidos socialmente en quienes destella una polifonía de significados útiles en determinados momentos. Son emblemas asociados a actitudes claras de acuerdo a su contexto cultural, como, por ejemplo: humor, desorden, y amor respectivamente. ¿Serán estos sus significados?

4.3.1 ¿Sonrisa irónica, cómica o crítica?

En la novela, la figura 13 prepondera lo icónico de la máscara blanca: su sonrisa. Más aún, en su monólogo frente a la estatua de la justicia, la potencia de la mueca es su ironía. Entre el sarcasmo de su diálogo e imagen se concentra una acidez cómica, una broma que resuena hasta alcanzar los fundamentos de la verdad. En extensión esa risa enmascarada secuestra, asesina y explota la realidad vigente para evidenciar la gran burla que plantea una sociedad incongruente a sus valores.



Figura 13: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 40)

Durante la figura 14 en el celuloide, la mueca risueña del antifaz blanco trasciende de la ironía y se retuerce hacia lo jocoso. Si bien, la representación humorística de V se contrasta a la caricatura del poder gubernamental, no deja de ser una suerte de comedia familiar e inofensiva. En vez de un sarcasmo sonriente, la risa como símbolo de imparcialidad se hace más notoria. Del protagonista se burlan por su formato de arlequín o payaso en el film, mientras que en la novela no se ríen de él, al contrario, se ríen junto a él.

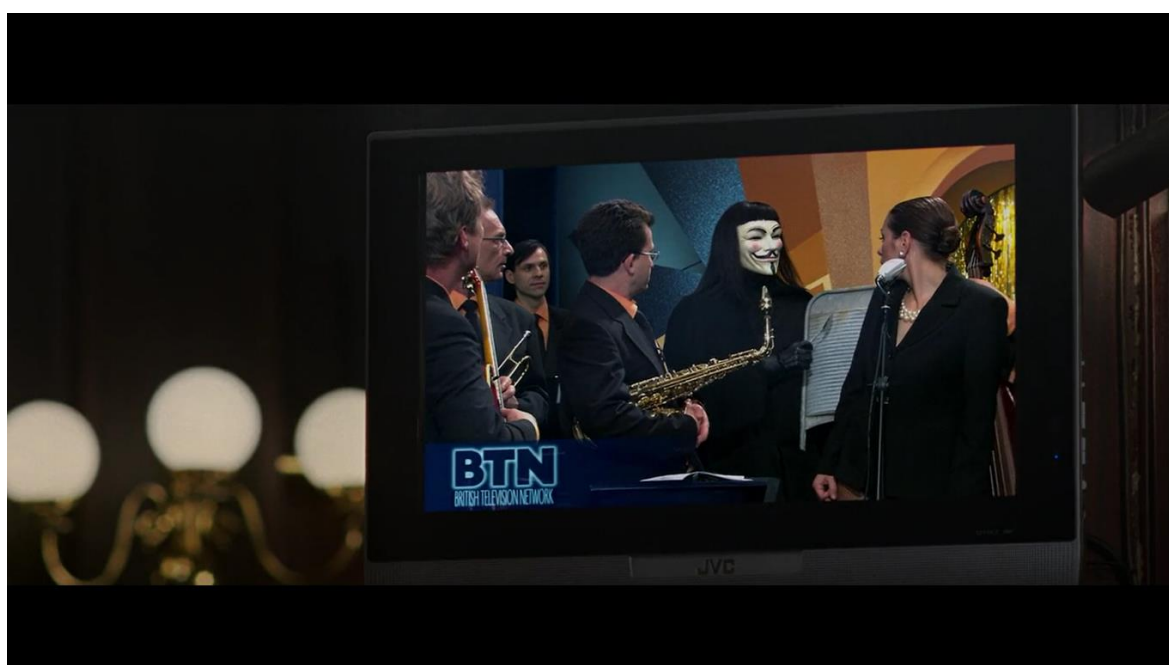


Figura 14: Secuencia minutaje 1:06:29

En el relato de *We are legion*, la figura 15 abstrae la acidez y autocrítica que los Anons garantizan por su humor. Fusionando instintivamente las premisas de la sonrisa en las dos figuras anteriores, este fotograma ilustra una extrapolación de lo jocoso y lo crítico. Una chanza a sí mismos, en especial a quienes creen que anonimato es esconderse detrás de una figura pública durante marchas. El objetivo de dicha risa es corroer, no a quienes la miran como espectadores, sino a quienes la esgrimen de forma superflua e infantil.



Figura 15: Frame minutaje 0:52:7

Cinismo, resentimiento, amoralidad, espontaneidad e irreverencia son resultado de los niveles de comedia que se plantean a lo largo de las tres fábulas sintetizadas en una mueca sonriente. En diversas culturas se abre un abanico de oportunidades acerca de qué tan serio se debe tomar el humor, para algunos la sonrisa puede ser inteligente, para ciertos inofensiva y para otros corrosiva.

4.3.2 ¿V de anarquía?

En la figura 16, existe una analogía con un símbolo sociológico (figura 17): la letra A de anarquismo y la firma de V fundan sugerencias de interpretación. La V al invertirse verticalmente y encerrada en un círculo alude al símbolo anarquista. En la novela gráfica, tal

rúbrica demuestra propiedad sobre un asesinato, yendo más lejos, comunica beligerancia, propaga con hechos. Es la búsqueda arrogante de fama no individual. Se añora notoriedad hacia un proyecto que se pretende colectivo. V de anarquismo colectivo, tal vez.



Figura 16: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 23)

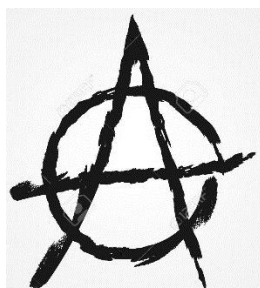


Figura 17: Símbolo anarquista

Por su parte, se visualiza en la figura 18 de la película como una idea vaga de anarquismo se apodera de su interpretación. Es decir, la signatura del fotograma es hecha por una niña sobre un cartel de propaganda gubernamental, ella se rebela contra el Estado metonímicamente. Para quebrar el eslogan estatal de: “Fuerza a través de la unidad y unidad a través de la fe”, el grafiti rojizo señala a la “V” de Venganza o a la “A” de Anarquismo. Sin importar cuál de las dos sea, la ambigüedad de la alegoría es su prioridad. Una negación de los fuertes, los unidos y los creyentes abanderando a los débiles, los dispersos y los dudosos.



Figura 18: Frame minutaje 1:39:44

En el caso de la figura 19, se puede asemejar a la anterior ya que en el fotograma del documental aparece un artículo titulado: “Los hackers *Anonymous* le declaran la guerra a Sony”. Una diatriba entre un grupo limitado de colaboradores enfrentándose a una corporación de talla mundial, mayor a muchos estados nacionales. La misma puja entre individuos e instituciones colectivas, quizás no con tintes anarquistas, pero que asimismo toma lugar por medio de la imagen.

En cuanto a anarquismo se trata y apreciando al símbolo como una extensión de V, una mitología anarco socialista o quizás anarco comunista se realza cuando el insurgente V ataca la oscuridad estatal como el rebelde Prometeo ilumina a la sociedad con su fuego. Su propaganda acción articula una cantidad moderada de violencia relacionada a un mensaje que se esparce con fortaleza: primero una intuitiva acción y luego reflexión política. De hecho, en las dos versiones de *V for Vendetta* hay una discordia entre las fundamentaciones anarquistas: en la obra de Moore y Lloyd prevalece un anarquismo moderno mientras que la de McTeigue el anarquista interior. Aunque a su vez, en la versión cinematográfica de *V for Vendetta* es viable una alusión al liberalismo. Algo que además es llamativo es la disputa por la representación política contra el estado, la señal de V y su estampa compiten por ser una figura pública frente a los métodos estatales de participación política.



Figura 19: Frame minutaje 1:12:39

Es entonces idóneo, entrever la asimilación del anterior símbolo social como un emblema político fiel a la cavilación y praxis anarquista. Claro está, optando por una discusión abierta a los múltiples encuadres ideológicos que presentan los tres relatos: la novela gráfica y las dos cintas. Si bien, él es intermitente en las tres narrativas, no es ventajoso circunscribir el tono de las narraciones a una ideología plena, por el contrario, son las luchas ideológicas que el signo revela. Las comunidades le dan su tinte particular a la lectura y apropiación de éste.

4.3.3 La utopía aún florece

El último símbolo recurrente es la rosa dejada sobre los cuerpos de los asesinados por el enmascarado V tanto en las historietas, como en su homónima cinematográfica. Ella es mensajera dupla, una nota mortal solapada a un presente vivaz, como se puede apreciar dentro de las ilustraciones 20 y 21. Además asociada al romance, la belleza, el amor, el dolor, la pasión, revela una amabilidad oculta bajo la sombra de la defunción. Un asesinato cordial, una muerte placentera y amistosa. V seduce a sus víctimas con una muerte aromática, delicada y espinosa. Entregar flores es una tradición funeraria, sin embargo, al dar rosas se destaca la dulzura de un romance que rodeado por espinas hace frente hacia lo imposible y

lo novedoso. Defunción cuyo único propósito es florecer hacia algo completamente contradictorio: una vida mejor.



Figura 20: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 24)



Figura 21: Frame minutaje 0:35:05

Siendo lugar ahora del fotograma 22 del documental, y, no obstante, la rosa no aparezca como foco de muerte diplomática encantada, el texto anunciado por un *Anon* es esencial para esta reflexión. “El principio está cerca” es una frase que juega con la frase apocalíptica “El fin está cerca” y cumple exclusivamente la misma tarea de la rosa en su coyuntura. Así como ella, declarando la mortandad y reclamando un espacio para que la vida

florezca, el cartel mantiene la imagen apocalíptica conjugándola a un esperado porvenir. El fin se aproximó tanto que se transformó en un nuevo inicio. Y tremendo mensaje no surtiría efecto sin la compañía de la entrometida careta blancuzca que delimita este texto. Derrocando un cuerpo, la muerte promete nueva florecencia, la máscara de los *Anons* y su propaganda permiten un reencantamiento de la realidad evanescente.



Figura 22: Frame minutaje 0:3:35

La rosa en general finaliza una etapa ansiosa por dar pie a la siguiente. En tal sentido, la careta acompaña esa misma intención: una proyección de esperanza sobrepuesta al fin de un ciclo. Para que quede más claro véase la concepción de la rosa en Occidente:

Notable por su belleza, su forma y su perfume, la rosa es la flor simbólica más empleada en Occidente. Corresponde en conjunto a lo que es el loto en Asia, estando la una y la otra muy próximas al símbolo de la rueda. El aspecto más general de este simbolismo floral es el de la manifestación, salida de las aguas primordiales, por encima de las cuales se eleva y se abre (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1986, p. 891).

Renaciente de las aguas, la rosa se esmera por un bello porvenir, quizás no tan romántico el antifaz de V custodia el bien común próximo. Y se le facilita por ser infiel e irreplicable al rostro de Fawkes, imprimiendo en *Anonymous* un formato utópico al convertirse en un significante flotante libre.

En definitiva, los tres símbolos culturales incontestables articulan el imaginario social y se entretejen con la realidad cotidiana, lo suficiente para expandir tres microcosmos particulares: en donde el diafragma del humor no vive fuera de la sociedad, en donde un icono resume ideologías convulsas, y en donde una flor corrompe y oxigena la moral social contemporánea en miras de un progreso utópico.

4.4 La inconsciencia de animus/anima, sombras y trickster

Aparte del inconsciente personal, se verá en este fragmento al inconsciente como realidad potencial llena de emociones que se comunican por medio de formatos arquetípicos, más taxativamente la sombra, el ánima, el animus y el trickster o embaucador.

V y Evey son los dos personajes principales en ambas historias, la visual y aquella audiovisual de *V for Vendetta*. Dentro de ellos recaen arquetipos que los cargan de su potencia, específicamente el ánima y el animus. V representa el animus para Evey, la parte masculina del espíritu que ofrece seguridad y fortaleza, mientras que Evey representa para éste la parte femenina del espíritu que se destaca por su sensibilidad. Lo interesante es el diálogo tendido entre los dos, Evey busca su animus en V y éste reconoce a su anima en ella.

El arquetipo de la sombra puede situarse reversiblemente tanto en el protagonista enmascarado como en el estado antagonista representado por el primer ministro. En ambos relatos, la cara oculta de la careta blanca es el terrorismo estatal, y viceversa, la cara oculta de la seguridad estatal es el terrorismo con tintes anarquistas. El ministro y V marchan como sombras que aglomeran lo inconsciente, dentro de V hay un deseo de cambio colectivo como el proporcionado por el estado, y dentro del ministro hay una voluntad individualista de libertad.

A grandes rasgos, la sombra de V frente al estado o del icono de V en sí mismo aglutina una serie de parejas discutibles: autogestión y capitalismo, V dionisiaco y Estado apolíneo, interconexión digital y resistencia a ella. Todos estos detalles reprimidos en la sombra y expuestos a la luz conviniendo el caso. En el icono de V y de *Anonymous* se encubre y destella cada uno de estos detalles cuando conexos al Estado.

En paralelo, la sombra dinamiza el frame 23 de *We are legion* al activar la pregunta: “Pregúntame ¿por qué estoy usando una máscara?”. Examinando la imagen se ve que hay

manifestantes en la calle con carteles y posters a favor de una causa pública, lo intrigante está en que varios se cubren el rostro con la máscara de *Anonymous*. Esconden su rostro, pero enseñan otro, allí se nota antepuesta al anonimato la sombra oculta de los protestantes: un antihéroe vengativo. Ellos están usando máscara para mostrar su rostro real y comunal. La contradicción de ocultarse mediante una figura pública emerge como sombra del colectivo de activistas.



Figura 23: Frame minutaje 0:41:02

El último símbolo natural presente en las obras, y con más vehemencia en el documental, es el espíritu embaucador de los *Anons* asomándose en el fotograma 24. Algunos miembros de *Anonymous*, agitados por el caos y su libertad de expresión, atacaron páginas web explicativas sobre la epilepsia, provocando ataques epilépticos por medio de imágenes. Quienes accedían al sitio web, en su mayoría epilépticos, terminaban con ataques gratuitos. Lejos de un motivo político, dichos *Anons* actuaban como trickster del desorden y libre albedrío. Sus motivaciones eran meramente instaurar el caos y la diversión a costa de otros, embaucarlos. El mensaje burlón de los *Anons* se enmascara por una buena causa social y el resultado es una crueldad solapada a algo pueril.

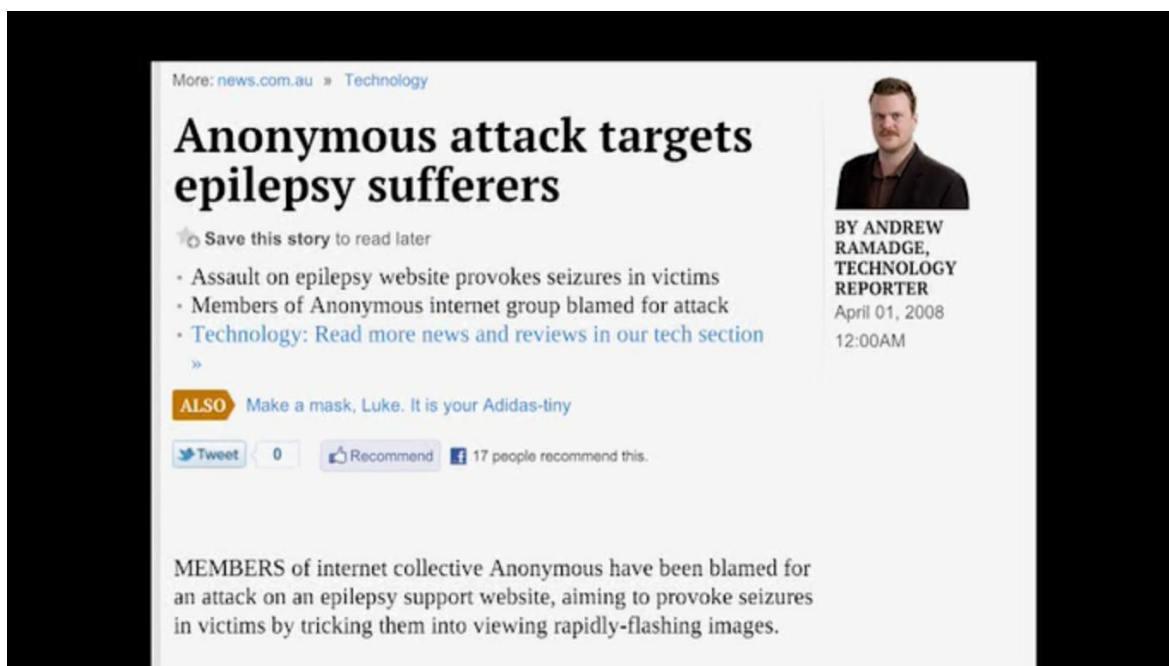


Figura 24: Frame minutaje 0:51:55

En conclusión, los *Anons* son embaucadores, ambivalentes e impredecibles. Su formato instintivo es el de una bestialidad sublime, a medio camino de un animal y un Dios. Los trickster se divierten con engrandecer lo mundano y bromear con lo reverente. El símbolo de V en el fenotipo *Anonymous* recurre a la irreverencia cotidiana.

4.5 Guy Fawkes heroico y su mito

“V” es un cierto antihéroe en la ficción *V for Vendetta* (1988 e 2005), y él se identifica con el rostro de Guy Fawkes. Guy Fawkes fue un participante, no el líder, de la Conspiración de la Pólvora que intentó explotar el Parlamento Inglés en 1605, como aclara Antonia Fraser:

Bastante diferente da contínua guerra entre pró-conspiradores e não-conspiradores, a conspiração desenvolveu uma rica vida historiográfica própria. Uma característica disso foi a concentração na figura de Guy Fawkes. Foi esse conspirador que teve de arcar com o ódio de ser arquivado da história (...) Apesar de conhecido por todos em sua própria época, incluindo o governo, como Guido Johnson, empresta até hoje seu nome aos bonecos estofados e maltrapilhos nas calçadas, cujos cartazes com sua efígie pedem “um tostão para o sujeito” antes de serem ritualmente queimados em 5 de novembro. Com toda a justiça, o nome execrado devia na verdade ser o de Robert Catesby, como o líder da conspiração. Mas tal vez haja um certo consolo para o espírito de Guido, se ainda continua vagando em algum lugar nos subterrâneos da Câmara dos Lordes, o de que Guy Fawkes também é o herói de algumas eternas piadas subversivas, como o único homem a entrar no Parlamento com boas intenções (FRASER, 2000, p. 334).

Aunque fuese considerado periférico durante la conspiración, Guido cautivó la imaginación de los ingleses y su nombre concibió una polisemia en torno a rituales anuales en el 5 de noviembre contra su cuerpo y a favor de su recuerdo. Siendo así, fueron escogidos 7 fragmentos que permiten una reflexión contundente al respecto de los retratos hechos de Fawkes: dos del cómic *V for Vendetta*, tres de la cinta *V for Vendetta* y dos del documental *We are legion*. Sin embargo, discurrir acerca de otros detalles en cada relato es relevante para evidenciar sus alternativas utilizadas.

En total son tres momentos durante la novela gráfica que llevan al lector reminiscencias implícitas sobre Fawkes, cabe decir que en la página 27 del Volumen 3 éste se asocia a la prisión del protagonista V, y las otras dos menciones van a ser ilustradas a seguir.

En el film *V for Vendetta*, 10 fragmentos fabrican una mirada más explícita sobre Fawkes. En el minuto 0:14:12 surge la cuestión del porqué “V” usando una máscara de Fawkes explota un edificio cualquiera y no el Parlamento Inglés. En el fragmento 0:18:49 – 0:19:27 “V” hace un discurso televisivo para recordarle al público sobre Fawkes. En el minuto 0:59:35 un hombre, “V”, renace en el 5 de noviembre entre las ruinas de una explosión. En el minuto 1:31:31 los nombres Alan Percy, Robert Keyes, William Rookwood, conspiradores reales del complot; son puestos en relieve. En el minuto 1:41:43 son de nuevo mostrados los fotogramas iniciales que vislumbraron a Fawkes. En el minuto 1:52:27 la frase “Una moneda para Guy⁹” conecta el film con una tradición popular de Inglaterra. En el minuto 2:04:26 el transcurso audiovisual es encerrado circularmente con “Yo nunca olvidaré al hombre y lo que él significó para mí¹⁰”, una frase parecida a la dicha en el comienzo. Los otros tres elementos serán discutidos a continuación.

Si bien en *We are legion* Guy Fawkes nunca es citado textualmente como referencia de V o contexto del complot, su imagen o la imaginación al respecto de su identidad ocupa algunos fotogramas de la narración. Escasamente, dos instantes que luego serán explicados.

9 *A penny for the Guy.*

10 *But i will never forget the man, and what he meant to me.*

4.5.1 La faz de Guy Fawkes

En el texto audiovisual Fawkes es introducido en la trama con la ilustración 25 para los espectadores mundiales con las siguientes palabras:

“Recuerda, recuerda ese cinco de noviembre pólvora, traición, y complot nadie podrá decir que tan espantosa traición en el olvido quedó. **Pero ¿quién era el hombre?** Sé que su nombre era Guy Fawkes y sé que en 1605 intentó derrumbar el recinto del parlamento. **Pero ¿quién era en realidad? Y ¿cómo era?** Se nos pide recordar las ideas, y no los hombres, porque el hombre puede fallar. (...) Pero no se besa una idea, no se toca ni se acaricia, las ideas no sangran, no pueden sufrir, y no logran amar, y **no es una idea la que añoro, es al hombre, al hombre que me hizo recordar el 5 de noviembre. Al hombre que jamás olvidaré**” (V FOR VENDETTA, 2005, mins 0:00:42)¹¹.

La narradora propone recordar los actos ejemplares de Guy Fawkes, entretanto, la imagen física de él importa más. Ella necesita de la presencia de ese hombre más allá de los motivos de él. Haber marcado la historia de Inglaterra fue posible principalmente gracias a su nombre y su apariencia, y en segundo lugar debido a sus ideales. Un hombre inolvidable. Según Eliade (1992, p. 52), personas religiosas se consideran humanas por medio de trascendencias. Espejarse en dioses y héroes de antepasados míticos conforma la humanidad verdadera. El humano religioso requiere una distinción de la existencia profana, constituyéndose en la proximidad de moldes divinos. Estos modelos divinos están sumergidos en los mitos y en la historia de las gestas divinas. La narradora limita a Guy Fawkes con trazos mitológicos y heroicos que deben ser recordados. En oposición y durante *We are legion*, Guy Fawkes es introducido (figura 26) de una forma simple y concisa, ni la mención de su nombre se realiza y a cambio un dibujo recuerda el perfil de un hombre barbudo. No interesa saber quién fue aquel, basta con su imagen, o mejor, su imaginación.

11 *Remember, remember the fifth of november, the Gunpowder Treason and Plot. I know of no reason why the Gunpowder Treason should ever be forgot. But what of the man? I know his name was Guy Fawkes and i know, in 1605, he attempted to blow up the Houses of the Parliament. But who was he really? What was he like? We're told to remember the idea, not the man, because a man can fail. (...) But you can not kiss an idea, can not touch it or hold it, ideas do not bleed, they do not feel pain, they do not love, and it is not an idea that i miss, it is man, a man that made me remember the fifth of november. A man that i will never forget.*



Figura 25: Secuencia minutaje 0:00:42 - 0:02:11



Figura 26: Frame minutaje 0:6:30

4.5.2 “V” enuncia “Recuerda, recuerda”

A pesar de que sean traducciones diferentes de lengua inglesa en las figuras 27 y 28, sea en la historia audiovisual, sea en la historieta, es capturado un mismo instante:

“Recuerda, recuerda ese cinco de noviembre pólvora, traición, y complot nadie podrá decir que tan espantosa traición en el olvido quedó”¹². En el celuloide las palabras de “V” retroceden y vibran en el monólogo inicial de la figura 21, mientras que en la narración gráfica es la primera alusión escrita a Fawkes o al 5 de noviembre. Además, la explosión de dos edificios distintos es concretizada en dos registros. De acuerdo con Campbell (1997, p. 24), los héroes santifican de alguna manera el espacio por donde ellos actuaron e intervinieron. En esos lugares templos son edificadas para mantener el recuerdo de que alguien descubrió la eternidad. Siguiendo ese raciocinio, en las fabulaciones de *V for Vendetta* el Parlamento Inglés se adapta como un territorio de memoria heroica con los matices mitológicos de Fawkes. Explotar, o no, es un detonante para la rememoración.

El clima revelado suscita reconocer la historia de Guy Fawkes, aunque el público del film sea más amplio que el de los cómics. En la historieta la contextualización sobre Fawkes es silenciosa e implícita dado que sus lectores hipotéticamente son ingleses, por otro lado, el film recurre a explicitar un criterio en lo tocante a Fawkes pues el cine se expande a una popularidad global.



Figura 27: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 14)

¹² Remember, remember the fifth of november, the Gunpowder Treason and Plot. I know of no reason why the Gunpowder Treason should ever be forgot.



Figura 28: Secuencia minutaje 0:09:46 - 0:10:00

4.5.3 Un gran ciudadano

En las figuras 29 y 30 se observa una notable divergencia entre los discernimientos relacionados a Fawkes. La retórica de “V” es televisonada y/o radiotransmitida, todavía estando lejos de ser interpretada como la misma en las dos ocasiones:

“Hace más de 400 años un gran ciudadano quiso grabar el 5 de noviembre por siempre en su memoria, su anhelo era recordar al mundo que la equidad, justicia y libertad son más que palabras, son perspectivas. Así que si no han visto nada, si los crímenes de este gobierno les son desconocidos, entonces les sugiero que permitan que el 5 de noviembre pase desapercibido. Pero si ven lo que yo veo, si sienten lo que yo siento, y si buscan lo que yo busco, les pido que se coloquen a mí lado este mismo día dentro de un año fuera de las rejas del parlamento, y juntos les ofreceremos un 5 de noviembre que jamás habrá de ser olvidado”(V FOR VENDETTA, 2005, mins 0:21:08).¹³

En el celuloide “un grande ciudadano” quiso fijar de forma mnemotécnica la equidad, libertad y justicia en el día 5 de noviembre, simultáneamente en la figura 29 “un gran

¹³ *More than four hundred years ago a great citizen wished to embed the fifth of November forever in our memory. His hope was to remind the world that fairness, justice, and freedom are more than words, they are perspectives. So if you've seen nothing, if the crimes of this government remain unknown to you then I would suggest you allow the fifth of November to pass unmarked. But if you see what I see, if you feel as I feel, and if you would seek as I seek, then I ask you to stand beside me one year from tonight, outside the gates of Parliament, and together we shall give them a fifth of November that shall never, ever be forgot.*

ciudadano realizó una importantísima contribución a nuestra cultura (...) fraguada con cautela y en silencio, aunque es recordada entre ruidos y luces”. Es interesante dilucidar los calificativos implementados por ambos, las palabras libertad y privacidad resumen de forma simple a los términos cautela y silencio; igualdad y justicia extienden el abanico de significaciones para Fawkes.

Otro aspecto digno de cuidado es la coincidencia entre los dos comentarios por el ejercicio de la memoria. Hacer presente lo ocurrido hace 400 años y conmemorar al individuo que tornó todo ejecutable insinúa la vivacidad de las narraciones y del personaje sea fabuloso y/o real. En la actualidad se puede afirmar que la rememoración certera del pasado ultrapasa mitos y prácticas religiosas. Recordar el flujo de tiempo histórico en el occidente moderno, o recordar los acontecimientos míticos en las sociedades tradicionales. Estas reminiscencias conducen al ser humano fuera de su momento histórico. El tiempo es recorrido en dirección a los tiempos primordiales y sagrados en que la humanidad radica sus costumbres culturales (ELIADE, 1972, p. 98-99).



Figura 29: (MOORE; LLOYD, 1990, p. 186)



Figura 30: Secuencia minutaje 0:21:08 – 0:21:52

Esto se enlaza al fotograma 31, cuando Fawkes es literalmente conmemorado identificando perfiles en redes sociales de los *Anons*. Sin importar la fuente, la novela de *V for Vendetta* o su homónima audiovisual, dicha identidad es sinónima a *Anonymous*. La imaginación en torno al inglés conspirador alimenta una constante caracterización heroica.



Figura 31: Frame minutaje 1:22:30

La cara de Fawkes, su rememoración por V y su porte de gran civil son tres temas que califican a tal personaje como un héroe inglés pese a su fanatismo católico. Su identidad es una incógnita heroica, su actitud contestataria simpatiza al enmascarado V, y su participación social en la época es de tamaño elocuente. Él es protagonista y antagonista de la historia deambulando entre la identidad y la diferencia, el yo y el otro.

4.6 El antihéroe V y su monomito

Bien sea en el celuloide o en el papel, V se desarrolla como intérprete que enfrenta ciclos propios del monomito configurando al héroe, o mejor al antihéroe. Contando con el retrato de Guy Fawkes como precursor de su papel dentro de las obras de *V for Vendetta*, V lo recupera como su héroe inspirador. Es decir, V únicamente es antihéroe debido al legado del Fawkes heroico.

Esto se aclara dentro del documental (figura 32), cuando se convoca la película de Mctigue como pertinente al evocado anonimato de los *Anons*. Ellos hallaron una forma de cubrirse en marchas con una imagen familiar a la cultura *geek* de los memes (figura 2). Para ellos, V, incorporando lo ideal de Fawkes, confirma lo pretendido por los hacktivistas: venganza hacia las instituciones corruptas. Fawkes modelo de V, y éste para los *Anons*.



Figura 32: Frame minutaje 0:38:51

Concerniente al monomito, la trayectoria de V se puede desplegar en varios legajos. Comienza con el llamado a la aventura: V es recluido como conejillo de Indias por el Estado; sigue la lucha con un guardián: para huir de la prisión estatal tiene que detonar su celda; luego debe afrontar obstáculos: permanecer 10 años escondido de la sociedad para armar su plan; a continuación, debe superar una prueba neurálgica: detonar edificios cardinales para la institución ciudadana; en seguida recibe una premiación: gana una discípula en quien confiar; a seguir el héroe retorna a su nido: V lleva consigo a Evey a su hogar; después infunde sus experiencias: el mayor propósito de V es forjar a Evey como la futura heroína asignándole sus ideales; y por fin el monomito reinicia: ahora quien traza su camino es Evey como heroína.

En términos generales, el Vengador V para los *Anons* es el antihéroe del sacrilegio y el desorden. Gracias a su atractiva estética insurgente que trabaja como un boom mediático, él personifica el anonimato y la piratería en miras al flujo libre de información dentro y fuera de Internet.

4.7 El mito político de *Anonymous* entre salvadores y conspiradores

En este instante es trascendental departir sobre el mito político de *Anonymous* y su decantación en la insignia de V y el rostro de Fawkes. De las cuatro tipologías políticas del mito, la conspiración y el salvador singularmente tienen cabida en la apropiación icónica de los *Anons*.

Para ilustrar desde los fotogramas del documental, la figura 33 refleja un sujeto vistiendo el cuantioso antifaz con la bandera de Túnez como plano de fondo y custodiado por dos fragmentos textuales: “1. #OPTÚNEZ y 2. Eres anónimo. Eres legión. No perdonaras, no olvidarás. **Juntos forjaremos un ejército** contra la corrupción y ganaremos libertad de expresión alrededor del mundo” (traducción nuestra). Lo más intrigante es la apelación al secretismo, al sigilo, a la extranjería, y al lúcido entendimiento del reglamento universal: una conspiración. El mensaje visual es directo a los tunecinos, les recuerda su clandestinidad erguida por un enjambre militar que sabe detalladamente el contraataque certero a la censura de Internet impuesta durante la primavera árabe en 2010. Conjuntamente, el complot de los *Anons* sedimenta una identidad comunitaria de cooperación, pluralidad y

circulación como formas de participación política. *Anonymous* como un ciberejército orgánico, creyente en la libertad y la uniformidad.



Figura 33: Frame minutaje 0:58:6

Igualmente, a modo de fabulación social, la faz blanquecina es sediciosa, reaccionaria y belicosa caracterizando a guerreros, revolucionarios y profetas en el contorno de un salvador. Súmense a las explosiones logradas por el antihéroe V dentro de las dos ficciones de *V for Vendetta*, aquella evocada por los 13 conspiradores ingleses de 1605. Agréguesele la oposición férrea a las instituciones sociales por parte de los mismos en cada uno de sus tramas. Como resultado se obtiene un espíritu de revuelta crítica que conjuga la alegre careta a un actor ejemplar y redentor.

Lo preliminar es evidente desde la figura 34, un fotograma de *We are legion* en el cual legisladores polacos en protesta contra el Acuerdo Comercial de Antifalsificación relativo a la propiedad intelectual en Internet se encubren tras la conspicua máscara de Fawkes, V y *Anonymous*. Como si los redimiese de su labor la presencia imaginaria de un salvador ficticio, ellos se entregan a la sombra de la efigie revolucionaria y mercantil, una sombra que expresa incomodidad y malestar social. Hay una esperanza del héroe, una consciencia suya, un recuerdo suyo y una división de tiempos: el salvador de *Anonymous*.



Figura 34: Frame minutaje 1:31:47

El recorrido del mito integra simbólica y políticamente los relatos analizados. La máscara es estribada por los demás elementos que conjugaron a las tres narrativas en una sincronía difusa pero que se intentará desvendar a seguir.

La polivalencia de las máscaras en lo teatral, lo funerario y lo carnavalesco, se adueñan de las tres caretas gráficas, las incontables de la versión audiovisual de *V for Vendetta*, y las reales de los internautas. En ese orden de ideas, el antifaz teatral es primordial en la historieta, en su homónima de celuloide éste actúa en una fiesta carnavalesca, y finalmente, la sensación consagrada a lo funerario se apropia de la tensión social contemporánea en el documental.

Los rituales del 5 de noviembre concluyen una consagración memorial del espacio y tiempo. En ambas ficciones de *V for Vendetta*, la fecha es un centro reactualizado constantemente por: fuego y bombazos realizados o no, instituciones derrocadas o no, y anónimos martirizados o no.

Los símbolos culturales de la sonrisa, el anarquismo, y la rosa distribuyen un horizonte de significados encantador por su pluralidad. La mueca contenta se debate entre lo jocoso inofensivo, el humor ácido y la burla política. La señal anarquista, afín al antihéroe V, no se confina a un significado superficial girando entre posiciones liberales, anarco socialistas y

democráticas. La rosa funda asimismo el renacimiento, la belleza y la muerte como consecuencia de la performance heroica.

Los símbolos naturales o arquetipos como formatos universales de la humanidad incumben involuntariamente en las tres narraciones ficticias. El animus inherente de Evey y el ánima intrínseca de V mutuamente se aseveran y conciencian. La sombra se pone a través de V y *Anonymous*: en ellos se vislumbra la voluntad de exhibir su rostro plástico con grandilocuencia por encima de su anonimato, y en él se conjetura una vigilancia grupal excesiva que supera su individualismo. Al final el trickster se entretiene encarnado en los internautas, políticamente incorrecto profana lo socialmente venerable, profesan el caos de un animal divino.

En la novela gráfica el nombre de Guy Fawkes, aunque no fuese representado como héroe, su recuerdo cultural y su coyuntura abren el panorama de trazos mitológicos que pueda obtener a lo largo del tiempo. Incisiones hechas en las memorias en concordancia con tiempo y espacio activados, el rostro de “V” recuerda matices históricos, pero no confirma míticos o heroicos de una manera cristalina para el lector. En la opción cinematográfica, el inconsciente llena la vida real de Fawkes con la ansiedad de preservar un ídolo en la escala evolutiva del sentido histórico. Los arquetipos son irresponsables con el contenido semántico de Fawkes, siempre y cuando los ejes de un héroe mitológico sobrevivan. En el documental, la remembranza a Fawkes es irrisoria, pero demuestra un continuum sobreentendido con los personajes V y *Anonymous* que precipita su imaginación. El símbolo cultural de Guy Fawkes es proyectado anexo a una historia falsa asumiendo el cuerpo de una alegoría que toca nuestra presente y adormecida sabiduría con relación al mito entre el tiempo profano y sagrado, claro está, con el amparo de las veredas heroicas, y con casi certeza, gracias al inconsciente colectivo y sus imágenes primordiales.

El sendero anti-heroico de V es consentido por la preexistencia de Fawkes como mártir heroico. El llamado a la aventura se da cuando V es un experimento del gobierno, la separación se emplea cuando él procede en aras de un plan individual, su prueba es destruir parte sustancial de la sociedad, su retorno es volver con una educanda fiel, su enseñanza es fundir en Evey la futura heroína, y el reinicio del ciclo está a cargo de Evey reconstruyendo a la sociedad desde las cenizas.

En suma, el mito político comprendido por la conspiración y el salvador se instruye por la masa de *Anons*. Su sólido ejercito acoge cautelosamente principios forasteros, hermanados por la libertad de expresión como un colectivo orgánico traman el sendero para salvar el mundo: una teoría holística. El complot de los *Anonymous* tiene las herramientas indispensables para conjuntamente solucionar las angustias universales. La esperanza y nostalgia esbozadas por una época congestionada emergen en un divisor de aguas, un sujeto único capaz de desafiar los males etarios, un enmascarado hacktivista que abandera el antifaz de V. El emblema blancuzco fragua confianza y robustez, todo lo imperioso para romper la moral corrupta y acarrear un mejor lapso social.

5 CONCLUSIÓN

La imagen de V/*Anonymous*/Guy Fawkes analizada instrumentalmente en las tres historias falsas; *V for Vendetta* (1988) de Alan Moore y David Lloyd, *V for Vendetta* (2006) dirigida por James McTeigue, y *We Are Legion: The Story of the Hacktivists* (2012) dirigida por Brian Knappenberger, se actualiza en base a sistemas de interacción compleja entre símbolos, artilugios, imágenes primordiales y sociales, centros de trascendencia e ídolos.

Además de ellos, los soportes tecnológicos: el libro con sus gráficos en la novela y el celuloide junto a sus impresiones lumínicas; las mentes autoras engendraron innegable naturaleza a las derivaciones de los *Anons*, Guy y V. Moore y Lloyd fraguaron un antihéroe anónimo que idolatra a un Guy Fawkes martirizado en una sonrisa. Tendencia natural en la obra de Moore con personajes como: el comediante, Rorschach y Jack el destripador. McTeigue ensanchó en V la relación entre literatura, historia local y cine como propensión globalizante de acuerdo a lo perpetrado en *The Raven* (2012) con Edgar Allan Poe. Por su parte, Knappenberger concretiza en el antifaz de los *Anons* una referencia al flujo libre y constante de información dentro de Internet como lo realiza con *The Internet's Own Boy: The Story of Aaron Swartz* (2014).

En general, tal actualización de la imagen (figura 1) corresponde un Guy Fawkes renovado por trascendencias míticas y sobrehumanas volcadas sobre el papel en la entidad anarquista de un V justiciero para unos y vengador para otros. Un amigable enemigo autónomo que se convierte al celuloide como un panfleto colectivizado en miras a una libertad homogénea. Para después ser enmendado como cabeza flotante de un complot que redime a internautas con la libertad total de la información lucrativa e infructífera. La leyenda de Fawkes mantiene el contorno anti-heroico en V para cultivar un bienhechor determinado por las sociedades y determinante para ellas en *Anonymous*.

A ello contribuyen espontáneamente, la rosa quimérica, la risa desintoxicante, la máscara de carne viva, el incesante ritual del ardiente 5 de noviembre, la campaña política y partidaria, la masa nebulosa estatal y particular, la triquiñuela verdad animal, la seguridad y sensibilidad arquetípica de V e Evey, la invención histórica de un mártir globalizador, la idolatría a un antihéroe, la maquinación social y el libertador internauta. Cabe ahora subrayar que ellos no son neutralizados y dependen del enfoque lector para gobernarlos. En el

espectador recae acomodarlos a su gusto y practicarlos según su ideología en la contemporaneidad. Es así como los bienes simbólicos circulan, reproducen y recuperan fantasías del público con oportunidad de concretarlas o no.

La imagen se brinda para recrearse, ese es su deber, proyectando impulsos y contenidos sumamente dispares. Exclusivamente fiel a su aspecto encantador, cronológica y estéticamente concienzuda, se activa en la realidad vigente contestando, agradando, vendiendo y olvidando. Ella misma confirma el mito político, una contundente trama de códigos asociados de manera ininteligible, un trayecto que teje ídolos y leyendas auspiciados por audaces signos sociológicamente vivaces. La imagen no fue una creación maquiavélica, pero se aprovechó de su crecimiento natural y se le impuso un rigor cada vez más lógico en su desarrollo. La imagen cultivó componentes míticos en sus tres relatos dando cabida al mito político que integró imaginariamente a la sociedad.

Cabría preguntarse entonces si ¿el mito político en sus tres etapas fidelizó a su audiencia hasta el punto de activarla? ¿la profecía hecha por la novela *V for Vendetta* se cumplió en su homónima y en el documental para realizarse de facto? En este caso, el mito político fidelizó a su audiencia por enlazar conscientemente historias espontaneas, compasivas y minimizadas a través de medios de comunicación ágiles, potentes y actuales. Ahora, es inútil afirmar que la profecía se haya cumplido, sin embargo, es viable afirmar que imágenes complejas afianzaron tres relatos dando margen a la intervención social: las comunidades viven en sus imágenes y viceversa.

Sin duda alguna para finalizar, es perenne reiterar la interminable labor de estudiar tal imagen, consecuentes con la nimiedad con que se acercó este texto a ella se espera contribuir a su curiosidad y reverberación. Es tanto así, que a partir de ella se entreabren nuevas oportunidades de investigación en diferentes áreas del conocimiento como: el fenómeno transmedia storytelling (Henry Jenkins) como un recurso ideológico y mercantil; la mitodología (Gilbert Durand) aplicada a la obra de Moore en torno al anonimato, la política y la amoralidad; la relación implícita entre la obra de Moore y la Internacional Situacionista; el anarquismo internauta y sus medios de comunicación; la retroalimentación del anarquismo y sus vertientes históricas mediante el mito; la revolución por medio de la imagen espectacular y la especulación; la antropología visual de imágenes masivas o memes en Internet; la herencia entre literatura-cine mediante ídolos mitológicos; el análisis

historiográfico de Guy Fawkes como un eje consolidado de la identidad inglesa; entre muchos otros que rehúyen a este texto.

REFERENCIAS

ANTONIO, Bruno Luiz Cardoso Tavares. **Nós somos *Anonymous***: As relações comunicacionais entre o coletivo *Anonymous* e a mídia. 2013. 110 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/4515?mode=full>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

APPELBAUM, Robert. Milton, the Gunpowder Plot, and the Mythography of Terror. **Modern Language Quarterly**, [s.l.], v. 68, n. 4, p.461-491, 1 dez. 2007. Duke University Press. <http://dx.doi.org/10.1215/00267929-2007-012>. Disponível em: <[http://www.research.lancs.ac.uk/portal/en/publications/milton-the-gunpowder-plot-and-the-mythography-of-terror\(b172748f-7352-49d4-8969-aa113c5b0d34\)/export.html](http://www.research.lancs.ac.uk/portal/en/publications/milton-the-gunpowder-plot-and-the-mythography-of-terror(b172748f-7352-49d4-8969-aa113c5b0d34)/export.html)>. Acesso em: 14 jun. 2017.

AUGÉ, Marc. **A guerra dos sonhos**. Campinas: Papirus, 1998.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Análisis del Film**. Barcelona: Paidós, 1990. Disponível em: <[https://portal.uah.es/portal/page/portal/epd2_asignaturas/asig252023/informacion_academica/El análisis del film \(Sánchez Noriega\)002.pdf](https://portal.uah.es/portal/page/portal/epd2_asignaturas/asig252023/informacion_academica/El%20análisis%20del%20film%20(Sánchez%20Noriega)002.pdf)>. Acesso em: 7 out. 2017.

BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: **Enciclopédia Einaudi: Anthropos - Homem**, v. 5. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985.

BAUTISTA, Sergio Arley C.. **V de Vendetta: intermedialidad e imaginario**. 2015. 70p. Trabajo de Conclusión de Curso (Graduación en Letras, Artes y Mediación Cultural) – Universidad Federal de la Integración Latinoamericana, Foz de Iguazú, 2015.

BELTING, Hans. **Antropología de la imagen**. Madrid: Katz Editores, 2007. 321p. Traducción de Gonzalo María Vélez Espinosa.

BORDWELL, David. La elaboración del significado cinematográfico. In: BORDWELL, David. **El significado del filme: Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica**. Barcelona: Paidós, 1995. Cap. 1. p. 17-36. Disponível em: <<http://crítica->

siberia.bligoo.com/media/users/8/414733/files/716219/David_Bordwell_El_significado_de_l_filme_cap_tulo_1_Paid_s_1995_.pdf>. Acesso em: 7 out. 2017.

BOTELLO, Nelson Arteaga; MAGNONI, Javier Arzuaga. El rostro actual de las movilizaciones en la sociedad civil global. **Desacatos**, Ciudad de México, v. 15, n. 48, p.74-91, jul. 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.org.mx/pdf/desacatos/n48/n48a6.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

CAILLOIS, Roger. **Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo**. México D. F: Fondo de Cultura Económica, 1986.

CALL, Lewis. A is for Anarchy, V is for Vendetta: Images of Guy Fawkes and the Creation of Postmodern Anarchism. **Anarchist Studies**, Londres, v. 16, n. 2, p.154-172, jul. 2008. Disponível em: <http://digitalcommons.calpoly.edu/hist_fac/15/>. Acesso em: 14 jun. 2017.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

CANEVACCI, Massimo. **Antropologia da comunicação visual**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Diccionario de los símbolos**. Barcelona: Editora Herder, 1986.

COLEMAN, Gabriella. **Las mil caras de Anonymous** (Spanish Edition). Arpa. Edición de Kindle. Arpa y Alfíl Editores, S. L. Déu i Mata, 127, 1er – 08029 Barcelona 2016

CYRNE, Moacyr. **Para ler os quadrinhos: Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1975. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/1937083/book-moacir-cyrne---para-ler-os-quadrinhos>>. Acesso em: 7 out. 2017.

ECO, Umberto. El mito de superman. In: ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. España: Valentino Bompiani, 1965. p. 249-298. Disponível em: <https://monoskop.org/images/c/c4/Eco_Umberto_Apocalipticos_E_Integrados_1984.pdf>. Acesso em: 7 out. 2017.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Editora Perspectiva S. A., 1972

_____. **O Sagrado e o Profano**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____. **El mito del eterno retorno**. Buenos Aires: Emecé, 2001. Disponível em: <<https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/eliade-m-1949-el-mito-del-eterno-retorno.pdf>>. Acesso em: 7 out. 2017.

ESSWEIN, Georgius Cardoso; LARA JUNIOR, Nadir. *Anonymous* e os processos de mobilização política pela Internet. **Revista de Iniciação Científica da Ulbra**, Canoas, v. 1, n. 12, p.204-214, jun. 2014. Disponível em: <<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/ic/article/view/1051>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

FELINTO, Erick; COSTA, Ramon Bezerra. Agenciamentos e anonimato: Sobre a experiência do *Anonymous*. **Geminis**, São Carlos, v. 2, n. 2, p.19-34, jun. 2013. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/158>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

FELTRIN, Renato Salles. Divididos por zero: Um estudo sobre o caráter difuso do *Anonymous*. **E-legis**, Brasília, v. 8, n. 17, p.89-104, ago. 2015. Disponível em: <<http://e-legis.camara.leg.br/cefor/index.php/e-legis/article/view/193>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

FRASER, Antonia. **A conspiração da pólvora**: Terror e fé na revolução inglesa. Rio de Janeiro: Record, 2000.

GIRARDET, Raoul. **Mitos e mitologias políticas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/109208496/GIRARDET-Raoul-Mitos-e-Mitologias-Politicas>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

GÓMEZ, Jorge David Fernández; CACHERO, Antonio Pineda. Propaganda política y simbología en V de Vendetta. In: GÓMEZ, Jorge David Fernández; GONZÁLES, Carmen Lasso de La Vega; CACHERO, Antonio Pineda. **El cómic en el nuevo milenio**: Actas de las primeras jornadas sobre cómic, comunicación y cultura. Sevilla: Universidad de Sevilla, 2001. p. 37-62. Disponível em: <<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/39068>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

GONZÁLEZ, Margarita Carretero. Sympathy for the Devil: The Hero is a Terrorist in V for Vendetta. In: BILLIAS, Nancy. **Promoting and Producing Evil**. Amsterdam: Rodopi, 2010. p. 207-218. Disponível em:

<https://www.academia.edu/281169/Sympathy_for_the_Devil_The_Hero_is_a_Terrorist_in_V_for_Vendetta>. Acesso em: 14 jun. 2017.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. Utopias, anacronias e distopias em v de vingança: Das páginas para a tela. **Intexto**, Porto Alegre, v. 1, n. 21, p.70-81, dez. 2009. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/intexto/article/viewFile/11187/7391>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

FINE, Elizabeth. Wearing the Trickster Mask in the Contemporary Social Movements of *Anonymous* and Occupy. In: INTERNATIONAL COLLOQUIUM ON COMMUNICATION, 23., 2012, Virginia Tech. **Communicator Opportunities and Responsibilities in Volatile Times**. Blacksburg: Eric E. Peterson And Annette Mönnich, 2014. 76 p. Disponível em: <<http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/ICC/>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

JUNG, Carl Gustav. **O Homen e seus Símbolos**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S. A., 1977.

_____. **Psicologia do Inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1980.

_____. **Os Arquétipos do Inconsciente Coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

KELLNER, Douglas. Introdução. In: KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: Edusc, 2001. p. 9-24. Disponível em: <https://ufabcpoliticacultural.files.wordpress.com/2015/08/kellner_a-cultura-da-mc3addia_2001.pdf>. Acesso em: 7 out. 2017.

KOHNS, Oliver. Guy Fawkes in the 21st Century: A Contribution to the Political Iconography of Revolt. **Image And Narrative**, Belgica, v. 14, n. 1, p.89-104, 2013. Disponível em:

<<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/300>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

KONZACK, Lars. The Guy Fawkes Mask as Visual Communication of the Internet Group *Anonymous*. **International Journal Of Internet Trolling And Online**

Participation, Swansea, v. 1, n. 2, p.53-68, jun. 2015. Disponível em:

<[http://research.ku.dk/search/?pure=en/publications/the-guy-fawkes-mask-as-visual-communication-of-the-Internet-group-Anonymous\(c131a27f-e99d-4362-a136-bc6525e9665c\).html](http://research.ku.dk/search/?pure=en/publications/the-guy-fawkes-mask-as-visual-communication-of-the-Internet-group-Anonymous(c131a27f-e99d-4362-a136-bc6525e9665c).html)>. Acesso em: 14 jun. 2017.

KRÜGER, Felipe Radünz. **A construção histórica na graphic novel V for**

Vendetta: Aspectos políticos, sociais e culturais na Inglaterra (1982-1988). 2014. 147 f.

Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pósgraduação em História, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2014. Disponível em:

<<http://repositorio.ufpel.edu.br/bitstream/ri/2778/5/A-construção-histórica-na-graphic-novel-V-for-Vendetta.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

LOPES, Catarina Isabel de Carvalho. **A máscara como construção de um sujeito**

anônimo e rosto de um coletivo. 2013. 73 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências da Comunicação, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2013. Disponível em:

<<https://run.unl.pt/handle/10362/10371>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

MEDERO, Gema Sánchez. La ciberguerra: Los casos de Stuxnet y

Anonymous. **Derecom**, Madrid, v. 1, n. 11, p.124-133, nov. 2012. Disponível em:

<<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4331298>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

MOORE, Alan; LOYD, David. **V de Vendetta**. Barcelona: Ediciones Zinco, 1989.

_____. **V for Vendetta**. New York: DC Cómics, 1990.

PIGOZZI, Douglas. **Os quadrinhos como fonte de informação para o estudo da**

realidade social: O pensamento anarquista e o autoritarismo em v de vingança e

watchmen. 2013. 109 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências da Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em:

<<https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjf4ZudxonVAhWLE5AKHVuRAqoQFggmMAA&url=http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-28012014->

160508/publico/DouglasPigozzi.pdf&usg=AFQjCNETvk7ZQi5sxCcFURP4O3RjVuiYSQ
>. Acesso em: 14 jun. 2017.

RAVETTO-BIAGIOLI, Kriss. *Anonymous* Social as Political. **Leonardo Electronic Almanac**, Cambridge, v. 19, n. 4, p.178-195, ago. 2013. Disponível em:
<<http://ojs.gold.ac.uk/index.php/lea/article/view/56>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

REYNOLDS, James. ‘kill me sentiment’: V For Vendetta and cómic-to-film adaptation. **Journal Of Adaptation In Film & Performance**, Londres, v. 2, n. 2, p.121-136, set. 2009. Disponível em: <<https://pinter777.files.wordpress.com/2010/02/cómic-to-film-adaptation-v-for-vendetta.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

SARMENTO, Tiago Alves de Moraes; RETT, Lucimara. Identificação, totemismo e silêncio das massas na efígie de guy fawkes. **Conexão, Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 15, n. 29, p.113-124, jun. 2016. Disponível em:
<<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/download/4154/2629>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

SOBRAL, André Vinicius Leal. **Ações coletivas em redes**: Um estudo de caso sobre o *Anonymous* rio. 2016. 98 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia de Sistemas e Computação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <<http://www.cos.ufrj.br/index.php/pt-BR/publicacoes-pesquisa/details/15/2692>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

SONCUL, S. Yigit. From Screens to Streets: The Dissemination of Guy Fawkes Image in Physical and Living Media. **Between**, Cagliari, v. 4, n. 7, p.1-9, jun. 2014. Disponível em: <<http://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/1171>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

SORIANO, Manuel R. Torres. Siete lecciones no aprendidas sobre *Anonymous*. **Ieee**, Madrid, v. 122, n. 1, p.1-12, 10 dez. 2013. Disponível em: <http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_opinion/2013/DIEEEO122-2013_Anonymus_Manuel_R.TorresSoriano.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2017.

SOUZA, Gabriel Girnos Elias de. Perdido na tradução: Política, sexualidade e apropriação de signos na adaptação de “V de Vingança”. In: BOCCHI, Josiane C.; CASTRO, Edson O.

de. **Psicanálise e sociedade hoje**. Bauru: Crv, 2015. p. 213-230. Disponível em: <https://www.academia.edu/25552836/Perdido_na_tradução_política_sexualidade_e_apropriação_de_signos_na_adaptação_de_V_de_Vingança_>. Acesso em: 14 jun. 2017.

V for Vendetta. Dirección: James McTeigue. Producción: Joel Silver; Andy Wachowski; Lana Wachowski. Intérpretes: Natalie Portman; Hugo Weaving; Stephen Rea y otros. Guión: Andy Wachowski; Lana Wachowski. Musica: Dario Marianelli. Los Angeles: Warner Brothers. 1 DVD (132MIN), Colorido. 2005

VIANA, Nildo. V De Vingança: Quadrinhos E Sociedade No Capitalismo Neoliberal. **Poeticus – Revista de Poesías, Artes e Reflexões**, Goias, v. 1, n. 2, p.24-35, jul. 2014. Disponível em: <<http://redelp.net/revistas/index.php/poe/article/view/9viana2>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

We are Legion: The Story of the Hacktivists. Dirección: Brian Knappenberger. Producción: Luminant Media. Guión: Brian Knappenberger. Musica: John Dragonetti. FilmBuff. 1 DVD (93MIN), Colorido. 2012

WHITE, Hayden. El texto histórico como artefacto literario. In: WHITE, Hayden. **El texto histórico como artefacto literario y otros escritos**. Barcelona: Paidós, 2003. p. 107-139. Disponível em: <http://www.obta.uw.edu.pl/~lukasz/warsztat_hispanisty/White.pdf>. Acesso em: 7 out. 2017.

WOODCOCK, George. **Os grandes escritos anarquistas**. Porto Alegre: L e Pm Editores, 1981. 361 p.

WUNENBURGER, Jean-jacques. Mitoforias: formas y transformación del mito. In: WUNENBURGER, Jean-jacques. **Antropología del Imaginário**. Buenos Aires: del Sol, 2008. p. 81-98. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/269590360/Wunenburger-Jean-Jacques-Antropologia-del-imaginario-pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2017.