

Grado en Publicidad y Relaciones Públicas

Trabajo Fin de Grado

Junio 2023



# **MÁSCARAS**

## **¿MAGIA O ANONIMATO?**

**Análisis sociocultural de las máscaras en el ámbito  
audiovisual y virtual**

Belén Martínez Baena

Tutor: Víctor Hernández de Santaolalla Aguilar

# ÍNDICE:

---

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. MÁSCARAS Y RITOS DE LAS SOCIEDADES ANTIGUAS.....	5
3. LAS MÁSCARAS Y EL TEATRO GRECORROMANO.....	8
3.1 GRECIA.....	8
3.2 ROMA.....	11
4. EL CARNAVAL Y LA REPRESIÓN SOCIAL.....	13
5. EL AVATAR COMO MÁSCARA VIRTUAL.....	15
6. OBJETIVOS.....	19
7. METODOLOGÍA.....	20
8. LAS MÁSCARAS EN EL ÁMBITO AUDIOVISUAL.....	23
8.1 TERROR.....	23
8.2 CIENCIA FICCIÓN.....	26
8.2.1 HÉROES.....	26
8.2.2 VILLANOS.....	28
8.3 COMEDIA.....	30
8.4 ACCIÓN.....	32
9. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	33
10. REFERENCIAS.....	37

## **Resumen**

La máscara ha estado presente desde la época de los mitos y las tribus nómadas y sigue vigente en la sociedad informática-virtual de hoy en día. Sus usos y significados han ido evolucionando para pasar de los ritos mágicos a las manifestaciones políticas y los personajes de ficción más icónicos del cine. Durante este trabajo estudiaremos esta evolución sociocultural y cómo las máscaras han traspasado el ámbito ficticio para llegar a afectar a la sociedad de manera real y simbólica.

**Palabras clave:** máscara, rito, cine, simbología

## **Abstract**

The mask has been present since the myths and the nomadic tribes' age and it's still prevailing nowadays in the informatic-virtual society. Its uses and meanings have been evolving to go from the magical rites to political protests and the most iconic fictional characters in the history of cinema. Throughout this essay we will study this socio-cultural evolution and how masks have progressed from the fictional field to an actual repercussion over society in a real and symbolic way.

## 1. INTRODUCCIÓN

*Man is least himself when he talks in his own person. Give him a mask and he'll tell you the truth. A mask tells us more than a face.*

Con estas citas de Oscar Wilde comienza nuestro recorrido por las máscaras a lo largo de la historia: desde los mitos y rituales del Antiguo Egipto hasta Wes Craven y el terror implantado por Ghostface, pasando por la Tragedia Griega o el Festival de Minerva romano. Durante este trabajo estudiaremos la evolución simbólica, social y cultural de las máscaras y las diferentes ceremonias que protagonizan a lo largo de la historia.

Para ello comenzaremos dando un paseo histórico por las sociedades más antiguas, centrándonos sobre todo en Egipto, las comunidades precolombinas y los misteriosos mitos que las caracterizan. Continuaremos por las grandiosidades de Grecia y Roma, viendo ese paso del pensamiento humano a la razón compensada por el entretenimiento del teatro y las pinceladas que aún quedan de esa esencia mágica con sus religiones basadas en la mitología. Damos un salto histórico hasta llegar a las festividades del carnaval [VH2] y los actos que estas conllevan, desde las tradiciones hasta el vandalismo que el disfraz permite.

Proseguimos con un análisis de las máscaras más icónicas del cine, pasando desde los aterradores asesinos del *slasher* con Jason Voorhees, Michael Myers y Ghostface [VH3] hasta el heroico Batman y los rebeldes ladrones de *La Casa de Papel*. En este apartado haremos una comparación con las máscaras de personajes del teatro griego y veremos si estos arquetipos permanecen vigentes en la actualidad o si, por lo contrario, la sociedad evoluciona de manera drástica dejando atrás las tradiciones más antiguas.

Por último, estudiaremos cómo la máscara ha llegado al ámbito virtual con Internet centrándonos en dos aspectos diferenciados: por un lado, los ciberactivistas de Anonymous y, por otra parte, el mundo utópico creado en el Metaverso y sus implicaciones en la sociedad.

## 2. MÁSCARAS Y RITOS DE LAS SOCIEDADES ANTIGUAS

Desde el inicio de los tiempos, incluso antes del surgimiento de las primeras civilizaciones, se han empleado máscaras a modo práctico y ritual, sobre todo las denominadas “máscaras mortuorias”. La máscara mortuoria es una especie de molde *post-mortem* creado a partir del rostro del fallecido. Estas se han fabricado durante generaciones y han ido evolucionando hasta llegar a las fotografías post-mortem del siglo XIX. Sin embargo, ¿por qué la figura de la máscara tiene un valor simbólico tan superior (López de Munain, 2018) al que puede tener una escultura o una representación pictórica o, incluso, una fotografía del difunto? El valor viene dado por el contacto físico, en dos sentidos, según recoge López de Munain (2018).

Por un lado, por definición, una máscara mortuoria es un molde creado a partir del rostro del fallecido en el que quedan grabados los detalles más precisos y la expresión del cadáver sin modificación ni retoques estéticos posteriores. Es decir, el objeto ha estado en contacto directo con el difunto y, por tanto, de forma inconsciente puede entenderse que el espíritu –o parte de él– se queda en la prenda de forma permanente. Al tratarse de un objeto que ha tocado al cadáver reciente, esta idea queda mucho más reforzada que una simple representación o fotografía. Puede haber cierto debate en este sentido al pensar que una foto ha sido realizada en el mismo momento, refleja una realidad innegable e inalterable y, por tanto, una cercanía temporal irrefutable; mas, para despedir a una persona de este mundo y a la hora de pensar en el traspaso de su espíritu de un lugar a otro, ¿no es acaso cierto que la cercanía física es un valor más a considerar que el tiempo o el realismo y la evidencia?

Por otro lado, continúa López de Munain (2018), la máscara es algo más que una representación del individuo, es una prenda que puede ser portada por una tercera persona. En el momento en el que otro individuo la lleva puesta, este se pone en contacto físico directo con el espíritu del cual la máscara quedó impregnada. Por esta razón, en miles de civilizaciones y comunidades antiguas se han hecho ceremonias en las que, mediante rituales, danzas, etc., el portador se transforma en una ofrenda para el fallecido, es decir, esta tercera ofrece su cuerpo al espíritu para que este pueda tener un nuevo un nuevo cuerpo, una nueva presencia en la que un ánima inmaterial se convierte en un ente corpóreo, dejando al oferente como un simple intermediario material.

Por lo tanto, la máscara está directamente relacionada con los rituales mágicos y con la perpetuación de los antepasados mediante el ofrecimiento del cuerpo del portador al difunto.

Esta idea nos muestra la concepción de cuerpo como medio en el que lo visible (el portador) y lo invisible (el espíritu del difunto) se unen mediante un objeto intermediario (la máscara) que contribuye a la transferencia o transformación de la persona.

Esta voluntad de perpetuar la presencia del difunto y ponerle rostro se desarrolla con más profundidad en el Antiguo Egipto, sociedad en la que se crean moldes faciales para el culto funerario. No obstante, estos moldes estaban hechos de materiales frágiles como la cera o el yeso, ya que eran el paso previo a la representación en piedra para bustos conmemorativos o incluso para la posterior creación de los conocidos sarcófagos.

Sin embargo, hay más conceptos importantes a considerar en relación con las máscaras en el Antiguo Egipto. En primer lugar, puede considerarse que los propios dioses egipcios, según sus representaciones, son humanos con máscaras de distintos animales y con una simbología determinada por complementos como puede ser la corona de Atef, en el caso de Osiris —dios de la muerte—. En este sentido, volvemos a la figura de la muerte con los ritos funerarios, pues, en todo sarcófago egipcio estaban representadas cuatro figuras enmascaradas con cabezas de animales, es decir, cuatro dioses encargados de la recomposición del cuerpo del difunto tras su muerte: Duamutef, representado con la cabeza de un chacal; Hapi, con la de un babuino; Guebehsenuf, de un halcón, y Amset, humano (Barbotin, 2010). Por otra parte, a la hora de representar pictóricamente o en forma de escultura a las personas reales, más allá de los dioses, la idea de máscara está muy presente, pues queda relacionada con el estatus del individuo, ya que eran los miembros de las altas élites los que tienen una imagen desfigurada más alejada del realismo. En conclusión, podemos decir que, en el Antiguo Egipto la máscara está relacionada con la idea del estatus o la alta clase, en consecuencia, en cierto sentido se puede decir que representa la superioridad del portador frente al resto del pueblo.

Sin embargo, la egipcia no es la única antigua civilización en desarrollar este concepto. Así, algunas comunidades precolombinas consideraban las máscaras como un mecanismo de control y de prestigio social. Esto podemos verlo en dos aspectos diferenciados (Santiago, 2016). Por un lado, en comunidades como los Hopi, los Tiwa o los Acoma, entre otros, existía la figura de Los Kachinas, unos espíritus capaces de controlar la naturaleza y, por tanto, favorecer o perjudicar al pueblo. Estos espíritus se manifiestan a través de máscaras que solo “los salvadores de la tribu” podían portar. Por otro lado, los portadores de estas máscaras no solo tenían el privilegio de ser denominados como los salvadores de la tribu, sino que el hecho de llevarla puesta le daba la capacidad de cometer atrocidades y delitos

contra los demás habitantes tribales que, en otro caso, no estarían socialmente aceptados. Además, en estos grupos se retoma la idea de máscara como forma de contactar con el pasado ancestral de los miembros. Es decir, en las comunidades precolombinas se realizaban rituales en los que el portador de una máscara convertía su cuerpo en una ofrenda a los espíritus, que pasaban a habitar en él durante el ceremonial.

### 3. LAS MÁSCARAS Y EL TEATRO GRECORROMANO

#### 3.1 GRECIA

Durante la época de la Antigua Grecia (1200 a.C-146 a.C), la figura de la máscara tomó un significado diferente al de civilizaciones como las anteriormente expuestas. Esto se debe al denominado “paso del mito al logos” que caracteriza a la cultura griega, es decir, el pensamiento de la cultura griega se transforma para dejar a un lado las ideas fantásticas o mágicas de los mitos y entrar en el pensamiento racional más científico y práctico (Nestle, 1952) Este cambio implica, por tanto, que las máscaras pasen de emplearse en ceremonias mágicas de sacrificio o invocación a los dioses para ser protagonistas en un ritual social basado en el puro entretenimiento: el teatro.

Para estudiar las máscaras en el teatro griego, debemos diferenciar según autores y/o épocas. En esta línea, tenemos, por un lado, la Antigua Comedia, cuyo autor más representativo es Aristófanes (446 a.C- 386 a.C), que realizaba obras centradas en la crítica social y la burla mediante el humor. Al tratar temas desde un punto de vista satírico, las máscaras empleadas tendían a ser grotescas, representando a personas feas y con la cara distorsionada, aunque sin llegar a causar un impacto negativo en los espectadores. No obstante, con Sófocles –poeta trágico– el teatro va evolucionando y empieza a mostrar un hombre realista, sin caricaturas ni idealizaciones, hecho que provoca un cambio radical en las máscaras, más centradas ahora en mostrar figuras más naturales y cercanas a la realidad. El uso de máscaras a la hora de interpretar personajes, independientemente de si están más alejadas del realismo o no, hacen que el actor pueda profundizar más en el interior del personaje; es decir, la máscara ayuda a que el actor conecte el interior con el exterior, la personalidad con el físico de manera más profunda.

Por otro lado, aparece la “máscara neutra”, una careta que cubría toda la cara del actor y que carecía de toda expresión. Este tipo de máscara se utilizaba para que los personajes fueran juzgados por sus actos, no por su apariencia (Wiles, 1991). Sin embargo, su utilización en el teatro trae consecuencias: al hacer que el actor no pueda mostrar emociones con su rostro, este tiene que representar los sentimientos con todo el cuerpo, dando lugar a un tipo de teatro en el que los movimientos son más lentos y largos, haciendo que cada hecho tenga un ritmo y un peso mayor en la obra.



A continuación, nos centraremos en el estudio de la Nueva Comedia, cuyo autor más representativo es Menandro (342 a.C. -291 a.C.). Según los estudios de Webster (1950), Gould (1978) y Lewis (1985) y Bernabò-Brea (1981) la complejidad psicológica de los personajes de autores como Menandro contrasta con las máscaras realizadas para su representación, pues, en el teatro griego el tipo de personaje arquetípico era muy fácilmente reconocido por la audiencia desde el principio gracias a su máscara y su nombre (padre colérico, amante empedernido...) (Wiles, 1991). En otras palabras, el público reconoce a primera vista un temperamento, una manera de actuar del personaje vinculada con la apariencia física del mismo; no obstante, el autor le añade características inesperadas fuera de lo convencional. Esta revolución nos da la primera máscara engañosa del mundo del teatro, ya que, el aspecto nos manda a un arquetipo que acaba no correspondiendo con la realidad y engaña a la audiencia.

Por otro lado, cuando examinamos los textos de la Nueva Comedia, observamos una clasificación de la humanidad en cuatro tipos: hombres mayores, hombres jóvenes, esclavos y mujeres. Cada una de estas figuras está representada con dos tipos atributos físicos característicos polarizados, por ejemplo: el esclavo o bien tenía el pelo rizado o era calvo –atributo que solía corresponder al esclavo principal–; las mujeres esclavas o bien eran muy jóvenes o muy viejas. El Catálogo de Pólux diferencia entre 44 máscaras de personajes universales.

En conclusión, el uso de las máscaras en la Antigua Grecia nos muestra cómo, en mayor o menor grado, la apariencia física de la persona le define; es decir, el aspecto de la persona nos hace que lo metamos dentro de unos arquetipos fijos universales existentes en los que viene incluida su personalidad y las tendencias que seguirá a la hora de actuar de una manera u otra.

Por último, para terminar con el estudio de las máscaras en la Grecia clásica, explicaremos un tratado que más adelante se tendrá en cuenta para el estudio de temas más actuales y vigentes en la sociedad contemporánea: la *Fisiognomía* pseudo Aristotélica. Este tratado crea tres métodos por los que una personalidad se identifica con los atributos físicos del individuo (González, 2013).

- Método Zoológico: cada animal tiene un temperamento y una apariencia diferente, por tanto, las personas cuyos rasgos sean similares a los de ciertos

animales, tendrán, también, un carácter semejante. Por ejemplo, las personas con frente ancha tienden a la irritabilidad.

- Método Etnológico: se clasifica el físico y las actitudes de los pueblos de origen y de ahí se define al individuo.
- Método Etológico: se analizan los *ethôs*, es decir, los rasgos físicos propios que se atribuyen a una emoción y se toman como actitudes estables del individuo según sus facciones.

Esta teoría incluye, por tanto, una asunción sobre el cambio del individuo (Wiles, 1991): cuando cambia la apariencia, de manera directa cambia también su psique. Aplicado al tema de estudio, esto podría indicar que, cuando el portador lleva la máscara, al cambiar su cara, cambia su mentalidad dándole nuevas actitudes y formas de comportarse que no tendría tras el disfraz.

### 3.2 ROMA

El contexto de la sociedad romana es muy diferente al de la griega, a pesar de lo que pueda parecer a primera vista. Los romanos se preocupaban más de la vida eterna, por lo que ocurre después de la muerte. En consecuencia, muchas de las grandes instituciones del Imperio se centran en la capacidad de un hombre para arrebatarse la vida a otro con espectáculos tales como las peleas de gladiadores o el poder del *pater familia* para asesinar a sus hijos. La religión romana se erige, igualmente, sobre la muerte y se hacen teatros sobre ello para controlar a las masas con ese miedo a lo intangible, terror hacia lo que siempre está acechando. En este sentido, la máscara es utilizada con una función muy diferente: asustar a los niños mediante historias (Wiles, 1991).

Además de para el teatro, las máscaras tenían un uso ritual en la civilización romana. En las ceremonias funerarias de las personas nobles del Imperio se realizaban máscaras mortuorias –las cuales definimos al comienzo del estudio– denominadas “*imago*”. Como anteriormente hemos comentado, la finalidad de estas reproducciones es el realismo, por lo que se evita todo tipo de caricatura o retoque, hecho muy destacable debido a los usos que se le dará posteriormente a la máscara (por ejemplo, en el funeral del fallecido, un actor llevaba puesto el *imago*). Tras este acto, la familia guardaba el objeto en el atrio de los ancestros de la casa y se utilizaba en los sacrificios estatales públicos. Es importante destacar que solo los nobles de familias importantes y sus descendientes tenían derecho a crearse un *imago*, cayendo de nuevo en el concepto de máscara como objeto relacionado con el estatus y la importancia social del individuo.

Al existir estas *imago* y ser empleadas en eventos públicos, las máscaras destinadas al teatro debían ser fácilmente diferenciables. Estas no se fabricaban con el fin de transmitir belleza en los personajes, sino que, por el contrario, su objetivo era que los jóvenes las consideraran desagradables para que, en consecuencia, eviten los comportamientos y actitudes de los personajes, pero sin llegar a la caricaturización.

Por otro lado, en la Antigua Roma se consolida el género de la Comedia Atelana, obras caracterizadas por la satírica atrevida y la crítica político-social. En estas funciones había únicamente cuatro máscaras, siempre las mismas (Dossenus, Maccus, Bucco, Manducus y Pappus). Al tratarse de obras humorísticas, los actores tras la máscara tenían libertad para dar opiniones rebeldes sobre la política de forma anónima; de hecho, muchos jóvenes de familias

nobles importantes se dedicaban a actuar en estas obras para poder dar voz a sus ideas sin temor al castigo. Por tanto, vemos una nueva función en las máscaras: aportar un anonimato que libere al portador y le hace capaz de expresar opiniones que, de otra manera, no estaría socialmente bien visto.

Otro ritual relacionado con la liberación del individuo gracias al anonimato aportado por la máscara ocurre en el Festival de Minerva. Durante esta época, unos flautistas enmascarados van por la calle bebidos y con vestiduras femeninas para celebrar la vuelta de los músicos a la ciudad tras su castigo. Según apunta David Wiles en *The masks of Menander: sing and meaning in greek and roman performance* (1991), el uso de la máscara en esta celebración podría servir para ocultar el rostro ante la vergüenza que el castigo supone, o bien, para simplemente ocultar la identidad del músico.

Por último, las máscaras también eran utilizadas para ocultar los rostros de los soldados caídos en las batallas. De esta forma, y como conclusión, en la Roma Clásica volvemos a ver la idea de la máscara como símbolo de liberación y estatus social, sin embargo, aparece un nuevo objetivo por el que emplear la máscara: la vergüenza, la idea de ocultar el rostro para evitar la humillación.

#### 4. EL CARNAVAL Y LA REPRESIÓN SOCIAL

Según Caro Baroja (1965), el carnaval ha sido posible mientras el hombre ha creído que su vida estaba sometida a lo sobrenatural, de una manera u otra. Como hemos podido observar durante el estudio, no nos hemos centrado en analizar ningún aspecto puramente lingüístico, sin embargo, en este apartado, vemos necesario hacer un pequeño paréntesis sobre el tema:

- La palabra carnaval viene del latín *carnelevare*, compuesto de *carne* –carne–y *levare* –quitar– haciendo referencia a la abstinencia tradicional de la Cuaresma, fiesta cristiana a la que el carnaval precede. En este sentido, vemos cómo ya desde la primera instancia, el propio nombre de la fiesta, se nos muestra una represión de los instintos por motivos religiosos, una carencia hacia la que rebelarse.
- Por otro lado, en España, antes de llamarse “carnaval” la fiesta se denominaba “carnal”. Caro Baroja (1965) en su libro *El carnaval: análisis histórico-cultural* define al hombre carnal como aquel alejado de la religión que no ve a Dios. Con esta denominación, podemos ver cómo la fiesta reivindica el lado animal del hombre previo a una época dedicada a lo espiritual donde los impulsos deben ser dominados.

Por lo tanto, de nuevo vemos cómo la máscara (o el disfraz) proporciona una libertad al individuo, una capacidad de liberar impulsos animales reprimidos frente a un orden social estricto. En este sentido, podemos ver el carnaval desde un punto social como un fomento de la violencia y el desenfreno, una inversión de lo establecido en el que lo malo se convierte en lo divertido y aceptado; es decir, la máscara se convierte en un signo de rebelión contra el orden, un símbolo de liberación frente a la represión del hombre salvaje. Esto da una cierta categoría a la máscara superior a la que llevamos viendo en las sociedades estudiadas en apartados anteriores, pues ya no son individuos determinados los que tienen la capacidad de desatarse y romper con lo tolerable, sino que todo el mundo puede hacerlo sin excepciones; toda la sociedad se rebela en una fecha concreta. Sin embargo, los actos carnavalescos no solo son realizados por las máscaras, sino que tanto las personas disfrazadas como las que no lo están se transforman: ¿indica esto, por tanto, una trascendencia de la máscara más allá de la propia prenda u objeto, haciendo que el propio contexto, algo tan simple como una fecha o un lugar, pueda convertirse en una máscara?

A continuación, veremos de manera breve algunos de los actos cometidos en el carnaval desde sus orígenes: se contaban historias escandalosas secretas, se hacían sátiras, insultos, agresiones con objetos, robos... Sin embargo, destacaremos dos de los actos carnavalescos explicados por Caro Baroja (1965). Por un lado, las personas más atacadas por las máscaras eran de condición social baja, es decir, se aprovechaban las festividades para gastar bromas a los pobres, discapacitados... Volviendo así a la idea de máscara como símbolo de superioridad social. Por otro lado, se comete vandalismo contra pueblos forasteros que, normalmente, eran rivales del pueblo originario de los disfrazados. Nos ha parecido importante destacar este hecho por dos razones: en primer lugar, la máscara se emplea como arma, es decir, se emplea el anonimato como forma de agravio más allá de la humillación, para batallar pequeñas guerras interlocales. En segundo lugar, al trasladar la damnificación a otro lugar se hace presente la conciencia del daño en sí, es decir, los disfrazados son plenamente conscientes del perjuicio causado y deciden llevarlo hacia un rival que se encuentra al mismo nivel social, es decir, no se justifica el agravio con la discriminación, sino que se emplea a modo de batalla organizada. En consecuencia, se abandona la idea expuesta de que es la prenda la que, al ponerse en contacto con el individuo le traspasa su espíritu y cambia la psique a la vez que el aspecto, pues, los grupos han debido planificar el ataque con anterioridad.

Por último, esta festividad es una de las primeras ocasiones en la que existe un castigo y la regulación del uso de la máscara. La Iglesia del siglo XVI comienza a lanzar leyendas para asustar a la población y regular los abusos del carnaval (por ejemplo, se decía que una máscara no se quitó la careta al pasar al lado de Viático, por lo que fue castigada y nunca más pudo quitársela). Sin embargo, como indica Caro Baroja (1965), “Desde el momento en que todo se reglamenta, hasta la diversión, siguiendo criterios políticos y concejiles, atendiendo a ideas de orden social, buen gusto etc el carnaval no puede ser más que una mezquina diversión de casi pretencioso. Todos sus encantos y turbulencias se acabaron”. Esta idea abre debates entre diferentes autores, por ejemplo, allí donde Batjin ve en el carnaval, la fiesta y la feria un lugar para la oposición simbólica de las jerarquías, autores como Stallybrass y White (1986) ven un espacio de educación a través del espectáculo (Zubieta, 2000).

## 5. EL AVATAR COMO MÁSCARA VIRTUAL

A lo largo del estudio hemos podido observar cómo la máscara y su significación se ha ido modificando. No obstante, hay un factor común que unifica todas las diferentes simbologías aplicadas a lo largo de la historia: su carácter físico. Es decir, desde la Antigüedad la máscara ha sido un objeto que, como definimos al principio de la investigación, encuentra su esencia y diferenciación por el contacto físico, esa capacidad de ser portada y traspasar de un individuo a otro dejando un rastro inscrito de su identidad. Sin embargo, ¿qué ocurriría si la máscara se convirtiera en algo virtual? ¿Podría traspasar los límites de lo intangible y afectar a la sociedad de manera realmente visible? Este es el suceso ocurrido con el desarrollo de Internet y la realidad virtual.

La sociedad de hoy ha desarrollado nuevas formas de relación e interacción social movidas por un ente intangible y omnipresente como es Internet. De esta forma no solo se comparte información con amigos y familia conocidos de manera tradicional, sino que se crean comunidades de usuarios que, a pesar de estar unidos, únicamente conocen el código de un individuo sin rostro. Es decir, la propiedad más característica de la máscara es eliminada, pues, ya no se basa en una fisonomía que de alguna manera puede definir al individuo que se esconde tras ella, sino que la persona pasa a “escondersse” detrás de un código numérico o un nombre de usuario que puede incluso ser generado al azar en páginas diseñadas para ello. Nos encontramos por tanto ante una máscara sin rostro, una forma de comunicación que no desvela absolutamente nada sobre el individuo que hay tras ella.

Esta nueva forma de relación tan impersonal y alejada de lo físico, que tanto caracteriza al humano, tiene implicaciones y consecuencias que pueden afectar más allá de lo virtual. El hecho de que la persona pueda relacionarse sin dejar ningún tipo de rastro de su identidad –a niveles de usuario común no especializado ni formado en la informática– da al individuo una sensación de poder incluso mayor a la conferida por la máscara tradicional. Es por ello por lo que surge la comunidad de los denominados “*haters*”, es decir, personas que se dedican a la difamación y el acoso vía online ya sea a personajes públicos conocidos o a personas de a pie. No obstante, esa sensación de poder va más allá de los *haters* y su ciberacoso, mediante el uso de Internet puede hundirse algo más que una reputación, se puede arruinar un país, un gobierno, una institución... Ya que toda la información del mundo está “en la nube”. Este hecho ha provocado que los usuarios se unan en torno a causas sociales de forma que, según explica Christopher Doyon –Commander X– en el documental *Who 's behind the*

"*hacktivist*" network *Anonymous*? (Lang Gary, 2023), se han creado ejércitos de anónimos unidos bajo causas sociales a tal nivel que se ha conseguido traspasar lo virtual y movilizar a las masas en la calle.

Con esta afirmación se responde a la pregunta anteriormente planteada. Sin embargo, el conocido *hacker* nos habla de un problema a solucionar si se quería traspasar esa barrera que separa lo intangible de lo tangible, lo virtual de lo real: la necesidad inherente al humano de representación física. En otras palabras, las personas necesitamos ponerle cara a la gente para poder fiarnos y los medios necesitan un rostro que mostrar, una imagen que represente a la comunidad.

Esta necesidad da lugar a la máscara más reconocida del mundo virtual: *Anonymous*. Esta red de activistas emplea la careta del personaje V de *Vendetta* (que más tarde analizaremos), lo cual tiene ciertas implicaciones. En primer lugar, al igual que V era un terrorista que luchaba en contra del corrupto gobierno para destruirlo y acabar con las injusticias sociales, los *hackers* que se unen a *Anonymous* son denominados ciberterroristas y atacan a los sistemas informáticos de empresas, gobiernos... Para obtener, no solo información, sino control sobre las instituciones y sus redes. Por otro lado, cuando se habla de V no nos referimos a una persona en concreto, sino que se define como "la voz del pueblo". Igualmente, se dice que *Anonymous* no es nadie y somos todos; es decir, no es una persona, no es una comunidad, es la voz del pueblo y un fantasma a la vez.

*Anonymous*, según Mike Black en su entrevista para el podcast *Wild Project* (2021), crea un ejército de anónimos en el que, a pesar de que nadie sabe quién es quién, se sigue una metodología muy concreta y se tiene una mente colmena. Sin embargo, no es un grupo, ni es fijo, uno se une a la causa concreta que se está investigando por unos usuarios anónimos, pero eso no implica que se pertenezca a un grupo y que haya que unirse al resto de causas presentes o futuras. Por esto *Anonymous* se convierte en un fantasma y es irrastreable, porque somos todos y no es nadie.

Dejando atrás el tema de *Anonymous* y el activismo online, pasamos a centrarnos en un tema que afectará no solo a aquellos con conocimientos avanzados en la informática y con capacidades para adentrarse en los sistemas mejor protegidos de la nube, sino a todas las personas de a pie, desde los más pequeños hasta los adultos, desde los individuos a las empresas: el Metaverso.



Como nos cuenta Mark Zuckerberg (2021) el “Metaverso” es una forma de realidad virtual que va más allá de los videojuegos y la ficción. Se trata de crear un universo virtual en el que empresas e individuos puedan relacionarse de igual manera que en la sociedad *offline*, es decir, se recrearán fábricas reales de forma que los prototipos de productos puedan ser probados virtualmente; se crearán oficinas en las que los empleados puedan reunirse y crear su escritorio virtual; las empresas crearán productos virtuales para que los avatares puedan adquirirlos etc.

No obstante, este universo virtual va más allá de la creación de la vida cotidiana –tanto en cuanto a la vida laboral, académica, social y de ocio–, sino que se podrán construir infinitos universos para los cuales los distintos avatares de una misma persona se adaptarán y cambiarán de apariencia a gusto del individuo. Es decir, se creará una realidad basada en un término creado por el género de la ciencia ficción como es el “multiverso”, según el cual una misma persona tiene infinitas versiones que viven infinitas vidas diferentes según las condiciones de cada realidad.

Pero, ¿cómo se relaciona este metaverso con el ámbito de investigación de este trabajo? Como hemos visto, la máscara ha ido evolucionando tanto de forma física como simbólica a lo largo de la historia. Esto nos lleva a plantearnos la siguiente cuestión ¿es el avatar la máscara de la sociedad virtual de hoy en día? Desde mi punto de vista, sí lo es, por diferentes factores:

En primer lugar, no nos permite mostrar nuestra identidad real, sino que mostramos aquello que deseamos y nos da la oportunidad de ocultarnos tras un rostro que, aunque pueda ser, o no, de alguna manera semejante al rostro real de la persona, está idealizado y mejorado para no enseñar aquello que no nos gusta de nosotros mismos. Es decir, con el avatar se crea la máscara más peligrosa, la del humano perfecto, aquella con la que no solo borramos las imperfecciones físicas, sino también las de nuestra personalidad –no existen avatares inseguros ni tímidos, avatares con granos ni enfermedades etc.–.

En segundo lugar, el avatar se emplea en rituales o festividades sociales, como, por ejemplo, son los juegos de rol masivos en los que los diferentes usuarios se relacionan entre sí vía online y crean comunidades virtuales.

En tercer lugar, la utilización de un avatar u otro puede ser señal de estatus o superioridad, al igual que una máscara u otra diferenciaba a los dioses y faraones de los nobles egipcios y a

estos del pueblo llano. Siguiendo con el ejemplo de los juegos de rol, dependiendo del nivel del jugador se desbloquean diferentes avatares o complementos para los mismos. Otro ejemplo es aplicado en el multiverso, pues, se pueden adquirir productos de lujo para los avatares, dando así la capacidad de diferenciarse y pertenecer a una clase distinguida.

Sin embargo, con la idea del Metaverso, el multiverso y el avatar como máscara se nos plantea una complicada cuestión. Como hemos visto, existe una creencia según la cual la máscara tiene un “espíritu” inherente a ella dado por su aspecto físico que, de forma directa, afecta a la psique del individuo. Sin embargo, si cada persona tiene la oportunidad de crear infinitas máscaras adaptadas a infinitos universos ¿cómo podemos definir la identidad de la persona tras el avatar? ¿es la persona virtual extrapolable a la persona real detrás de su avatar o es todo una idealización irreal de los deseos y anhelos de los individuos transportados a una “realidad” alternativa en la que estos pueden cumplirse? ¿Queda la máscara, por tanto, desvinculada del individuo portador? O, por el contrario, ¿deja la máscara de tener una identidad inherente y el propio individuo se convierte en su máscara en una realidad alternativa creada e idealizada por él mismo?

## 6. OBJETIVOS

De este modo, el objetivo principal de este trabajo es identificar por qué alguien al portar una máscara cambia su comportamiento en comparación con aquellos momentos en los que no lleva dicha prenda. Queremos determinar si, como en las sociedades más antiguas regidas por los mitos se afirma, una máscara implica una creencia de que existe un espíritu inherente a ella, es decir, una forma de comportamiento determinada definida por el propio objeto y cómo el físico de la careta afecta a su propia personalidad, o si, por el contrario, la capacidad de modificación comportamental del individuo portador se basa únicamente en el anonimato y la ocultación de la identidad producida al cubrir su rostro haciendo que, de forma más o menos consciente, la persona se desata y se ve capaz de liberar el espíritu animal e impulsivo que ocupa la parte más oculta de su psique. Para alcanzar dicho objetivo, el presente trabajo fin de grado se estructura en función de tres cometidos: 1) estudiar de forma histórico-social los hitos en el ámbito de las máscaras y la evolución de su simbología; 2) comparar las máscaras más icónicas del cine conforme a la *Fisiognomía* pseudo Aristotélica y las máscaras del Catálogo de Polux, y 3) estudiar el avatar como máscara virtual y sus consecuencias en la sociedad.

## 7. METODOLOGÍA

Para la consecución de los objetivos emplearemos una metodología basada en la revisión bibliográfica de diferentes obras y artículos y el análisis de algunas de las máscaras más icónicas del cine y la cultura de masas.

Para comenzar con el estudio de las máscaras en el ámbito audiovisual nos centraremos en el denominado Catálogo de Pólux (1775), extraído de *Extracts concerning the Greek theatre and masks, translated from the Greek of Julius Pollux*. Este libro fue escrito entre los siglos II y III d.C. y es una recopilación de las anotaciones tomadas por el lexicógrafo griego Julius Pollux en lo referente al teatro griego y, en el ámbito que nos concierne, el estudio de las diferentes máscaras empleadas en el mismo.

En primer lugar, el autor diferencia las máscaras en tres grandes tipologías concernientes a los géneros teatrales en los que pueden encontrarse, siendo, por tanto: Máscaras Trágicas, Máscaras Satíricas y Máscaras Cómicas. Dentro de estos tres grandes géneros, Pólux diferencia, igualmente, en diferentes subcategorías centradas en los aspectos más superficiales de los personajes a los que las diferentes máscaras corresponden (hombres viejos, hombres jóvenes, mujeres, sirvientes etc.).

A lo largo de las anotaciones el autor define 76 máscaras diferenciadas entre sí por aspectos no solo físicos (“El Rizado”, “El Pálido”, “La Canosa Despeinada”...) sino también ocupacionales (“El Sirviente, La Concubina, El Gobernador”...), de relación con el resto de personaje principales de la obra (“El Primer Abuelo”) o cualidades que pueden estar relacionadas con la moralidad o el estatus social (“La Virgen”, “La Parlanchina”, “La Vieja Liberada”...). En una primera instancia, esto podría indicarnos la creencia popular de que un físico determinado implica una psique y un comportamiento determinado, pues, como anteriormente comentamos, los personajes en el teatro griego eran fácilmente identificables, es decir, con solo ver la máscara el público podía saber el desarrollo, la personalidad y el tipo de acciones que el rol implica. No obstante, con la innovación y las nuevas técnicas empleadas en las obras con autores como Menandro, las máscaras comienzan a dar giros inesperados, empiezan a salir del papel asignado y tienen actitudes diferentes con las que tradicionalmente se las relaciona.

Para realizar el estudio de máscaras icónicas del cine actual debemos preguntarnos: ¿sigue esta idea de unión físico-psyque arraigada en la actualidad y domina el ámbito audiovisual o, por lo contrario, los autores contemporáneos han decidido seguir los pasos de Menandro y cambiar las normas de lo establecido? Para poder responder a la pregunta cogeremos máscaras correspondientes a diferentes géneros cinematográficos.

Para continuar con el estudio de las máscaras en el ámbito audiovisual, nos centraremos en el tratado extraído de Pseudo Aristóteles (1999): *Fisiognomía Pseudo Aristóteles*, escrito entre los siglos III y IV a. C. La fisiognomía es, por definición, “el arte que permite conocer el carácter o la condición psicológica de una persona a partir de sus rasgos físicos” (Pseudo Aristóteles, 1999: 9). Es decir, nos encontramos ante una pseudociencia basada en la idea popular según la cual el físico y la psyque están directamente relacionados, a un nivel tal que, el primero nos permite definir el segundo, si analizamos de forma correcta y basándonos en ciertos parámetros que más adelante explicaremos.

La fisiognomía tiene origen en Oriente mediante métodos adivinatorios basados en la intuición y las supersticiones populares; no obstante, en la Grecia Arcaica se trata de aportar cierto rigor y empirismo para poder aportar un método racional a su estudio.

El tratado pseudo aristotélico al que nos referimos es el primero de muchos en abarcar el estudio fisiognómico y en él se aportan tres métodos de investigación para la identificación de comportamiento o actitudes específicas mediante la observación de los rasgos físicos superficiales de la persona:

En primer lugar, tenemos el método zoológico, basado en el reconocimiento de rasgos similares entre una persona y un animal y cómo estos indican que, igualmente, comparten atributos actitudinales. Para realizar el estudio de las máscaras en este aspecto nos centraremos en algunos de los rasgos más característicos del personaje y los compararemos con la definición del animal descrito por el autor más similar.

Por otro lado, tenemos el método etnológico, basado en la definición del individuo según los rasgos y actitudes de su pueblo de origen. En este caso al tratar de personajes ficticios provenientes de lugares inexistentes el análisis será abordado basándose en la definición aportada por el autor sobre la ciudad, país o, en algún caso, planeta del que proviene.

En tercer lugar, nos encontramos con el método de estudio de las *ethös*, basado en la asunción de que unos rasgos físicos específicos corresponden a una emoción determinada, de forma que, la presencia de estas características hace que estos sentimientos se tomen como actitudes permanentes.

## 8. LAS MÁSCARAS EN EL ÁMBITO AUDIOVISUAL

### 8.1 TERROR

En primer lugar, estudiaremos la máscara del monstruo protagonista de la saga *Scream: Ghostface*. Esta corresponde a la careta de “El Pálido”, del género trágico y definida como un hombre delgado, pálido, despeinado y de aspecto enfermizo o, incluso, fantasmagórico. Las relacionamos no solo por el hecho de que estas caretas podían emplearse para representar fantasmas y/o personas heridas en las obras de tragedia griega y la propia máscara se denomina “*goshface*” –cara de fantasma–, sino, también porque, a pesar de la deformación irreal, se pueden ver rasgos como la tez blanca, los ojos caídos, la delgadez y envergadura del rostro y ese aspecto de angustia que son similares a los determinados para la máscara griega comentada.

En segundo lugar, Michael Myers, debido a su blanca tez, ojos hundidos, arrugas en la cara y pelo despeinado, la máscara de Halloween podría estar igualmente relacionada con “El Pálido” anteriormente explicado. No obstante, la máscara trágica de “El Horrible” y su semblante serio, actitud dura, castigadora, taciturna y silenciosa, con cara deforme y constitución más robusta se asemejan más tanto a la personalidad como al aspecto de Michael Myers.

Por otro lado, tenemos a Jason Voorhees. El caso del asesino de la saga *Viernes 13* (excepto la primera entrega) es más particular, ya que nos presenta una careta inexpresiva empleada para tapar su deforme rostro. En este sentido, podríamos definir al personaje como “El Horrible”, al igual que el anteriormente estudiado, sin embargo, nos centramos en el estudio de la máscara empleada y sus efectos en el desarrollo del personaje, no en el rostro real del mismo. Por tanto, vemos que en Jason Voorhees se aleja del teatro trágico y de la nueva comedia para centrarse en las máscaras neutras que cubren por completo la cara del actor y que, según David Wiles (1991) eran empleadas para que el público juzgara a un personaje únicamente por sus obras dejando de lado su aspecto.

Por último, analizaremos otras más genéricas y comunes en el cine de terror como son las máscaras de bebés, payasos, caras sonrientes, animales... Es decir, caretas que, en apariencia, son inofensivas y representan personajes inocentes, como pueden ser “La Niña” de la Nueva Comedia, “El Sátiro” –criaturas alegres de carácter festivo de la mitología griega que podía

volverse violentas y peligrosas– o “El Menos Pálido” de la Tragedia –que representaba a un joven amante o joven enfermo– entre otras.

La máscara del género de terror a analizar según la Fisiognomía Pseudo Aristotélica será la empleada en las películas de Halloween para representar a su protagonista, Michael Myers.

Comenzaremos por el análisis desde el método zoológico, basándonos en aquellos animales descritos en la obra Pseudo Aristóteles (1999): *Fisiognomía Pseudo Aristóteles*. En primer lugar, los rasgos más destacados dentro del rostro empleado por Michael Myers a forma de máscara son su pálida tez llena de arrugas con ojos hundidos y nariz larga y pronunciada acompañado por pelo corto castaño. No obstante, para realizar la comparación nos hemos centrado en aspectos actitudinales que comparte con el animal y ver, así, si lo físico y la psique están tan directamente relacionadas como esta pseudociencia indica.

El animal cuyos comportamientos y rasgos físicos –de manera superficial– se asemejan a los de Michael Myers es “La Zorra” definido por el autor como un animal astuto, gran cazador que se deja ver por sus víctimas, pero que, a la vez, sabe esconderse cuando es necesario. De hecho, según la obra, la zorra cuando se ve en necesidad se tumba boca arriba y finge su propia muerte para así atraer a las aves carroñeras y poder cazarlas. Estas características son muy similares a la del personaje que, no solo finge su muerte y consigue escapar al caer por la ventana, sino que es capaz de acechar a su víctima –Laurie Strode– sin que la policía ni el psiquiatra que lo persigue consigan dar con él.

En segundo lugar, estudiaremos el personaje empleando el método etnológico, comparando los ciudadanos corrientes de la ciudad natal de Michael Myers (Haddonfield, Illinois) con las actitudes del sujeto enmascarado. Nos encontramos ante un municipio estadounidense frecuentado por familias de un poder adquisitivo medio-alto en el que los padres se dedican al trabajo y la vida familiar, a la vez que los jóvenes se dedican a estudiar y realizar pequeñas acciones de rebeldía con sus amigos, muy alejadas de cualquier tipo de vandalismo. Es decir, nos encontramos ante un barrio a las afueras de la ciudad con grandes casas victorianas, pequeñas tiendas especializadas, granjas familiares y un centro histórico. Como es observable, el protagonista está muy alejado de esta concepción de “ciudadano ideal estadounidense” para convertirse en lo todo lo contrario, un asesino acosador que emplea una máscara y un arma blanca que implique acercamiento a la víctima.



Por último, estudiaremos a Michael Myers desde el método del estudio de las *ethôs*, es decir, aquel centrado en los rasgos de emociones concretas percibidos en el rostro de la persona, aplicando así este sentimiento como un comportamiento estable del individuo. En este sentido, podemos ver cómo la máscara de Michael Myers tiene los ojos muy hundidos acompañados de unas profundas y marcadas ojeras, la boca encogida e inclinada hacia abajo y, en general, muchas arrugas a lo largo de un rostro alicaído. Estos rasgos, a primera vista, corresponden a la tristeza o angustia. No obstante, el caso de Michael Myers con la máscara es totalmente contrario, pues, es cuando se pone la máscara cuando el personaje deja de estar angustiado ante la espera de la noche del 31 de octubre, es decir, la máscara de un rostro triste hace que el personaje recobre la energía y se sienta emocionado.

## 8.2 CIENCIA FICCIÓN

En primer lugar, hablaremos de héroes como Batman. El globalmente conocido héroe con máscara de murciélago es un claro ejemplo de cómo la simbología en el cine viene de los espectáculos y las mitologías antiguas. Nos atrevemos a hacer esta afirmación, puesto que en la tragedia griega las máscaras a las que corresponden facciones animales son la de los sirvientes y, ¿qué es un héroe sino un servidor del pueblo? Lo mismo ocurre con otros héroes icónicos como Spiderman, Catwoman o Antman.

Por otro lado, tenemos a V de Vendetta, que a pesar de ser un terrorista y asesino en serie, se convierte en el servidor y la voz del pueblo oprimido por un gobierno corrupto y autoritario que comete un genocidio en el país para obtener beneficios económicos y de sumisión por miedo. Esta rebelión contra el poder y la burla constante hacia las autoridades políticas corresponde al género de la sátira; igualmente, la propia máscara con su pronunciada sonrisa y mejillas rojas se asimila a una careta de payaso, aparentemente inofensiva, que podría relacionarse con “El Sátiro”. No obstante, la parte superior de la máscara nos transmite una sensación muy diferente: esa mirada afilada y severa acompañada de unas cejas arqueadas corresponde a “Hermeneus” directamente relacionada con Hermes, el mensajero del Olimpo y experto en oratoria y decodificación de mensajes ocultos. Una máscara muy similar es empleada por Joker, un villano de características relativamente similares al personaje estudiado.

La máscara del héroe del género de ciencia ficción que analizaremos según la Fisiognomía será la de uno de los superhéroes más icónicos del cine: Batman. Comenzaremos estudiando al personaje desde el método zoológico. En primer lugar, es importante hacer hincapié en que las máscaras se comparan con aquellos animales definidos en la obra pseudo aristotélica, no en tratados posteriores, por lo tanto, debemos mencionar que el murciélago (símbolo de Batman) no está incluido en la lista de 55 animales. Por tanto, al no poder asemejar al personaje con el animal que le identifica, hemos buscado el de mayor semejanza de entre los que forman parte de la lista, teniendo en cuenta los rasgos más diferenciales de la máscara a nivel físico y psíquico. Nos encontramos con un rostro oscuro de orejas altas y puntiagudas, con ojos rasgados y mirada profunda y una nariz en forma de pico.

El animal de mayor semejanza a nivel físico y comportamental a la máscara es “El Búho”, definido por el autor como un ave que prefiere la noche al día, vive en los tejados en soledad

y es un gran cazador; es más, es considerado un animal impuro y un símbolo de la tragedia humana desde la antigüedad. Al igual que el ave, el personaje se caracteriza por salir siempre de noche y preferir una vida en soledad desde los tejados –donde suele reunirse con el inspector y lugar en el que está situada la luz que le sirve como señal o llamamiento–. Igualmente, Batman surge ante la tragedia humana, es decir, la existencia de tal nivel de odio y criminalidad en una ciudad que necesitaba de un defensor capaz de ocultarse en las sombras.

En segundo lugar, estudiaremos el personaje desde el método etnológico. La ciudad originaria de Bruce Wayne –Batman– es Gotham City, un lugar caracterizado por el vandalismo, la corrupción política y, en general, la decadencia humana. No obstante, el personaje viene de una familia aristocrática dueña de las Empresas Wayne y denominada como filántropos. El caso estudiado es interesante, ya que, la máscara hace que el personaje se una a la realidad etnológica más enfocada en lo geográfico, es decir, se centra en su ciudad natal y menos en su círculo más cercano, la más alta clase social. Es decir, la máscara es más cercana a la criminalidad de Gotham, mientras que, Bruce Wayne se relaciona con la filantropía y el mundo empresarial.

Por último, estudiaremos la máscara desde un punto de vista etológico. La máscara de Batman se caracteriza por la oscuridad que transmite a la mirada acompañada por un ceño fruncido constante, unos ojos de forma rasgada amenazadora y una forma muy estructurada y cuadrada que aporta dureza y fuerza al rostro. En este sentido, podemos decir que la máscara tiende a expresar una emoción de ira o enfado, nada alejada del personaje, que comienza su actividad justiciera tras presenciar el violento asesinato de sus padres y que toma actitudes severas contra los criminales contra los que lucha.

En cuanto a los villanos de la ciencia ficción, uno de los más icónicos y reconocidos del cine es Darth Vader. Al tratarse de una máscara completamente inhumana y muy futurista –característico de la ciencia ficción y del subgénero de las aventuras espaciales– no se asemeja a ninguna de las máscaras definidas por Pólux. No obstante, presenta ciertos rasgos característicos de animales: ojos grandes y saltones de mosca; mandíbula fuerte, cuadrada y hacia delante como un depredador, dando incluso la sensación de bozal; una especie de caparazón negro brillante sobre la cabeza similar a los de artrópodos como los escarabajos... [VH1] Este tipo de facciones en la tragedia griega se relacionan con la máscara del “Asistente”, lo cual, cuadra, una vez más, con la personalidad del personaje, que sirve y obedece a su maestro el Canciller Palpatine.

A continuación, comenzaremos con el estudio fisiognómico de la máscara desde el método zoológico. Al tratarse de una máscara futurista y relacionada con el ámbito espacial, las similitudes con la realidad descrita en el siglo IV a.C. pueden resultar más superficiales, no obstante, podemos ver algunas. En primer lugar, lo más característico a nivel físico de Darth Vader es su color negro liso y brillante, dando incluso aspecto de armadura –lo cual es coherente con la finalidad del traje: mantener con vida el dañado cuerpo del personaje–. Asimismo, en cuanto a facciones faciales, la máscara tiene la mandíbula cuadrada y muy hacia delante acompañada por unos grandes ojos negros inexpresivos.

En este sentido, podemos decir que la máscara se asemeja tanto a un insecto artrópodo como a un mamífero depredador. Esta mezcla tan particular nos lleva a comparar a Darth Vader tanto con “La Hormiga” como con “El León”. Por un lado, la hormiga es definida como un animal fuerte, de gran capacidad previsor y un gran estratega. Por otro lado, el león es denominado como “el rey de los animales”, capaz de despistar a sus cazadores y siempre en alerta frente al peligro; además, el león está muy relacionado con la figura paterna. Todas estas actitudes definen a la perfección al personaje enmascarado estudiado.

En segundo lugar, estudiaremos la máscara desde el método etnológico. El personaje Darth Vader –Anakin Skywalker– es originario del planeta Tatooine, dominado por saqueadores, corruptos y gente de poca ambición dedicada al juego y las apuestas en carreras de naves. Por otro lado, la máscara fue construida por los Sith, antiguos Jedi capaces de controlar “el lado oscuro de la fuerza”. Por tanto, las actitudes y comportamientos del personaje enmascarado parecen una mezcla coherente entre ambos, por un lado, la corrupción y la capacidad de

saquear y destruir pueblos sin piedad y, por otro, el control de “la fuerza”, el poder de gobernar la Galaxia y las dotes de lucha.

Por último, analizaremos la máscara desde el tercer método de la Fisiognomía Pseudo Aristotélica basado en las emociones. Nos encontramos ante una máscara muy neutra e inexpresiva, pues, no tiene ningún rasgo humano similar a la realidad. No obstante, la forma de la parte que corresponde a las cejas y la frente del rostro da la sensación de ceño fruncido, a la vez que la boca al ser un triángulo es más ancha por abajo que por arriba aportando cierta expresión de angustia o seriedad. Por tanto, las emociones que, superficialmente, pueden identificarse con la máscara son la angustia y la ira, las cuales corresponden con actitudes estables del personaje, constantemente resentido por su historia y en búsqueda de venganza y destrucción.

### 8.3 COMEDIA

En el género de comedia todo tiende a satirizar y buscar el humor y, en este caso, se toma la máscara de Loki, en la película *La Máscara*. Podemos estudiar tanto la máscara en sí como una vez puesta en los diferentes personajes. La prenda como objeto es una careta simple similar a las máscaras neutras, sin ningún tipo de expresión facial o facción destacable, más allá del color verde y la insignia de la mitología noruega del dios Loki. Sin embargo, una vez el individuo se convierte en portador la máscara se adapta al rostro creando una fisionomía caricaturizada, pero, relativamente realista. Estas características corresponden a las caretas de la Antigua Comedia, pues, según Pólux, “*The Comic Masks, those especially of the old Comedy, were as like as possible to the persons they represented, or made to appear more ridiculous*” (1775: 22), [VH1] es decir, las Máscaras de la Antigua Comedia, trataban de ser lo más cercanas a la realidad posible o estaban hechas para que las personas representadas parecieran ridículas.

A continuación, haremos el análisis desde la Fisiognomía Pseudo Aristotélica.

Comenzaremos el estudio de la máscara desde el método zoológico. Algunos de los rasgos más significativos en el rostro del personaje portador son el tono verde de la piel, la boca grande en contraste con unos ojos más pequeños y hundidos y el tamaño desproporcionado de la frente y la cabeza en general en comparación con el resto del cuerpo.

En este sentido, el animal de mayor semejanza descrito en la obra es “La Serpiente” al cual se le atribuyen cuatro características, dos de las cuales resultan muy relevantes para el estudio de la máscara: en primer lugar, es de piel cambiante de forma que, cuando muda la piel, recupera su juventud y, en segundo lugar, la serpiente no porta su veneno cuando va a beber agua. Es decir, al igual que el personaje, el animal va cambiando de rostro y, una vez consigue su piel nueva –que en el caso de Stanley es la máscara– recupera su energía, su avidez; igualmente, el personaje no porta la máscara para las actividades del día a día, es decir, deja la máscara en casa para emplearla a su antojo y no durante la vida cotidiana. Por otro lado, la serpiente simboliza la seducción, pues, en el Edén fue capaz de seducir a Eva, al igual que La Máscara consigue enamorar a Tina Carlyle.

En segundo lugar, estudiaremos la máscara desde el método etnológico, mediante la comparación de los habitantes de Edge City y la máscara. Nos encontramos ante una ciudad gobernada por autoridades corruptas cuyo principal objetivo es el beneficio y la vanagloria

propia, dando lugar a una ciudad conformista con personajes que se focalizan por completo en el trabajo y la vida laboral para luego evadirse en las diversiones de la noche en clubes. No obstante, el caso estudiado es más particular pues, la máscara únicamente hiperboliza la personalidad del protagonista –Stanley Ipkiss– dándole la capacidad de cumplir con sus deseos más arraigados sin consecuencias severas, de forma que, deja de ser un hombre débil y conformista al que los demás menosprecian para convertirse en un héroe bajo un tono humorístico.

Por último, nos centraremos en el estudio de la máscara según el tercer método de la Fisognomía Pseudo Aristotélica. En este caso, el objeto se adapta a la emoción dominante del individuo y la hiperboliza, por tanto, una vez es portada por el protagonista la boca se agranda hacia arriba, los ojos a pesar de empequeñecer, se despiertan y el cuerpo en general se llena de energía y vitalidad. Todo esto son signos de alegría e, incluso, éxtasis; emociones dominantes en el personaje enmascarado. Por el contrario, cuando el antagonista –Dorian Tyrell– la porta, aparece un ceño fruncido muy marcado, los ojos se llenan de ira, las mejillas se hunden y la boca se inclina hacia abajo; dando a las facciones esa ira que tanto caracteriza al vengativo y resentido personaje.

## 8.4 ACCIÓN

En el género de acción destaca una de las máscaras más simbólicas de los últimos años que, al igual que V de Vendetta, implica una rebelión contra las autoridades y la representación de “la voz del pueblo”: la Máscara de Dalí. Sin embargo, esta careta sí trata de ser relativamente fiel a la realidad representada –el artista Dalí– aunque se lleve a cabo una exageración de las facciones para dar un cierto tono caricaturesco. En este sentido, afirmamos la semejanza con las Máscaras Cómicas con rasgos como la mirada afilada y las cejas arqueadas de “Hermeneus” y el característico bigote que tanto representa a Dalí acompañada de un semblante serio y enfadado.

A continuación, realizaremos el análisis según la Fisiognomía Pseudo Aristotélica. Comenzaremos con el método zoológico. Los rasgos más distintivos de la máscara de Dalí son sus profundos y oscuros ojos, su cara alargada y, sobre todo, su bigote largo hacia arriba.

En este sentido, el animal de mayor semejanza al que puede atribuirse, según las definiciones dadas en Pseudo Aristóteles (1999): *Fisiognomía Pseudo Aristóteles* es “La Comadreja”, un animal relacionado con la impureza y la hechicería, es decir, con los crímenes de las edades más antiguas. Sin embargo, a la comadreja se le atribuye una cualidad muy significativa: es capaz de matar al basilisco. un animal capaz de secar los bosques y devastar ciudades. Estas características son destacables, ya que los personajes de la serie *La Casa de Papel* son, igualmente, delincuentes y ladrones que simbolizan la lucha contra el mal que acecha a los pueblos actuales, el gobierno y las grandes instituciones.

En segundo lugar, el análisis etnológico de la máscara en relación con sus atributos comportamentales y actitudinales no puede ser estudiado de manera plenamente correcta, pues, cada ladrón viene de una situación, tanto social como demográfica diferente y, por tanto, no siguen un patrón comportamental como en otros casos.

Por último, estudiaremos la máscara desde el método del estudio de rasgos emocionales en el rostro. En primera instancia, las cejas arqueadas, ceño fruncido y boca apretada son rasgos de enfado e ira; por otro lado, los ojos muy abiertos podrían implicar sorpresa. En este sentido, la ira es una de las emociones predominantes en los protagonistas, pues, están enfadados con el sistema que les oprime y con las diferentes situaciones a las que éste les ha llevado. Igualmente, el hecho de que haya cierta expresión de sorpresa podría ser un aviso sobre los abundantes giros argumentales y situaciones inesperadas que acontecen en la serie.



## 9. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Como hemos podido observar durante el estudio de las diferentes máscaras en algunos de los géneros cinematográficos, muchos de los personajes están inspirados –consciente o inconscientemente– en las máscaras ya definidas por Pólux en los siglos II y III d.C. Este hecho conlleva varias implicaciones.

En primer lugar, desde mi punto de vista, el hecho de que obras tan esencialmente pertenecientes a la cultura de masas estén basadas en personajes arquetípicos definidos en una época de esplendor del artista tan admirada y catalogada como “alta cultura” como es la Antigua Grecia nos hace plantearnos varias cuestiones, ¿puede tratarse de un aprovechamiento de la misma en búsqueda de afianzar beneficios económicos? O por el contrario, ¿es la cultura de masas una simple ampliación a gran escala de un suceso ya existente, en menor tamaño, como es la repetición de unos personajes arquetípicos con los que el pueblo se siente cómodo y satisfecho? Es decir, ¿es la cultura de masas una simple evolución de la obra de artista más tradicional? Estas afirmaciones llevarían a la revisión de teorías de autores como Horkheimer o Adorno (1944), pertenecientes a la Escuela de Frankfurt, en las que se enfrenta el arte tradicional contra la cultura de masas, pues, no solo serían complementarias sino una evolución la una de la otra.

Por otro lado, en la teoría de McLuhan (1964) sobre la relación entre sociedad y medios en la que se indica cómo la tecnología cambia a la sociedad, aunque es la sociedad la que cambia la tecnología; sin embargo, con las similitudes de personajes y máscaras, tanto a nivel físico como actitudinal o comportamental, se nos muestra cómo, aunque la tecnología cambie –pasamos de la artesanía de máscaras en espectáculos en directo a la cinematografía– y la sociedad siga unos valores e ideales completamente diferentes, tanto a nivel económico como social, político etc., existen ciertos valores arraigados inherentes al propio ser humano que continúan con el paso del tiempo que, a pesar de su evolución, mantienen una misma esencia.

Por otra parte, el hecho de que máscaras tan diferenciadas en el tiempo mantengan similitudes tan identificables puede alimentar la creencia de que dentro de la propia careta hay una especie de espíritu inherente, es decir, es el físico el que determina la psique. Esto, además, queda reforzado en sagas como *Scream* en la que cualquier persona puede convertirse en el asesino acosador, es decir, no importa quién sea, no importa el individuo original, en el momento en el que alguien se pone el disfraz se activa Ghostface, todos los

distintos asesinos a lo largo de la saga siguen un mismo comportamiento, cualquiera puede ser Ghostface.

Un ejemplo similar es el caso de Michael Myers. El protagonista de *Halloween* solo asesina enmascarado, incluso su primera vez siendo tan solo un niño, aparentemente inocente, mata a su hermana una vez tiene puesta una máscara de payaso. Además, la idea de que porte la prenda como método para ocultar su identidad y poder liberar su lado más siniestro refugiado en el anonimato queda descartado, pues, él es consciente de que su médico, la policía y toda la comunidad de vecinos conoce a Michael Myers y sabe qué puede ocurrir en la noche del 31 de octubre.

No obstante, existen ejemplos que apoyan la creencia de que la máscara capacita a su portador para liberar el lado más oculto de su psique y convertirse en el “Ello” definido por Freud (2016). Este es el caso de la película “La Máscara” en la que los distintos portadores se convierten en su propia hipérbole. Es decir, mientras que el protagonista –Stanley Ipkiss– se convierte en un héroe que basa sus acciones en una justicia subjetiva bajo el tono humorístico; el antagonista, se transforma en un criminal inhumano. Es decir, en este caso, la máscara no tiene un “espíritu” inherente que desprende al portador de su personalidad para convertirlo en un simple cuerpo que sigue unas acciones determinadas y concretas, sino que sirve como instrumento para despertar la parte inconsciente y liberar los deseos latentes acallados por el “Superyo”.

Otro caso puede ser el de “La Purga”. Durante esta saga los actos ejecutados quedan liberados de todo tipo de consecuencias legales, sin embargo, la mayor parte de los personajes llevan máscaras y tratan de ocultar su identidad. Es decir, se apoyan en el anonimato para poder despertar ese lado animal del “Ello” y poder dejar de lado el ente moral definido por Freud (2016). En este sentido, vemos como la máscara en sí no implica un comportamiento específico, pues, cada persona lleva a cabo acciones diferentes según sus deseos, es decir, comete los actos que estaban ocultos en su psique.

Asimismo, con respecto a las máscaras en el ámbito visual y su repercusión a nivel social, vemos la capacidad que tiene la ficción para alterar la realidad. Es decir, en las revoluciones y manifestaciones reales contra las autoridades en búsqueda de la justicia social por diferentes causas se emplean máscaras originarias de la ficción como son la Máscara de Dalí de *La Casa de Papel* o la de *V de Vendetta*. No obstante, es necesario aclarar que las personas reales

que las portan en este tipo de actos no cometen las mismas acciones ni tienen la misma moralidad que los personajes ficticios, más bien estos tomados como ejemplo de rebelión y lucha por la justicia, dejando de lado los medios empleados para ello. Es decir, no se toma la imagen de las máscaras para cometer actos de terrorismo ni para robar bancos, sino que las máscaras se convierten en un símbolo.

Por otro lado, vemos cómo la máscara y su esencia quedan alteradas con la idea del avatar y la realidad virtual, ya que se le arrebató su condición física, es decir, su tangibilidad, ese contacto físico que tanto le caracteriza y que les aporta cierta superioridad a otros tipos de representación (López de Munain, 2018). No obstante, esta prenda ha acompañado al humano desde el inicio de los tiempos, lo cual nos hace plantearnos si al crear máscaras virtuales/intangibles estas pierden su esencia ¿queda también el humano alejado de su realidad al verse inmerso en el mundo virtual? ¿Es por tanto el contacto físico la cualidad que define las relaciones humanas, quedando por tanto las interacciones vía virtual catalogadas como extensiones de los vínculos ya existentes o son simples anhelos de aquello que deseáramos experimentar en la vida real?

Por último, contestaremos a la pregunta planteada en el título del trabajo y definida con mayor profundidad en los objetivos: Máscaras ¿magia o anonimato? ¿Conlleven las máscaras la creencia de un espíritu inherente a ellas, quedando físico y psique directamente relacionados o, por el contrario, la máscara únicamente libera el lado más oculto del inconsciente del individuo, permitiéndole así cometer actos que sin ella no se atrevería?

Desde mi punto de vista, gracias al exhaustivo estudio de las máscaras a lo largo de la historia, tanto en ámbitos reales –personas reales que las portan durante rituales y festividades– como en la ficción –con películas y series– podemos determinar lo siguiente:

Como vimos en el apartado del Carnaval, las personas son conscientes de los actos que conlleva portar una máscara, pues, se organizan grupos que vandalizan a los pueblos rivales. Por tanto, el individuo conoce las implicaciones que lleva el portar una máscara u otra, pues, la apariencia de una máscara determina, de cierta manera, las actitudes y comportamientos que caracterizan al individuo portador, ya que siguen los mismos arquetipos definidos en la Grecia Antigua.

Asimismo, a pesar de que se añaden giros argumentales inesperados hechos para sorprender al espectador, la apariencia de un personaje nos permite conocer, en mayor o menor medida,

su papel en la obra. El individuo es consciente de ello y, a la vez, tiene poder de decisión sobre si llevar la máscara o no. No obstante, la persona desea ocultar sus Ello bajo el anonimato y, además, sabe que podrá satisfacer sus anhelos, pues, las acciones estarán justificadas más allá del anonimato, estarán justificadas por ese “espíritu”.

Por tanto, podemos concluir que la respuesta es una mezcla de ambos: la apariencia de la máscara le aporta una esencia a nivel más psíquico que es conocida y empleada por el individuo que desea liberar sus anhelos resguardado bajo el anonimato.

## 10. REFERENCIAS

- Adorno, Theodor W. y Horkheimer, Max (2007). *Dialéctica de la Ilustración*. Ediciones AKAL.
- Pseudo Aristóteles (1999): *Fisiognomía Pseudo Aristóteles*. Ediciones Gredos
- Barbotin, Christophe (2010) *El enigma de la momia : el rito funerario en el antiguo*. Ediciones [Museo Arqueológico de Alicante](#)
- Blanco, Oscar y Zubieta, Ana María (2000) *Cultura popular y cultura de masas: conceptos, recorridos y polémicas*. Ediciones Paidós
- Caro Baroja, Julio (1965) *El carnaval: análisis histórico-cultural*. Ediciones Tauro
- Carpenter, John (1978) *Halloween* [Película] Compass International Pictures
- Carrillo de Albornoz, Jordi (2021) *¿Qué es Anonymous? Cómo nos hackean* [Podcast] The Wild Project feat Mike Black
- Craven, Wes (1966) *Scream* [Película] Woods Entertainment, Dimension Films
- Freud, Sigmund (2016) *El Yo y el Ello*. Ediciones FV Éditions
- González, Miguel Ángel (2013) *El Comentario De Francisco Sánchez A La Fisiognomía De Pseudo Aristóteles* (Artículo). Recuperado de: <https://shorturl.at/NPW89>
- Lang, Gary (2023) *Who 's behind the "hactivist" network Anonymous?* [Documental] DW Documentary. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=aRIRehSBVrA>
- López de Munain, Gorka (2018) *Máscaras mortuorias : historia del rostro ante la muerte*. Ediciones Sans Soleil
- Lucas, George (1977) *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza* [Película] Lucas Group

McLuhan, Marshall (1964) *Understanding media: The Extensions of Men*. Ediciones The Mit Press

McTeigue, James (2005) *V for Vendetta* [Película] DC Films

Nestle, Wilhem (2010) *Historia del espíritu griego: Desde Homero hasta Luciano*. Ediciones Ariel

Nolan, Christopher (2008) *The Dark Knight*. [Película] Warner Bros. Pictures. Legendary Pictures. DC Films. Syncopy Films.

Pina, Alex (2017) *La Casa de Papel* [Serie] Vancouver Media. Atresmedia

Pollux, Julius 180-238 (1775) *Extracts concerning the Greek theatre and masks, translated from the Greek of Julius Pollux*. Ediciones London

Russel, Chuck (1994) *The Mask* [Película] New Line Cinema

Santiago, Luis (2016) *Transformaciones en el cuerpo: máscaras, tatuajes, piercing, aros, etc. Aproximación psicoanalítica desde la tradición mítica de los pueblos de América* (Artículo). Recuperado de: <https://www.fepal.org/wp-content/uploads/050-esp.pdf>

Wiles, David (1991) *The masks of Menander: sing and meaning in greek and roman performance*. Ediciones Cambridge University Press

Zuckerberg, Mark (2021) *The Metaverse and How We'll Build It Together* [Video] Meta. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8&t=9s>