

Violencia y muerte en las redes sociales: hacia un Snuff 2.0

Violence and death on social networks: towards a Snuff 2.0

DOI: XXXXXX

► JULIÁN TONELLI

juliantonelli84@gmail.com - Universidad Nacional de las Artes (UNA), Argentina.

Fecha de recepción: 28 de marzo de 2019

Fecha de aceptación: 24 de abril de 2019

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8291-0790>

RESUMEN

Este artículo emprende una exploración en torno a imágenes que, respecto de su desempeño sociocultural, se consideran *abjectas*. Se tienen en cuenta dos ejes de análisis centrales: a) el *realismo* y la *impresión de realidad*, considerando el desarrollo evolutivo de los dispositivos de reproducción vinculados al cine; así como la configuración y la inserción social de aquellas imágenes que se han asumido y que se asumen como realistas en el contexto de la cultura audiovisual moderna; b) la controversia sobre la difusión, la circulación y el consumo de imágenes mediáticas de violencia y muerte, teniendo en cuenta su construcción y sus efectos de sentido. Los fenómenos actuales propiciados por Internet, a saber, la emisión de muertes –por asesinato, suicidio o accidente– a través de las redes sociales. La meta aquí es dilucidar algunas características fundamentales de este objeto novedoso, conectado al video amateur y al rol determinante de Internet en la evolución contemporánea del mito urbano de las *snuff movies* (asesinatos perpetrados para su registro filmado). Dicho objeto implica una actualización de cuestiones vinculadas a la producción audio-

visual y al mito mencionado. El propósito es indagar en qué consistiría esa supuesta actualización.

PALABRAS CLAVE: *mito snuff, redes sociales, realismo, Caught on Tape, espacio ético.*

ABSTRACT

This article undertakes an exploration around images that, with respect to their socio-cultural performance, are considered abject. It is based on two axes of analysis. A) realism and the impression of reality, considering the evolutionary development of reproduction devices linked to cinema; as well as the configuration and social insertion of those images that have been assumed and are assumed as realistic in the context of modern audiovisual culture. B) The controversy over the diffusion, circulation and consumption of media images of violence and death, taking into account their construction and their effects of meaning. In the present we are faced with a phenomenon propitiated by the Internet, namely that of deaths –by murder, suicide or accident– which are broadcast through social networks. The goal here is to elucidate some fundamental characteristics of this novel object, connected to amateur video and the determinant role of the Internet in the contemporary evolution of the urban myth of snuff movies. Such an object would imply, to a greater or lesser extent, an updating of issues related to audiovisual production and the mentioned myth. We intend to investigate what this supposed updating would consist of.

KEYWORDS: *snuff myth, social networks, realism, Caught on Tape, ethical space.*

1. INTRODUCCIÓN

Este artículo se detiene en la exploración y el análisis de imágenes que, de acuerdo con su desempeño sociocultural, son consideradas *abyectas*, caracterizadas por la violencia y la mediatización de la muerte. Dicho trabajo es la continuación de la tesis de maestría titulada: *Mito snuff y cine de ficción. De la mirada prohibida a la muerte en directo* (Tonelli, 2018), cuyo objeto de análisis fueron las películas de ficción que tematizan el mito de las *snuff movies*¹. Aquí se recuperan dos miradas tradicionales de *snuff*:

- “Las películas *snuff* muestran el asesinato de un ser humano –un sacrificio humano, sin la ayuda de efectos especiales u otros trucos– perpetrado para su filmación, y circulan entre unos pocos, con propósito de entretenimiento” (Kerekes & Slater, 1994, p. 7)².

- La *snuff movie* es una película que muestra el asesinato real de un ser humano; producida, perpetrada y distribuida únicamente con fines económicos (Von Stoetzel, 2008)³.

Definiciones que, ligadas a los planteos iniciales de la tesis, llevan a especificar:

En las diversas acepciones de la leyenda moderna del *snuff*, originariamente cinematográfica, han calado hondo los efectos producidos por la evolución de las técnicas y los dispositivos, y de los consumos espectatoriales asociados a ellos. Las nuevas capacidades de la imagen en su reproducción y su circulación habilitan nuevos caminos de alusión al mito. La televisión, las cámaras de video portátiles, las cámaras de vigilancia e Internet, entre otras invenciones, propiciaron como nunca antes la captación del horror accidental e imprevisto. Tomemos como ejemplos tempranos los asesinatos de John Fitzgerald Kennedy (JFK) y de Lee Harvey Oswald en 1963. Mientras que el film casero de Zapruder tardó doce años en llegar a la televisión estadounidense⁴, el vivo y directo suprimió toda distancia en el instante en que Oswald, presunto homicida de JFK, fue abatido por Jack Ruby⁵ (Tonelli, 2018, p. 7).

En el presente nos hallamos ante un fenómeno propiciado por Internet: el de las muertes (por asesinato, suicidio o accidente) que se emiten (ya sea en directo o unos minutos después) a través de las redes sociales, siendo Facebook Live la que registra mayor cantidad emisiones. En ese marco, el propósito del artículo es analizar cuáles son los aspectos característicos de este objeto no-

1 Asimismo, se retoman algunos ensayos publicados en el marco de dicha investigación como: *Límites de la realidad, límites de la ficción. El caso de Efectos especiales* (Tonelli, 2015) y *Una imagen muda. El misterioso caso de Elisa Lam* (Tonelli, 2017).

2 Traducción: autor.

3 Traducción: autor.

4 *Zapruder Film* ([1963] 1995). Filmación de Abraham Zapruder que documenta el asesinato del presidente estadounidense John Fitzgerald Kennedy, el 22 de noviembre de 1963.

5 Oswald fue asesinado por Ruby un par de días después del asesinato de Kennedy.

vedoso, conectado al video amateur y al rol determinante de Internet en la evolución contemporánea del mito *snuff*.

A priori puede señalarse que dicho objetivo implica, en mayor o menor medida, una actualización de cuestiones vinculadas a la producción audiovisual sobre las cuales se ha trabajado, tomando como base un encuadre teórico que conecta diversas perspectivas disciplinares⁶ y la focalización en dos ejes principales de análisis. En primer lugar, el *realismo* y la *impresión de realidad*, considerando el desarrollo evolutivo de los dispositivos de reproducción vinculados al cine, así como la configuración y la inserción social de aquellas imágenes que se han asumido y que se asumen como realistas en el contexto de la cultura audiovisual moderna. En segundo lugar, el debate y la controversia sobre la difusión, la circulación y el consumo de imágenes mediáticas de violencia y muerte, teniendo en cuenta su construcción y sus efectos.

En tal sentido, la idea es abordar algunos casos resonantes ligados al fenómeno y reflexionar en qué consistiría esa supuesta actualización en los mecanismos de mostración y mediatización de este tipo de imágenes.

2. LIVE STREAMING E IMÁGENES ABYECTAS

Inicialmente restringido a los clientes VIP, el *streaming* de video en vivo comenzó a estar disponible para todos los miembros de Facebook en enero de 2016, tan solo haciendo clic en un botón de la página principal. Luego de un conteo de tres segundos, el usuario puede empezar a filmar. Ese usuario, además, opta entre ser visto solo por sus amigos o por cualquier otro usuario. Las grabaciones pueden durar hasta cuatro horas. Hay una opción para reportar contenido inapropiado.

Facebook Live no es el único espacio de *live streaming* involucrado en hechos trágicos. Acaso uno de los más recordados haya tenido lugar en una plataforma similar, la de Instagram. El 21 de julio de 2017, en una ruta de California, la joven de 18 años Obdulia Sánchez se transmitió en vivo al estrellar su auto contra una cerca de alambres. Jacqueline, su hermana de 14 años, quedó tendida en el pasto. Obdulia salió ilesa y continuó filmando con su celular. El video consiste en primeros planos –bruscos, temblorosos– del cadáver ensangrentado y de la protagonista hablando nerviosamente a cámara: “Jacqueline, por favor, despierta. Maté a mi hermana... sé que voy a la cárcel de por vida. Amo a mi hermana... esto es lo último que pensé que nos iba a pasar. Maté a mi hermana, pero no me importa. Maté a mi hermana. Sé que voy a ir a la cárcel, pero no me importa. Lo siento, bebé”⁷.

⁶ La propuesta integral de la tesis y los ensayos antes mencionados reconoció, tácitamente, tres corrientes de influencia provenientes de la semiótica: los escritos de Verón (1987; 2004), que adscriben a la concepción ternaria peirceana, el estudio de Steimberg (1993) sobre los géneros y los estilos (especialmente la distinción entre rasgos retóricos, temáticos y enunciativos), y las investigaciones de Traversa (2001) sobre la noción de dispositivo.

⁷ En línea. Recuperado de: <http://www.dailymail.co.uk/video/news/video-1506787/Driver-kills-sister-car-crash-live-streaming.html>

Imagen 1. Toma estática del video filmado por Obdulia Sánchez (21 de julio de 2017)



2.1 Algunos casos

Gran parte de los eventos y su mediatización a través de las redes tuvieron lugar y provienen de Estados Unidos⁸. A continuación, se describen algunos de los más impactantes:

- El 16 de junio de 2016, en Chicago, el pandillero Antonio Perkins, de 28 años, fue abatido a disparos en plena calle. Entre gritos y movimientos de cámara frenéticos, lo último que se advierte en el video es el pasto ensangrentado y la huida del auto del asesino.

- El 6 de julio de 2016, en St. Anthony, Minnesota, Philando Castile (33 años) se encontraba en su auto y fue fatalmente tiroteado por un policía. Segundos después de los disparos, su novia, sentada en el asiento del conductor, comenzó a transmitir todo por Facebook, incluyendo una discusión con el oficial, mientras Castile yacía a su lado cubierto de sangre. La grabación dio la vuelta al mundo, exponiendo la enorme tensión racial que atravesó ese año la escena pública de los Estados Unidos.

- El 11 de octubre de 2016, en Turquía, Erdogan Ceren (22 años) se transmitió mirando a cámara y diciendo: “Nadie me creyó cuando dije que me iba a matar. Así que miren esto”. Acto seguido se disparó en el pecho. Segundos antes, en la sección de comentarios habilitada para la audiencia del video, muchos le habían pedido desesperadamente que no lo hiciera.

- El 30 de diciembre de 2016, en Cedartown, Georgia, Katelyn Nicole Davis, de apenas 12 años, se colgó de un árbol luego de contar que su padrastro la había abusado sexualmente.

⁸ En línea. Recuperado de: <https://www.thesun.co.uk/news/3426352/facebook-live-clips-murder-suicide-shootings-report/>

- El 25 de enero de 2017, en Miami, Nakia Venant (14 años) se colgó en el baño de su casa al finalizar una comunicación *streaming* de dos horas. Ocurrió tres semanas después del suicidio de Katelyn Davis.

- El 23 de abril de 2017, en Winnipeg, Canadá, Serena McKay (19 años) fue encontrada muerta. Poco antes, el video de una joven siendo salvajemente golpeada y torturada había circulado en Facebook Live durante cuatro horas. Se cree que la víctima del video era Serena.

- El 25 de abril de 2017, en Phuket, Tailandia, Wuttisan Wongtalay (20 años), acusó a su mujer de infidelidad antes de colgar al bebé de 11 meses de la pareja. El video permaneció disponible en Facebook casi un día entero.

- El 27 de abril de 2017, en Alabama, James M. Jeffrey (49 años) estaba transmitiendo cuando súbitamente sacó un revólver y se disparó en la cabeza.

- El 15 de mayo de 2017, en la entrada de un bar en Memphis, Tennessee, Jared McLemore (33 años) se desnudó, se echó combustible encima y se prendió fuego.

- El 26 de febrero de 2018, en Wingate, Carolina del Norte, Prentis Robinson (55 años) fue asesinado a tiros mientras se filmaba en vivo caminando por un parque. Al ver que otro hombre se acercaba, Robinson le apuntó con su cámara. La mirada subjetiva permite observar la llegada del homicida y luego, desde el suelo, su huida.

Imagen 2. Toma estática del video filmado por Philando Castile (6 de julio de 2016)



Estos son algunos de los incidentes registrados en Facebook Live. Si pretendiéramos hallar puntos de contacto con la producción *snuff*, hay un caso que sobresale y que analizaremos más adelante.

3. EXTREMISMO ISLÁMICO Y *CAGHT ON TAPE*

La existencia del *snuff* en la red no ha sido probada, aunque los rumores siempre abundan, especialmente cuando se habla del lado oscuro de Internet, la *Deep Web*⁹. Ahora bien, si se prescinde de la supuesta existencia de un mercado negro de películas *snuff*, ya no sería necesario recurrir a la *Internet profunda* para acceder a ese tipo de contenido e imágenes. Mark Astley (2016) lo plantea claramente en su ensayo *Snuff 2.0: Real Death Goes HD Ready*:

Desde el secuestro y el asesinato filmado del reportero de *Wall Street Journal* Daniel Pearl [a manos de un grupo yihadista] en febrero de 2002, el mito urbano del “video snuff”, donde la muerte de un ser humano es perpetrada principalmente para beneficio del ojo no parpadeante de la cámara, ha sido transformado en una realidad fácilmente accesible y cotidiana. A la luz de las interpretaciones histórica y culturalmente variadas del término, lo que definimos aquí como *snuff* es simplemente una muerte humana premeditada que no existiría sin la intención de apuntar la cámara y capturar el evento por una variedad de propósitos (sexuales, políticos, financieros). La diseminación de videos de ejecuciones, como la propaganda radical islámica y el entretenimiento macabro al comienzo del milenio, estableció un patrón de transmisión que permanece hasta el presente (p. 153)¹⁰.

El texto de Astley ilustra un escenario audiovisual propicio para el *snuff*, porque “las nuevas tecnologías han afectado radicalmente cómo las representaciones transgresoras del cuerpo en los *death media*¹¹ son producidas, distribuidas y consumidas” (2016, p. 154). Podría decirse, según el autor, que el *snuff* ahora se volvió *mainstream*, con videos que muestran la decapitación de sujetos involucrados en el mundo de los cárteles mexicanos y que se hacen virales en Facebook. El fenómeno “alerta a los guardianes morales entre las fuentes de los medios tradicionales de Occidente frente a una nueva tensión, habilitada por una imaginiería de asesinatos y mutilaciones libremente disponible” (ob. cit., p. 157).

Internet, entonces, marcó un paso radical en la evolución del *snuff*, extendiendo su sombra más lejos de lo concebible en épocas del VHS y del DVD. Tal desarrollo se asocia con el pasaje del dominio analógico al dominio digital; de la mítica cinta 8 mm al mucho más maleable formato mpeg. La idea ficcional de *snuff* (como una actividad cerrada, oculta y clandestina) parece haber cedido su lugar a una realidad de distribución abierta y acceso fácil, a un par de clics de distancia.

9 Los términos *Internet profunda*, *Internet invisible* o *Internet oculta* se utilizan frecuentemente para aludir al contenido de Internet que, por distintos motivos, no aparece en los motores de búsqueda convencionales de búsqueda (Google, Yahoo, entre otros).

10 Todas las citas traducidas del trabajo de Astley son del autor.

11 El término *death media* designa, en aspectos generales, la presencia de muertes violentas en los medios, tanto masivos como nuevos.

Astley señala además algo interesante de tener en cuenta con respecto a los videos de ejecuciones por parte de terroristas islámicos. De allí que nos detengamos en su cita textual:

Los videos tempranos de ejecuciones de rehenes occidentales, como las de Nick Berg y Ken Bigley, se caracterizaban por una por una estética granulosa, caótica, impregnada de los rasgos con que el cine de ficción representó el *snuff*. En contraste, la mayoría de las atrocidades recientes del ISIS (Estado Islámico) son pulidas, profesionales y técnicamente logradas. La difusión por parte del ISIS del video de la ejecución del periodista americano secuestrado James Foley (la cual no mostró la decapitación en sí, sino más bien su macabro preámbulo y el cuerpo mutilado), a mediados de agosto de 2014, contempló la emergencia del *Snuff 2.0*, con el ISIS produciendo y distribuyendo una secuencia visualmente estilizada de representaciones de horror corporal y muerte que trajo consigo un nuevo profesionalismo en el uso del cuerpo atormentado y arruinado como propaganda. Si la iconografía de los videos del ISIS coincide con la de sus antecesores de Al Qaeda, con cautivos en trajes anaranjados y verdugos luciendo indumentaria negra o militar, las limitaciones técnicas y la desorganización que marcaron el surgimiento del *snuff* han sido reemplazadas por un nuevo producto mediático ingeniosamente coreografiado y hábilmente editado. (...) El cambio ocurrió no solo a través de los valores de producción, sino también respecto de la percepción de la audiencia pensada tanto para Oriente como para Occidente, con los videos funcionando en el doble rol de estrategia reclutadora y propaganda terrorista. (...) El estatus del cuerpo mediático, en una era en la que la tecnología digital permite la construcción de simulaciones altamente convincentes y donde las guerras son libradas en los medios tanto como en el campo de batalla, es implacablemente desafiado, y hay una tensión subyacente entre (y un deseo por) la cultura posmoderna simulada y la real, en ella encontramos una radical contingencia de sentido (2016, pp. 153-156).

Imagen 3. Toma estática de las ejecuciones del ISIS. Víctimas: Nick Berg (izquierda) y James Foley (derecha)



Los ajusticiamientos islámicos suponen un capítulo importante de lo que se define como Snuff 2.0. Sin embargo, teniendo en cuenta la reciente “profesionalización” y los “logros técnicos” mencionados por Astley (2016), dichos contenidos no se corresponderían en términos representacionales con aquello que hemos presenciado en redes sociales. Y es en este punto donde podríamos recurrir a la idea de *Caught on Tape* (Tonelli, 2017). Tal denominación refiere

a una modalidad estilística frecuente en la Reality TV de los años ochenta; más concretamente, a un tipo de realismo crudo, desprolijo, sin procesar, asociado a los videos caseros de aficionados. Amy West (2005) lo describió con precisión en su ensayo *Caught on Tape: A Legacy of Low-Tech Reality*:

Los deterioros en audio y placer visual que este modo de grabación puede conllevar [imagen texturada, fuera de foco, etc.] son compensados por un sentimiento de lo real más intenso –un precio que las audiencias están dispuestas a pagar (2005, p. 86)¹².

Y añade que el objeto de captura del Caught on Tape es un momento de crisis:

Un desastre natural, un acto criminal, una perversión privada, una hilarante torpeza física. Dado que el incidente es imprevisible, las circunstancias de captura pueden ser caracterizadas como inadvertidas, significando que el momento registrado surge de una coincidencia crítica entre la cámara rodando y el incidente espontáneo o aberrante (2005, p. 83).

Un león que ataca a su cuidador, un avión de acrobacias que explota sobre una multitud y un tiroteo entre pandillas son acontecimientos cuya captación resulta azarosa y no premeditada. Pero esta aserción de autenticidad del contenido, según la autora, no es suficiente:

Sin una promesa correlativa de un medio veraz, esta realidad putativa es tan sospechosa como la de cualquier evento representado. De allí que la bandera del amateurismo sea exhibida tan alto en el terreno de la televisión *caught-on-tape*. El no profesionalismo auto-evidente del material mostrado bajo la etiqueta del *caught-on-tape* certifica que el hecho representado no está preparado, pues tanto la tecnología utilizada como el operador que la controla carecen de la sofisticación para falsear. Por ende, la producción de imágenes amateur es percibida como transparente (2005, p. 85).

Dos categorías conforman el Caught on Tape: cámara móvil (usualmente portátil) y cámara fija (de vigilancia). En la primera,

la cámara en mano encarna el punto de vista humano, resonando con las reacciones psicológicas del operador. (...) Se “siente real” ya que “satisface un poderoso deseo de una sensación de contacto con lo real” al “inscribir” este contacto psicológico en el texto grabado. Este es un tipo de real aumentado por la evidencia del error humano –los resbalones y tropezones de una cámara que corre, baila, ríe, llora– que atestigua la producción y la autenticidad amateurs (2005, p. 85)¹³.

12 Traducción: autor.

13 Las citas de West aluden a un artículo de Fetveit (2002).

Un rasgo importante en este sentido es el impulso de aprehender el hecho extraño, único e inmediato. Seguir filmando hasta el final, incluso si la situación se pone peligrosa para uno mismo. Este tipo de documento audiovisual expresará, por lo tanto, el estado físico y emocional del operador. West (2005) alude en dicho sentido a “una interconexión entre el cuerpo humano y el dispositivo de filmación. (...) Las respuestas físicas y verbales de quien maneja la cámara –manifestando asombro, excitación, miedo, placer– pueden ser rastreadas en la representación de los acontecimientos registrados” (p.87), otorgando de este modo una estética específica para un real vívido, instintivo, subjetivo, visceral.

Originados –de alguna manera, y según cuenta la leyenda– por el reclamo de varias estaciones de cable a partir de una huelga de guionistas en Hollywood, los contenidos Caught on Tape de los años 80 y 90 incitaban a las audiencias a invertir en una inocente cámara que, al carecer del arte de aparentar, siempre diría la verdad. Pero esta modalidad estilística, en buena medida, comenzó a agotarse hacia el comienzo del siglo veintiuno:

Mucha de la programación de este período guarda poca similitud con la locura episódica, no narrativa y rústicamente editada de *When Good Pets Go Bad* y otros títulos clásicos. La elaborada factura de la casa de Gran Hermano, situada en el estudio de grabación; la alegre curva narrativa de los shows sobre restauración de propiedades; los procesos de selección auto-reflexivos de *Popstars* y otros programas de búsqueda de talentos o los intrincados decorados de formatos históricos como *1900 House*, son ahora típicos del género *reality*. Bautizados como programación reality de “segunda generación”, todos estos shows presentan narrativas de personajes que sostienen relaciones interpersonales a lo largo de una temporada entera, opuestamente a lo que sucedía en los viejos videoclips de shock. En términos de estética, los estándares del *broadcast* son la norma; la instalación multi-cámara permite una edición fluida. La posproducción añade títulos, *voice-over* y enlaces que introducen esta representación de experiencias reales (West, 2005, p. 88).

No nos importa mucho el carácter imprevisto del acontecimiento documentado, sino la dimensión amateur del Caught On Tape; la premisa de que “cualquiera puede hacerlo”. Su consigna de realización sería –con mayor o menor grado de parcialidad– la del *do it yourself*. Dicho imperativo parece reclamar a su vez una determinada ligazón entre lo público y lo privado. Rasgo esencial, acaso, de la *telerrealidad* (una telerrealidad que, como los videos del ISIS, se profesionalizó).

Los dos objetos explorados en esta sección asumieron el trayecto inverso al de una estética propiamente *snuff*: tanto las ejecuciones filmadas de extremistas islámicos como la Reality TV –terreno del Caught On Tape– han avanzado hacia imagerías cuya apariencia estilística espectacular realza su elaboración profesional. En consecuencia, queda abierto el interrogante acerca de un Snuff 2.0 que es diferente y que existe, así como de sus recursos y posibilidades de manifestación.

4. SITUACIÓN ACTUAL

Manteniendo una definición amplia de *snuff*, los dos videos más recordados en la web son *Three Guys*, *One Hammer* (2007) y *1 Lunatic*, *1 Ice Pick* (2012).

El segundo es un registro de once minutos de duración. Mientras la canción “True Faith”, de New Order, suena de fondo, un hombre desnudo atado a una cama es apuñalado y desmembrado, y algunas partes de su cuerpo son utilizadas para alimentar a un perro. El asesino es Luca Magnotta, un actor porno de 36 años, y la víctima es Lin Jun (34 años), su novio. La grabación apareció por primera vez en el sitio *Bestgore* y aún circula por Internet.

Por su parte, *Three Guys*, *One Hammer* dura siete minutos y muestra uno de los hechos protagonizados por los jóvenes Viktor Sayenko e Igor Suprunyuck, de 19 años, dos asesinos seriales ucranianos que serían conocidos, posteriormente, como “Los maníacos de Dnepropetrovsk”. El video muestra cómo apuñalan en un ojo y en el abdomen a un hombre llamado Sergei Yatzenko (48 años), a quien luego rematan a martillazos. Cuando el dúo (que contaba con otro joven cómplice, Alexander Hanzha) fue capturado y llevado a juicio, su defensa argumentó que la evidencia –videos y fotografías obtenidos de los teléfonos celulares y de las computadoras de los asesinos– había sido alterada digitalmente, por lo tanto era falsa. La estrategia no funcionó y la corte decidió que el material era genuino¹⁴. Este dato, de todas maneras, nos resulta útil para avanzar en la indagación aquí planteada.

Suele pesar sobre la imagen digital (o bien digitalizada) una sospecha vinculada a su carácter potencialmente sintético; el cual facilitaría, mediante sus provisiones técnicas, todo tipo de manipulación del hecho registrado. La impresión de realidad, en consecuencia, se vería debilitada por esa imagen sin huella. Raymond Bellour (1990) lo señaló hace muchos años:

La imagen de síntesis desmultiplica más allá de toda medida la potencia de la analogía, mientras la absorbe y la hace desaparecer, arrancando la imagen al registro y al tiempo. Ella está tanto para ‘representar’ que reduce a cero toda representación (pp. 10-11).

Así, la analogía total y lo no análogo absoluto conviven –potencialmente– en la era digital. Philippe Dubois (2000) también abordó esta problemática y destacó aspectos de suma relevancia:

Cuanto más se extiende el poder de analogía de un sistema de imágenes más se manifiestan tendencias o efectos (¿los llamaríamos secundarios?) de desanalogización (de desfiguración) de la representación. (...) La cuestión mímica de la imagen no está sobredeterminada por el dispositivo tecnológico

14 En línea. Recuperado de: https://en.wikipedia.org/wiki/Dnepropetrovsk_maniacs

en sí mismo. Se trata de un problema de orden estético y todo dispositivo tecnológico puede, mediante sus propios medios, formalizar la dialéctica entre semejanza y diferencia, entre analogía y desfiguración, entre forma y no forma. Es este juego diferencial y modulable lo que constituye la condición de la verdadera invención en materia de imagen: la invención esencial es siempre estética, nunca técnica (p. 67).

De lo dicho pueden extraerse dos conclusiones. En primer lugar, todo *realismo* implica una determinada estética, una construcción discursiva; todo realismo es estilo. En segundo lugar, ninguna técnica visual –incluyendo las que posibilitan un funcionamiento icónico/indicial, como en los casos típicos del cine y la fotografía– se halla exenta de la tensión entre analogía y no analogía.

El mito urbano de las películas *snuff* surgió en estrecha alianza con la creencia en una imagen, la propia del dispositivo cinematográfico originario, pero luego fue más allá. Tal afirmación se vuelve necesaria –incluso obligatoria– en el momento de buscar los exponentes de un *snuff* contemporáneo. Junto a los ejemplos aislados de *Three Guys*, *One Hammer* y *1 Lunatic*, *1 Ice Pick*, encontramos un video de Facebook que reviste enorme interés, tal como se describe.

Todo ocurre en menos de un minuto. La cámara es un celular. Su dueño se baja del auto sin dejar de grabar. Los movimientos bruscos enfocan el interior del vehículo, el paisaje soleado, el asfalto de la calle. El encuadre se estabiliza mientras la cámara se acerca a un anciano que camina con una bolsa en la mano. No hay exactamente una mirada subjetiva, aunque el efecto se aproxima bastante. Luego el anciano es tomado por la cámara en un plano medio. Quien lo está filmando le pide que diga el nombre de una mujer, Joy Lane. Y agrega: “Ella es la razón por la que estoy a punto de hacerte esto”. Inmediatamente el hombre comienza a gritar, levantando su brazo derecho y cubriéndose con la bolsa. En menos de un segundo, la mano derecha del improvisado *cameraman* irrumpe en el campo empuñando un revolver: la perspectiva se asemeja a la de un videojuego de disparos en primera persona. El tiro suena con un ruido seco; el encuadre vuelve a desestabilizarse y da veloz un giro de 360 grados para volver a centrarse en la víctima, que yace en el suelo sobre un reguero de sangre. El balazo parece haber impactado en su rostro. El asesino avanza unos pasos y lo capta de cerca; después se aleja. Observamos su sombra en el pavimento mientras camina de regreso al auto. Tras otra serie de movimientos agitados, el video termina como empezó, mostrando el interior del vehículo en marcha.

Imagen 4. Toma estática del video filmado por Steve Stephens (16 de abril de 2017)



Si bien la cara del responsable no aparece en el video, Steve Stephens, de 37 años, fue, durante cuarenta y ocho horas, uno de los hombres más buscados de Estados Unidos. Minutos antes de matar a Robert Godwin (74 años), el 16 de abril de 2017 en Cleveland, Ohio, había subido otro video a Facebook en el que manifestaba su intención de cometer un asesinato al azar. Minutos después de hacerlo, volvió a grabarse, esta vez en directo, confesando el crimen y atribuyéndose trece más (los cuales nunca pudieron confirmarse). Stephens achacaba su comportamiento homicida a una ruptura amorosa. Perseguido y acorralado por la policía, terminó suicidándose en una zona rural de Pennsylvania.

El video del asesinato de Godwin permaneció accesible al público en el muro de Facebook de Stephens por más de dos horas, antes de ser removido. Esta demora generó un sinnúmero de críticas a la red social. El 18 de abril, el CEO de la empresa Mark Zuckerberg dio una conferencia en la que señaló que queda mucho trabajo por delante para prevenir tragedias como la mencionada. Días más tarde, el 3 de mayo, el vicepresidente Justin Osofsky anunció que se adoptarían nuevas medidas de precaución: “Como resultado de esta terrible serie de acontecimientos estamos revisando el flujo de nuestros informes para estar seguros lo más rápidamente posible de que los videos que reporta la gente no violan nuestras normas”¹⁵.

Se puede encontrar, algunos años antes, un antecedente claro de este caso. Sucedió el 26 de agosto de 2015 en el condado de Franklin, Virginia. El video, de 57 segundos de duración, comienza con movimientos agitados y erráticos, igual que el de Stephens. La escena muestra el punto de vista de quien está filmando; el lugar es una terraza. Luego aparecen tres personas. Dos de ellas, la periodista Alison Parker y el reportero gráfico Adam Ward, están de espaldas entrevistando a la tercera, Vicky Garner, una líder de la cámara de comercio

¹⁵ En línea. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-39629324>

local. Ninguno parece percatarse de la presencia del recién llegado, ni siquiera cuando en la parte inferior del cuadro aparece una mano que apunta con un arma directamente a Parker, a menos de un metro de distancia. Luego, la mano armada desaparece del cuadro. El encuadre titubea y vuelve a las tres personas, que insólitamente siguen con la entrevista sin darse cuenta de nada. En el segundo 40, y con el plano ya algo alejado, la pistola irrumpe nuevamente en escena y comienzan los disparos. Parker, quien será la primera víctima, empieza a correr. Luego la imagen se corta y todo se torna negro, aunque los gritos y los disparos continúan. El asesino de Parker y Ward era Vester Lee Flanagan (41 años), un ex empleado de la cadena televisiva donde trabajaban las víctimas; había sido despedido por problemas de conducta. Después de subir el video a sus cuentas de Facebook y Twitter, Flanagan se mató de un tiro. Por entonces no existía Facebook Live. Actualmente, el video se halla en varias plataformas.

Imagen 5. Toma estática del video filmado por Vester Lee Flanagan (26 de agosto de 2015)



Las imágenes antes descritas y el impulso trágico de la muestra permiten aludir a la teoría de Vivian Sobchack (2004) sobre la circunscripción de un *espacio ético* para la representación de la muerte violenta en el cine documental. En tal sentido, el enfoque de Sobchack ha resultado de enorme utilidad y sirve para pensar este tipo de producción mediatizada de la muerte:

Quien filma (observador inmediato) es éticamente responsable por su respuesta visual, y está retenido en ella. Los signos cinematográficos del acto de mirar la muerte proveen los terrenos visibles en que el espectador (observador mediado) juzga no solo el comportamiento ético del realizador sino también su propia respuesta ética a la actividad visual en pantalla. Así, la responsabilidad por la figuración de la muerte mediante la visión inscrita del cine yace tanto en el realizador como en el espectador, y en el vínculo ético comprendido entre las visiones de cada uno; circunscripción que conlleva lidiar con la transgresión. Para Sobchack, tal codificación instaura en el texto del film lo que Roger Poole denomina, respecto de la fotografía, un “espacio ético”, es decir, el sitio visible que significa la relación subjetiva y moral del observador con lo observado (Tonelli, 2015, p. 87).

Algo que la propia Sobchack sintetiza:

En su visibilidad, esta actividad de representar la muerte constituye por ende una *conducta moral*: los medios y maneras convencionalmente acordados por los cuales un evento visualmente excesivo y esencialmente irrepresentable –un evento tabú– puede ser visto, contenido, apuntado y abierto a un escrutinio que está, en mayor o menor medida, culturalmente sancionado (2005, p. 245)¹⁶.

Los nuevos medios y sus prácticas sociales entrañan un desafío fenomenal para el espacio ético. El hiperdispositivo configurado por la web permite vulnerar, con cierta comodidad, el límite tradicional que, de manera más o menos explícita, establece lo que se puede y lo que no se puede hacer; lo que se puede y lo que no se puede mostrar.

La ficción cinematográfica ha tematizado este fenómeno mediante películas como *Demonlover* (2003) y *Rastro oculto* (*Untraceable*, 2007). En la primera, bajo la forma de un sitio web de torturas al que se puede acceder legal y fácilmente. La segunda, centrando la acción en un portal de asesinatos en directo diseñado para matar a mayor o menor velocidad, según la cantidad de público que lo visite. Es así que la crítica al consumo de imágenes abyectas se impone, sobre todo en el tremebundo horizonte que vaticina la película *Rastro oculto*, dirigida por Gregory Hoblit.

En relación con este debate, vale también mencionar el debilitamiento contemporáneo de la barrera cultural entre productores y espectadores, advertido hace más de una década por Henry Jenkins (2006):

En el futuro, los productores mediáticos deberán satisfacer las exigencias de participación de los consumidores, o correrán el riesgo de perder a los consumidores más activos y apasionados en favor de otros medios más tolerantes. Las corporaciones deben decidir si están, literalmente, dentro o fuera. ¿Se aislarán o se incorporarán a la mezcla? (p. 139).

Jenkins establece la diferencia entre dos respuestas características de las industrias mediáticas a estas nuevas formas de expresión. Por un lado, la actitud “prohibicionista” de las viejas empresas (estudios de cine, cadenas televisivas, industria discográfica); por el otro, la actitud de las nuevas empresas (Internet, videojuegos y otras), que contempla a los consumidores como “colaboradores” en la producción de contenidos.

Asimismo, en lo que refiere a la ligazón entre lo público y lo privado, previamente aludido como rasgo de la telerrealidad, se pone de manifiesto que dicha cuestión adquiere una relevancia distinta ante la emergencia de las redes sociales y los new media en general. Algo que en buena medida tiene que ver

¹⁶ Traducción: autor.

con la cuestión de las características del espectador: un espectador devenido usuario. Kenneth Goldsmith (2015) lo describe del siguiente modo:

En Internet (...) la identidad abarca todo un espectro que va desde la autenticidad hasta la fabricación absoluta. Con mucho menos compromiso de lo que se requiere en la vida real, proyectamos varios personajes con tan solo unos golpes de tecla. Tiendo a mutar en diferentes direcciones cuando estoy online: en este chat, soy una mujer; en este blog, un conservador; en este foro, un golfista cuarentón. Y jamás se me acusa de no ser auténtico o real. Al contrario, se refieren a mí como “señora” o “conservador de mierda”. De hecho, he comenzado a desear que la persona online a quien me dirijo en tales conversaciones no sea en realidad “esa persona” (p. 130).

Las redes sociales de consumo a gran escala como Facebook, Instagram y Twitter no aseguran una excepción a dicho espectro. Más allá del uso de nombres y rostros reales, sigue habiendo fabricación y proyección de personajes. Y la ficción distópica otorga, nuevamente, herramientas para pensarlo.

Un ejemplo de ello es el episodio de la serie *Black Mirror* titulado “Nosedive” (2016), cuya historia transcurre en un mundo donde todos se califican entre sí por medio de una aplicación similar a una red social. En esa ficción dirigida por Joe Wright, el estatus social, la calificación de una persona como parte de un colectivo humano interrelacionado a través de soportes digitales, se mide conforme a la eficacia que tenga el personaje construido e interpretado para los demás. En “Nosedive”, la obsesión de la protagonista por mejorar su puntaje termina jugándole en contra y convirtiéndola en una paria. Es precisamente en ese instante, aislada y sin tener que preocuparse por valoraciones y clasificaciones que jerarquizan y ordenan las distinciones sociales, que ella logra sentirse verdaderamente libre.

Sin tratarse de una ficción audiovisual, y al igual que otros casos descritos, el video de Steve Stephens y sus repercusiones convulsionan el espacio ético en los medios. Si bien Facebook debió asumir su responsabilidad por no sacar el material de circulación con la premura necesaria, lo cierto es que ese material puede todavía encontrarse en la *Internet superficial* (está disponible, por ejemplo, en la plataforma de videos *Vimeo*, competidora de YouTube, y continúa siendo visto por millones de personas).

Pero eso no es todo: las redes sociales, inmersas en el reino de las apariencias, resultan súbitamente afectadas por una dimensión de lo real nunca vista. La posición convencional, con sus usos, roles, hábitos y funciones rutinarias de quienes habitan esos espacios virtuales, parece estar invadida por el fantasma del *snuff*, que supo ser evocado por las ficciones cinematográficas, pero no llegó a materializarse en los grandes medios masivos del siglo XX, y que hoy interpela de una manera diferente el funcionamiento de los nuevos medios. A través del empleo de las redes sociales, su uso con fines homicidas y extremos

como en el caso de Stephens, por decirlo de algún modo, lograron *trascender* la convencionalidad. Apodado “el asesino de Facebook”, el repentino paso de Stephens a la fama mundial daría cuenta de ello.

Si se tiene en cuenta la perspectiva apocalíptica de films como *Rastro oculto*, podríamos inferir que la realidad, finalmente, replica y confirma los presagios de las distopías mediáticas.

5. CONCLUSIONES

Las conclusiones del recorrido planteado son obviamente provisorias. Y si se retoman los ejes de análisis planteados al principio del artículo, puede establecerse que, en el marco del estilo realista de los videos de redes sociales abordados, el Caught On Tape con cámara móviles es aquello que se impone. West ha dicho que en esa modalidad resuenan las reacciones corporales y emocionales del operador, y que por ello *se siente real*. El video de Stephens, sin duda, expresa su estado físico y psicológico. Lo mismo podría decirse del producido por Flanagan. Que el concepto de Caught On Tape se haya pensado inicialmente para el registro de hechos fortuitos e inesperados cuando estos eventos, por el contrario, son notoriamente intencionales, no invalida tal apreciación.

En épocas de telerrealidad, las emisoras se encargaban de seleccionar el material amateur enviado por sus televidentes. Ahora los aficionados no solo pueden provocar el acontecimiento, hacerlo ocurrir, también pueden darlo a conocer sin necesidad de atravesar una instancia de selección. Precisamente, el estilo realista mencionado da cuenta de una impronta cruda y sin pulir, vinculada en este caso a la digitalidad. Si para el lenguaje filmico la codificación documental se valía de artilugios como grietas, cambios de rollo o improvisados, no queda duda que las características de este tipo de mecanismos son otras.

En principio, la textura granulosa del cine cede su lugar a la pixelación del mundo digital. Los movimientos bruscos de cámara en mano siguen conformando un rasgo importante, aunque en el nuevo Caught On Tape esa cámara es la del teléfono celular, o bien una mini cámara portátil. El resultado es un impulso cuya conexión visible con las decisiones y las torpezas del cuerpo operador parece ser más directa e inmediata que antes (claro que aquí no se incluye el registro de la webcam, otra variable del video difundido en redes sociales).

Asimismo, estos videos de violencia y muerte encarnan una ruptura. Por un lado, con respecto a la apariencia espectacular de las ejecuciones más recientes del ISIS, aquellas que en el texto de Astley recibieron la denominación de Snuff 2.0. Los crímenes perpetrados, documentados y transmitidos por Stephens y otros *killers* similares a través de la web, constituyen un ejemplo claro de Snuff 2.0, si bien bajo una modalidad que en buena medida recupera la estética pobre, primitiva, descuidada y amateur de las imagerías tradicionales. Por otro lado, la discontinuidad apunta, como se pretendió documentar, a lo que las

redes sociales muestran. Las muertes rompen con las costumbres y actividades regulares que fundan ese espacio complejo, a medio camino entre lo público y lo privado. Rompen con la regla, aunque, vale aclararlo, quizás no sean estrictamente la excepción: poder hablar de un Snuff 2.0 en los nuevos medios, en las redes sociales, supone referirse a algo más que un caso único o una rareza.

Por último, el 15 de marzo de 2019 (mientras se escribían estas conclusiones) sucedió otro episodio de violencia y muerte transmitido a través de una red social. Un australiano llamado Brenton Tarrant, de 28 años, irrumpió en dos mezquitas en Christchurch, Nueva Zelanda, y mató a 49 personas. El asesino, quien seguramente será condenado a cadena perpetua, transmitió la masacre xenófoba por Facebook Live. La emisión duró 17 minutos. La apariencia del video, grabado desde una cámara adosada a la ametralladora de Tarrant, se asemeja a la de un videojuego en primera persona del estilo *Call Of Duty*, *Battlefield* o *Counter Strike* (otro rasgo visual del Snuff 2.0 que debemos añadir a los ya descritos).

Tras el aviso de la policía neozelandesa, Facebook, YouTube y Twitter emprendieron la tarea de borrar todo rastro del video, cuyos fragmentos no dejaban de aparecer. Dichas compañías cuentan con equipos de más de veinte mil moderadores que analizan contenidos las 24 horas del día, intentando rastrear y reportar aquellos más impactantes y violentos, así como sus correspondientes comentarios alentadores. Pero estos controles y revisiones impuestos por las redes sociales, como se ha visto, no son suficientes¹⁷.

Como se puede apreciar, se atraviesa un momento tumultuoso que tiene a las redes sociales y al llamado espacio ético en el centro de las discusiones. En tal sentido, y al margen de las implicancias que vinculan todos estos hechos trágicos con las problemáticas del mundo actual (en el que se inscribe el resurgimiento de los movimientos de extrema derecha), el ¿mito? *snuff* sigue escribiendo su heterogénea historia. Una historia cuyo capítulo contemporáneo aún está lejos de resolverse.

REFERENCIAS

- Astley, M. (2016). Snuff 2.0: Real Death Goes HD Ready. En Jackson, N.; Kimber, S.; Walker, J. & Watson, T. (eds.), *Snuff: Real Death and Screen Media* (pp. 153-170). Nueva York: Bloomsbury.
- Bellour, R. (2008). La Doble Hélice. En La Ferla, J. (ed.), *Artes y Medios Audiovisuales: Un estado de situación II. Las Prácticas Mediáticas Predigitales y Postanalógicas* (pp. 215-237). Buenos Aires: Aurelia Rivera-Nueva Librería.

¹⁷ En línea. Recuperado de: https://www.washingtonpost.com/technology/2019/03/18/inside-youtubes-struggles-shut-down-video-new-zealand-shooting-humans-who-outsmarted-its-systems/?utm_term=.a62935b29885&tid=sm_tw

- Dubois, P. (2000). Máquinas de imágenes: Una cuestión de línea general. En *Video, Cine, Godard* (pp. 9-30). Buenos Aires, Argentina: Libros del Rojas.
- Dubois, P. (2000). Video y teoría de las imágenes: Para una estética de la imagen video. En *Video, Cine, Godard* (pp. 31-50). Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Dwoskin, E. & Timberg, C. (March 18, 2019). Inside YouTube's struggles to shut down video of the New Zealand shooting — and the humans who outsmarted its systems. *The Washington Post*. Recuperado de: https://www.washingtonpost.com/technology/2019/03/18/inside-youtubes-struggles-shut-down-video-new-zealand-shooting-humans-who-outsmarted-its-systems/?utm_term=.240d5562eee9. Consultado: 20/03/2019.
- Fetveit, A. (2002). Reality TV in the Digital Era: A Paradox in Visual Culture? En J. Freidman (ed.), *Reality Squared: Televisual Discourse on the Real*. Nueva Jersey y Londres: Rutgers University Press.
- Graham, R. & Parry, H. (August 18, 2017). California girl, 18, who live-streamed 'drunken' crash that killed her younger sister, 14, on Instagram breaks down in tears in court as she's denied lower a bail. *Daily Mail*. Recuperado de: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-4740490/No-bail-reduction-California-crash-recorded-Instagram.html>. Consultado: 24/11/18.
- Goldsmith, K. (2015). Hacia una poética del hiperrealismo. En *Escritura no-creativa. Gestionando el lenguaje en la era digital* (pp. 129-163). Buenos Aires: Caja Negra.
- Harper, P. y Mullin, G. (February 28, 2019). Death On Camera: How Facebook Live murder and suicide videos are spreading online and what you should do if you spot inappropriate content?. *The Sun*. Recuperado de: <https://www.thesun.co.uk/news/3426352/facebook-live-clips-murder-suicide-shootings-report/>. Consultado: 5/03/2019.
- Kerekes, D. & Slater, D. (1995). *Killing for Culture: An Illustrated History of Death Film from Mondo to Snuff*. Londres: Creation Books.
- Smith, G. (2004). Final Cuts: The History of Snuff Films. En *Fringe Underground*. Recuperado de: <http://www.fringeunderground.com/snuff.html>.
- Sobchack, V. (2004). Inscribing Ethical Space: Ten Propositions on Death, Representation, and Documentary. En *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* (pp. 226-258). Berkeley, Estados Unidos: University of California Press.
- Steimberg, O. (1998). *Semiótica de los medios masivos*. Buenos Aires: Atuel.
- Tonelli, J. (2015). Límites de la realidad, límites de la ficción. El caso de Efectos especiales. *Lexia. Revista de Semiótica*, 21, 83-96
- Tonelli, J. (2017). Una imagen muda. El misterioso caso de Elisa Lam. En Tassara, M. (coord.), *Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica* (pp. 88-96). Buenos Aires: Universidad Nacional de las Artes.

- Traversa, O. (2001). Aproximaciones a la noción de dispositivo. *Signo y Seña*, 12, 231-248. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/89499>
- Verón, E. (1987). *La semiosis social*. Buenos Aires: Gedisa.
- Verón, E. (2004). Cuando leer es hacer: la enunciación en el discurso de la prensa gráfica. En *Fragmentos de un tejido* (pp. 171-191). Barcelona: Gedisa.
- West, A. (2005). Caught on Tape: A Legacy of Low-Tech Reality. En King, G. (ed.), *The Spectacle of the Real* (pp. 83-92). Bristol: Intellect Books.

MATERIAL AUDIOVISUAL

- Demonlover* (2002). Dirección: Olivier Assayas. Francia, Palm Pictures, 129 minutos.
- “Nosedive” (2016). *Black Mirror*, Temporada 3, Episodio 1. Dirección: Joe Wright. Reino Unido, House of Tomorrow, 63 minutos.
- Rastro oculto* (2007). Dirección: Gregory Hoblit. Estados Unidos, Sony Pictures, 101 minutos.
- Snuff: A Documentary About Killing On Camera* (2008). Dirección: Paul Von Stoetzel. Estados Unidos, Killing Joke Films, 76 minutos.
- Zapruder Film* ([1963] 1995). Dirección: Abraham Zapruder. Estados Unidos.

*Contribución: 100% del trabajo pertenece al autor.



Artículo publicado en acceso abierto bajo la Licencia Creative Commons - Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

IDENTIFICACIÓN DEL AUTOR

Julián Tonelli. Magíster en Crítica y Difusión de las Artes (UNA), Argentina, y Licenciado en Crítica de Artes (UNA), Argentina. Docente en las asignaturas Semiótica y Teorías de la Comunicación y Semiótica General (UNA-Área Transdepartamental de Crítica de Artes). Docente en la *Especialización en Producción de Textos Críticos y Difusión Mediática de las Artes* (UNA). Docente de la asignatura Arte y Nuevos Medios, Facultad de Ingeniería Informática, Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina. Participó como articulista en el libro: *Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras*, coordinado por Mabel Tassara y Mónica Kirchheimer (Imago Mundi, 2018) y ha publicado artículos en distintas revistas académicas sobre temáticas relacionadas a los fenómenos mediáticos que vinculan el realismo audiovisual con las nuevas tecnologías. Se desempeña como editor en el sitio web de cine *A Sala Llena*. Beca de Maestría UNA 2013.

REGISTRO BIBLIOGRÁFICO

Tonelli, J. (enero-junio, 2019). Violencia y muerte en las redes sociales: hacia un Snuff 2.0. *InMediaciones de la Comunicación*, 14(1), 109-127