



Conductas extremas, riesgo y tentación de muerte en la sociedad del espectáculo (nuevas formas y usos de la violencia)¹

Extreme Behaviors, Risk and Death Temptation in the Society of the Spectacle (New Forms and Uses of Violence)

Gérard Imbert^(*)

Universidad Carlos III de Madrid - España

Resumen

Es patente en la sociedad postmoderna el desarrollo de conductas de riesgo, actos de vandalismo que, sin tener siempre intenciones agresivas, pueden caer en la violencia. A menudo ligadas a estímulos externos (velocidad, alcohol, drogas) -que las convierten en violencia lúdica- pueden desembocar en actos anómicos y dar lugar a una violencia indiscriminada, aparentemente gratuita. ¿Qué esconden las tomas de riesgo, la puesta a prueba, el juego con los límites, en su vertiente tanto

Abstract

In postmodern society, it is evident the development of risk behaviours and vandalism acts which, although not always associated with aggressive intentions, can be violent. Very often, they are linked to external incentives (speed, alcohol, drugs) -which convert them into ludic violence- and, therefore, may end in anomic acts and trigger indiscriminate violence. What is hidden behind the risk taking, the testing, and the playing with boundaries, either in their tragic or

¹ Este artículo es parte de una reflexión sobre los imaginarios en torno a la muerte y a la violencia en la cultura de la postmodernidad, recogida en *La tentación de suicidio* (Tecnos, 2004). Fue publicado originalmente en CONTRERAS, F.R. y SIERRA, F. (coords.) (2004): *Culturas de guerras*. Madrid: Cátedra, pp. 225-236. Agradecemos al Grupo Anaya su autorización para su difusión en este número de *Mediaciones Sociales*.

trágica como lúdico-festiva? ¿En qué medida no apuntan -más allá de su aparente gratuidad- a comprobar la capacidad de tolerancia del sistema, reflejando un juego con el azar que podría representar una nueva forma de ordalías? ¿Hasta qué punto los medios audiovisuales, hoy, cumplen una función mediadora y, mediante la hipervisibilización de objetos negativos, domestican la violencia, exorcizan el miedo, integrándolos a una cultura de la violencia, con sus estéticas?

Palabras clave: *sociedad del espectáculo, violencia, mediación comunicativa, representaciones colectivas, prácticas de riesgo.*

happy-ludic trend? To what degree are they not aimed at -beyond its apparent gratuity- testing the tolerance capacity of the system, reflecting a game of chance that could represent a new way of ordeals? Up to what extent do the broadcast media today, comply with a mediating function and, through the hyper-visibility of negative objects, tame violence and exorcise fear, integrating them into a culture of violence with its own aesthetics?

Keywords: *society of the spectacle, violence, communicative mediation, collective representations, risk practices.*

INTRODUCCIÓN

En una sociedad como la occidental que todo -y tanto- lo ordena, planifica, que se alimenta de previsiones, simulaciones de toda índole (económicas, estadísticas, meteorológicas, políticas...), que se esfuerza por reducir el grado de imprevisibilidad de la actualidad -la *in-formación* como proceso formal es una ordenación del caos del mundo-, es grande la tentación de desorden, frecuentes las manifestaciones de tipo gratuito, al margen de la ley y, a menudo, fuera de toda racionalidad social, o que simplemente juegan con el azar. Son las nuevas formas y usos de violencia.

1. TENTACIÓN DE DESORDEN Y CONDUCTAS DE RIESGO

Es patente en la sociedad postmoderna el desarrollo de lo que podríamos llamar *conductas de riesgo*, en sus diferentes modalidades. Frente a la violencia dura (terrorismo, conflictos étnicos, barbarie bélica), emergen violencias menores (delincuencia, vandalismo), pero también se dan conductas que, sin tener intenciones deliberadamente agresivas, pueden caer en la violencia. Estas actuaciones, a menudo ligadas a estímulos externos (velocidad, alcohol, drogas) -que las convierten en violencia lúdica- pueden desembocar en actos anómicos (pulsiones suicidas o agresivas y en ocasiones asesinas), cayendo así en una violencia indiscriminada, aparentemente gratuita. Dos casos, que se dieron con bastante frecuencia a finales de los ochenta en España -el de los “conductores kamikaze” y el de los skinheads- ilustran estas conductas. Son dos formas extremas, totalmente diferentes en cuanto a su contenido, pero simbólicamente muy cercanas: el ir *a contrasentido* del sentido social (en sentido literal y metafórico), con una misma negación asocial del *otro*, una ignorancia deliberada de cuantos puedan encontrarse en el camino...

Pero al margen de estas conductas extremas, de esta violencia directamente “protagonizada” -violencia de hecho- existen violencias menos visibles, de signo no tan negativo, que son como una respuesta simbólica a la crisis del valor (de los valores plenos), a la decadencia de los sistemas ideológicos, y que manifiesta una especie de vuelta de lo socialmente prohibido, reintroduciendo el riesgo -aunque un riesgo domesticado- en la vida social.

Son actuaciones a menudo recreativas, que juegan con el riesgo, pero sabiendo simbolizar el miedo producido, hasta convertirlo en actividad lúdica -deporte, modas, *obvies*: actividades relacionadas con la velocidad, el montañismo, las profundidades, como pueden serlo el ski extremo, el “puenting” (el tirarse desde un puente colgado de un elástico), el “rafting”, la espeleología experimental (recreación de vida en condiciones mínimas), el paracaídas libre, el “skeleton” (especie de bobsleigh rudimentario), etc. El riesgo que comportan, aunque bastante controlado -y, en algunos casos, casi teórico- reinyecta valor o por lo menos lo simula, simulando al mismo tiempo un reencuentro con el entorno natural, con sus connotaciones ecológicas. Estas actividades pueden derivar en una verdadera *escenificación del riesgo* como ocurre en los juegos de guerra (simulación de situaciones de enfrentamiento bélico), de moda hace unos años entre algunos ejecutivos de este país... Su expresión extrema (y perversa) serían los juegos de roles que llegaron a desembocar en actos homicidas (como ocurrió en Madrid en 1994), sin hablar de la escenificación de la propia muerte en las películas *snuff* (películas supuestamente realizadas a partir de hechos cruentos: violaciones, torturas, y hasta muertes provocadas para el ojo voyeurista de la cámara).

En otro ámbito -el de las representaciones sociales- y sin llegar a estos extremos, se pueden crear situaciones de riesgo, de miedo y hasta de horror que tienen su reflejo por ejemplo en las producciones cinematográficas: las que llevan a una sistematización del horror en el cine *gore*, a la santificación de la muerte en las películas *hardcore*, a su hiperrealización en el *snuff cinema*; pero también, en la televisión actual, la creación de situaciones límite en los reality shows y otros juegos concursos, que crean estados de incertidumbre, instalan relaciones de dominación, puesta a prueba, humillación, situaciones que encierran una fuerte violencia simbólica; violencia que se manifiesta por otra parte en la trivialización de la muerte en las series de hospitales (véase CSI), con su hipervisibilidad exacerbada.

Hay en todo ello un componente común: una *violencia informe*; esto es, no siempre explícitamente formulada, no asumida como tal, pero que se cristaliza (se formaliza) en una serie de conductas y representaciones sociales. Violencia virtual si se quiere -más del ámbito de lo inminente, de la amenaza, que de lo realizado- que juega con el miedo en una ruleta rusa simbólica (del orden de la representación): juego *siniestro* -con el sino- que contesta al determinismo por una exploración del azar, como un juego de rol en que uno no escoge la violencia sino que es escogido por ella, es lle-

vado a ella por un cúmulo de combinatorias formales (el juego es, en términos simbólicos, una escenificación del sino y tiene que ver con la muerte, procede mediante eliminación progresiva de los jugadores).

Obviamente hay aquí una fascinación por la violencia que puede resolverse en *tentación de muerte*: en algo que tiene más que ver con lo fantasmático que con lo real. Son, en todo caso, juegos de vértigo -como los calificara Caillois- que a través del riesgo ponen a prueba la Ley, permiten ese sentimiento de fuerza todopoderosa, de dominio sobre la muerte, creando una euforia pasajera pero intensa, que anula el tiempo, las distancias, separa y al mismo tiempo une en el imaginario vida y muerte.

El cine actual, y más especialmente las producciones norteamericanas, refleja con creces este imaginario de la muerte que procede mediante una virtualización de la pulsión: un acercarse a ella, un coquetear con la muerte, con la posibilidad del encuentro fatal (como en el caso de los conductores kamikazes), que puede convertir la fiesta en *antifiesta* (lo mismo ocurre con los hooligans).

“Crash”, la película de David Cronenberg, es claro ejemplo de ello, y si tanto ha escandalizado el “buen sentido” -y la buena conciencia- occidental, no es por su (sólo aparente) no sentido, sino porque desvela en el imaginario colectivo una pulsión secreta, ambivalente: la fascinación por el *accidente*. Pero sería reductor limitar aquí el hecho al accidente automovilístico; el accidente figura metafóricamente la ruptura del orden, la amenaza del desorden, del deseo incontrolable, ambivalente, que en la película confunde sexo con muerte (no por nada en francés se dice “petite mort” para referirse al orgasmo). Está claro que lo que perturba aquí es esa amenaza latente -figura maléfica del deseo- que traduce una vuelta del “mal” casi satánica, en todo caso una profunda tentación de desorden (el satanismo no es por otra parte ajeno a muchas películas: véanse “Seven” de David Fincher, “La novena puerta” de Polanski o “El día de la bestia” de Alex de la Iglesia).

2. DE LA VIOLENCIA LEGÍTIMA A LA VIOLENCIA SALVAJE: LA CULTURA DE LA VIOLENCIA

Se desarrolla así una violencia difusa, que se desenvuelve en ámbitos social y simbólicamente diferentes, que no tienen conexión entre sí,

violencia “informe” que puede cobrar formas muy diversas, desde la destrucción indiscriminada de bienes (el vandalismo)², hasta el arriesgar lúdicamente la propia vida, o prácticas más o menos mediadas de autodestrucción con toma inconsiderada de riesgos³.

Estamos, en estos casos, ante un uso diluido de la violencia (tanto en cuanto a su significado simbólico como a su aplicación), que ya poco tiene que ver con el carácter sagrado que podía tener la comisión de actos de violencia dentro de los rituales sociales de las sociedades primitivas⁴. La violencia, hoy, se ha desacralizado, fenómeno acentuado por otra parte por la permanente escenificación/repetición/serialización de hechos violentos en los medios de comunicación, hasta crear auténticos *escenarios de violencia*⁵. También está obsoleto el modelo decimonónico según el cual el Estado tiene el monopolio del uso de la violencia y recurre ceremonialmente a ella con valor ejemplar, dándole así un carácter legítimo; el debate en torno a la pena de muerte es revelador a este respecto de la no-legitimidad de la violencia institucional y lo mismo ocurre en el otro extremo con la violencia terrorista...

Asistimos, pues, a una proliferación de nuevas formas y usos de violencia (no en términos cuantitativos sino cualitativo-formales): una violencia salvaje, de signo más bien gratuito, de objetivos indefinidos, aparentemente sin sentido, transgresión más o menos controlada, que consagra una verdadera *cultura de la violencia* tanto en actuaciones como en representaciones. Parte de esta violencia es absorbida por el sistema, convirtiéndose incluso en “estética” para algunos (de manera sistemática en el cine y en la televisión), en parte mediada (vuelta aceptable, objeto de consumo masivo). Pero al margen de esta violencia difusa, se dan manifestaciones más radicales de una violencia irreducible, fundamentalmente anómica, que revela una relación problemática con la Ley, en la que ésta ya no aparece como un principio incuestionable, ni siquiera a veces como princi-

² Me refiero sobre todo aquí a actos de violencia gratuita: atentar al mobiliario urbano y a los representantes institucionales, apedrear trenes o coches, prender fuego a los sótanos de los HLM (viviendas sociales), como ocurre por ejemplo en Francia...

³ Verbigracia: autolesiones que no dejan de recordar, entre los jóvenes, las violencias padecidas por los niños maltratados: quemaduras de cigarrillos, hinchazón de dedos, hematomas en la frente y los miembros, cortes con navaja...

⁴ Sobre este aspecto remito a los análisis de Girard (1972).

⁵ Este punto ha sido desarrollado en Imbert (1992).

pio, o incluso no existe como tal, esto es como límite al hacer social (las actuaciones de los “cabezas rapadas” son ejemplo de ello).

Para explicar esta crisis, muy propia de la anomia del fin de siglo, no bastan las explicaciones estrictamente ideológicas (la tan manida crisis de valores, el fin de la historia y ocaso de las ideologías), ni sociales (fractura social, era del vacío, etc.); es necesario plantearla en términos simbólicos, es decir como una *crisis de los fines*; con ello queremos situar esta crisis en un ámbito a la vez pragmático (los fines como objetivos, límites que se ponen a la actuación) y epistemológico (la decadencia de los sistemas de representación del mundo, crisis semiológica si las hay), pero también axiológico (los sistemas que orientan las conductas) y ético (los ideales que las alimentan). “Es porque vivimos de muerte lenta por lo que soñamos con una muerte violenta”, escribía Baudrillard al respecto...

Crisis simbólica, en fin -del *ser* y del *hacer*- de magnitud planetaria y traducciones múltiples, que tiene su expresión extrema en el malestar postmoderno ante la muerte -fin por excelencia- que está en el origen de la pérdida de conciencia de la Ley, porque la sanción suprema -la muerte- ya no es objeto de una actitud reverencial. Con la pérdida de respeto hacia la muerte, se pierde también la conciencia de los límites: límites entre lo lícito y lo ilícito en el hacer, límites entre lo decible y lo indecible en el discurso social, límites entre lo visible y lo invisible en el mostrar mass mediático.

Al cuestionamiento de la Ley, mediante la crisis del valor, responde una exploración de los límites del *poder-hacer* y -sin duda, pero de manera más solapada- una búsqueda inconsciente de la sanción. A la angustia despertada por la muerte “real” -las representaciones de los mass medias no lo son, o son hiperreales y, por ende, más inquietantes-, contesta la exploración del riesgo, con su posible salida fatal. Al excesivo individualismo del modelo competitivo, basado en el libre-albedrío del ciudadano moderno condenado a siempre responder presente, escoger y ser el mejor, a tener libre disposición de su cuerpo, etc., responde una nostalgia del sino, la creación de *destinos fatales* dentro de lo que podríamos llamar un determinismo a posteriori, mediante una provocación del azar, que se resuelve en virtualización de la necesidad.

En estas conductas, tanto en su vertiente trágica (conductores kamikaze y demás prácticas de ruleta rusa), como en sus versiones lúdico-festivas (consumo incontrolado de alcohol, robos y destrozos gratuitos,

prácticas de riesgo⁶) se provoca el azar y en ellas es más importante el envite simbólico que el placer inmediato o el afán de lucro. Este desafío a la Ley (social, natural) compensa la carencia simbólica mediante una exploración física de los límites, como una manera de acotar un territorio que, si no es el de la identidad, por lo menos marca un círculo, traza un destino inmediato aunque sea irreversiblemente fatal...

3. TOMA DE RIESGO, PUESTA A PRUEBA: LAS NUEVAS ORDALÍAS

¿Qué denominador común puede haber entre prácticas de índole e intensidad tan variadas como las que hemos citado, desde las lúdico-festivas hasta las trágico-fatales? Más allá del riesgo que comportan unas y otras para el sujeto, de la amenaza que pueden representar para el otro - aunque se trate las más de las veces de una trasgresión controlada e incluso a veces simulada (perfectamente acotada por los medios técnicos modernos) y sin que haya en la mayoría de los casos agresión deliberada al otro- se trata antes que nada de una puesta a prueba, no sólo de los límites de la Ley, sino también de los del propio sujeto. Sin duda este desafío al orden tiene que ver con el culto a la hazaña, con una visión gloriosa del cuerpo (cultivada por las modas, exacerbada por la publicidad) que compensa de la sensación de inseguridad, no sólo social sino también ontológica: el sujeto posmoderno es profundamente inseguro y la puesta a prueba puede hacer las veces de rito de iniciación (o por lo menos de confirmación), aunque un rito vivido aquí individualmente, sin el valor redentor de la ceremonia colectiva. Ritos quebrados, sin duda, sin secreto ni iniciador, ritos sin mitos aunque con sus pequeñas mitologías...

¿Cómo no pensar aquí en las medievales ordalías⁷, en estas interrogaciones provocadas del destino? Cuando los sistemas ideológicos, los “grandes relatos” como decía Lyotard (mitológicos, cosmogónicos), ya no

⁶ El psiquiatra Xavier Pommereau (1997) cita el penetrar de manera ilegal en lugares privados y públicos sin fines crematísticos (práctica habitual en París en cementerios y catacumbas, para celebrar ahí fiestas), adueñarse de un coche por una noche, trepar por monumentos públicos, pasear por los tejados, poner en marcha maquinaria de obras públicas, visitar sótanos simulando robos.

⁷ En la tradición medieval, las ordalías recurrían al “juicio de dios” mediante una prueba natural en la que uno se sometía a la prueba de los elementos (fuego o agua, por ejemplo) con vistas a salir inocente o culpable, como una manera de convocar el sino en ausencia de dictamen humano.

son operativos, cuando en una palabra la trascendencia (dios o destino) ya no se manifiesta, hay que forzar el sino, labrarse un destino a su medida.

A pequeña escala, muchas conductas anómicas encubren la búsqueda de un choque con la realidad, una llamada al orden, aunque desesperada. De ahí el desarrollo de formas de violencia que calificaré como implosivas o virtuales, menos transgresoras que la violencia revolucionaria de las décadas prodigiosas (60 y 70): a diferencia de las utopías del 68, que se basaban en una conquista de lo imposible (“Soyez réalistes: demandez l’impossible”), estas nuevas formas de violencia se acercan más a una exploración de lo posible -a su comprobación- que a una realización de lo imposible.

La puesta a prueba apunta menos al otro que a la capacidad de aguante del propio sujeto y del mismo sistema. El vandalismo, expresión trillada de los nuevos usos de la violencia, no busca tanto la conquista del objeto o la humillación del otro como la negación mágica de la existencia misma del objeto, de su derecho a existir, podríamos decir. Grado virtual de violencia en la medida en que pone a prueba la capacidad de tolerancia del sistema (la posibilidad de ejercer la violencia a hurtadillas del control social, al margen de su visibilidad), el vandalismo es una exploración sin límites del *poder-hacer*. En grado menor lo mismo ocurre con los graffitis, tags y demás muestras de marcaje de la ciudad, que funcionan como un tatuaje simbólico del cuerpo de la ciudad, negación de su valor de uso social y apropiación mágico-críptica de su territorio.

Aunque sistemática, no es para nosotros una violencia deliberada. No es agresión a un tercero, sino que es violencia contra el sistema mismo de los objetos. Más allá de la trasgresión -la trasgresión quiere derrocar un estado de cosas- ésta lo ignora, niega el orden en cuanto tal, no admite el espectáculo de la riqueza. Sin duda el más emblemático de los grados de vandalismo sea el consistente en anular el valor de uso del objeto con su máxima carga simbólica: un coche nuevo rayado ya no es tal, de alguna manera pierde su virginidad; el mancillar la cama matrimonial, como hacen algunos “cacos”, es violar la intimidad de la pareja, en una negación mágica del presente, de los objetos visibles del bienestar social.

Si la divisa de los punks era “no future”, la de hoy podría ser que sólo hay presente, y es un presente virtual; el acto de afirmación se desarrolla en un tiempo indefinido, una especie de presente potencial. La no-

conciencia de la falta cuando se cometen actos de violencia gratuitamente se deriva precisamente de la falta de conciencia temporal, de ese rechazo a la inserción en el espacio-tiempo social. Al no tener perspectiva de futuro, el sujeto no “ve” las consecuencias de sus actos, no toma conciencia de la necesidad de “ordenar” las conductas (de inscribirlas en el tiempo) de acuerdo con la Ley. Negación del futuro, virtualización del presente son constantes en la realización de actos de violencia anómica (*a nomos* es estar precisamente fuera de la Ley -como garante de la continuidad social- al margen del sistema de regulación social).

4. DE LO GRATUITO A LO VIRTUAL: LA VIOLENCIA IMPLOSIVA

Los actos de violencia gratuita serían desde esta perspectiva una exploración de lo posible: una violencia que no se enfrenta directamente con los representantes de la Ley, que no persigue siquiera a los sujetos, sino que se vuelca en los objetos; decir que es gratuita es admitir que no es instrumental (no busca instrumentalizar la violencia con fines de transformación). La llamaré virtual en la medida en que no tiene fines trascendentes: es violencia pura, inmanente, reflexiva: el acto mismo es en sí su propio fin y la identidad no va más allá de una identificación rotunda pero puntual, sin consecuencia (de ahí la ausencia de mala conciencia).

Para mí, esta virtualización de la violencia se hace eco de la virtualización de las imágenes de violencia en el régimen moderno de visibilidad. La representación moderna ha llegado a un grado tal de hiperrepresentación que la violencia (y hasta la muerte) se ha trivializado y, de tanta repetición, serialización, saturación, ya no produce efectos reales. El snuff cinema, a la inversa, sería un intento diabólico de volver a darle realidad al hecho virtual, de reintroducir perversamente en el ver la unicidad de la “actualidad” de la muerte (del “ha ocurrido” y no volverá a repetirse), compensando al mismo tiempo la pérdida de credibilidad del propio discurso informativo.

El exceso de visibilización en la representación de la violencia, de la muerte, del sadismo acaba produciendo insensibilización en el sujeto; y de la trivialización de las imágenes y su integración a relatos y prácticas de corte lúdico se llega a una asepsización de la violencia, a su aceptación como hecho natural, con sus derivas lúdicas o estéticas. La utilización de escenas de violencia real o simulada en reality shows, docudramas y “pro-

gramas de realidad” (tipo “Real TV” en Estados Unidos, “Impacto TV” en España), facilitan esta confusión. La violencia erigida en código (en el cine de Tarantino, por ejemplo) contribuye a imponerla como referente, a volverla no sólo aceptable, sino fuente de placer, dentro de un juego voyeurista. El surgimiento de varias películas en torno al snuff-cinema (ya sea éste real o fantasmático) en Estados Unidos y en España corrobora esta fascinación, alimentando una desrealización del objeto.

Obviamente esta saturación de imágenes y signos de violencia fomenta el desarrollo de una estética de la violencia, trayendo consigo una desimbolización del hecho. Imagen contra símbolo: tal podría ser el envite de la postmodernidad. La saturación del espacio de representación colma la carencia de los procesos de simbolización uniendo en el imaginario vida y muerte.

En el lado opuesto, esta virtualización de la violencia, mal asumida, mal vivida por el sujeto, puede traer consigo la vuelta de formas primarias de violencia, revertidas hacia el propio sujeto. De ahí la aparición de una violencia implosiva, en forma de auto-lesiones, suicidios disfrazados (tan frecuentes entre la juventud) o, en grado menor, reacciones anoréxicas, de ensimismamiento, angustia, que son como una respuesta al pánico imperante: lo mismo que se hablaba hace algunos años de sensación de inseguridad, hoy podríamos hablar de “sensación de catástrofe”, como un miedo ambivalente, flotante, a la catástrofe, con la subsiguiente fascinación por el accidente.

Vuelta del mal, mediante la representación del horror -que podría traducir el regreso de lo que Phillippe Aries llamaba “la mort ensauvagée”, la muerte salvaje, en toda su crudeza-. El cine *gore* (o cine de vísceras) ilustra de manera caricaturesca esta deriva, consagra una verdadera estética del horror que oculta a su vez un malestar profundo ante la muerte y al mismo tiempo una tendencia a querer decir lo indecible, a *visibilizar lo invisible*: el cuerpo en su visceralidad, la muerte en su trance... Tarantino es de los que han explorado esta vía, cayendo en lo que he llamado el *grado plus* de violencia: una respuesta hiperrealista a la saturación de los códigos de representación. De la escenificación del riesgo a la santificación de la muerte, sólo hay un paso: las películas *snuff* (o sobre el pretendido cine *snuff*) lo dan...

Cuando los códigos se han empobrecido, cuando los temas y los objetos se han vuelto recurrentes, sólo quedan las formas. En una especie de barroquismo postmoderno, las producciones mass mediáticas están imponiendo una nueva estética: una *estética de la violencia* que, de tanta saturación, puede, en el “mejor” de los casos, acabar produciendo insensibilización y, en el peor, llevar a confundir representación con realidad, volviendo fascinante la violencia representada y haciendo olvidar la de todos los días y de todos los pueblos, la que padecen *unos y otros*.

5. DE LA VIRTUALIZACIÓN DE HACER AL VOYEURISMO DEL VER: IMÁGENES CONTRA SÍMBOLOS

¿Cómo interpretar esta pasión que lleva a unos a la destrucción indiscriminada, a otros a arriesgar la propia vida, a algunos a prácticas más o menos mediadas de autodestrucción? Estamos aquí ante una virtualización de la muerte: lo que se persigue en las conductas violentas, no es el morir sino la *inminencia de la muerte*, del fin, de la salida fatal. ¿Qué es el pánico sino el miedo ante la posibilidad del fin? Esto es lo que llamaba al principio violencia informe: un juego con lo inminente, un juego siniestro con el azar, el destino, como ocurre en los juegos de rol pero con un grado plus de realismo, de posibilismo.

En ello estriba el carácter lúdico de muchas prácticas violentas: en tentación de muerte más que tentativa de suicidio, como ocurre con los conductores-kamikazes. Es lo que se desprende de las entrevistas realizadas a los adolescentes que han cometido tentativas de suicidio. Como decía gráficamente un adolescente entrevistado por Xavier Pommereau después de una intentona: “No quería morir, sólo quería matarme...” (el 20% de los accidentes de tráfico, nos dice por otra parte el autor, son suicidios disfrazados, aunque no siempre conscientes).

Por todo ello, estas prácticas tienen un carácter iniciático y, como en toda iniciación, conocer la muerte, rozarla, familiarizarse con ella es una manera de renacer, de volver a la vida, de renovarse, de ser uno *-otro-* nuevo. Pero esta iniciación, salvo casos extremos -de prácticas suicidas- no se hace tanto mediante ritos socializados como a través de imágenes. La contemplación de imágenes de violencia, muerte -de todo cuanto es del orden del secreto- se sustituye al contacto directo con el hecho (véase “El video de Benny” de Michael Haneke). Mediante una respuesta homeopática, el

miedo real se subsume en escenificación del horror, el pánico en representación de la catástrofe. La representación del hecho lo sublima, lo vuelve aceptable, virtualiza sus efectos. Desde esta perspectiva la representación de la violencia (de contenidos violentos) y también la violencia de la representación (de formas violentas) serían -para retomar los términos de Bataille- la “parte maldita” de nuestro universo de representaciones, y podrían cumplir así una función catártica, como una manera perversa de expulsar el malestar ante la muerte. Calificaré de *iconización del rito* esta manera de transformar el *hacer* en *ver*, consagrada por los mass medias mediante una *hipervisibilización*⁸.

El voyeurismo posmoderno que hemos analizado en otros trabajos es la instauración de una instancia tercera, un espacio intermedio -*entrevías* (“entre-deux” dice gráficamente Daniel Sibony)- entre la realidad del sujeto (su *pathos* profundo) y la realidad del objeto (la violencia bruta, la muerte como hecho palpitante): espacio de mediación ocupado por imágenes, looks y representaciones, grado virtual de la representación mass mediática, que facilita identificaciones, posibilita conductas orientadas hacia la exploración de mundos posibles (patentes en Internet, por ejemplo, donde se multiplican los productos violentos). Esta desrealización del hacer del sujeto trae consigo un despegue (despego) con respecto a los códigos normativos, cuya regulación no es nada fácil...

6. LA VIOLENCIA COMO CÓDIGO, LA MUERTE COMO RITUAL: EL GRADO PLUS DE VIOLENCIA

Hemos alcanzado un grado tal de saturación que la violencia ha entrado a formar parte del universo de representaciones como algo natural, ineludible, hasta llegar a una sobrepuja semiótica que sólo se puede superar mediante la irrisión, la parodia (el cine *gore*, los *mangas*, los videos de accidentes son ilustraciones de esta deriva lúdica), o la reivindicación de la violencia como estética (patente en las recientes producciones cinematográficas: v.g. el mito del nuevo Samurái en “El final de la violencia” de Wim Wenders o el cine de Takeshi Kitano). Alcanzamos así un grado plus de violencia que consagra una forma de violencia en la representación misma de violencia.

⁸ Para una aproximación teórica al concepto de hipervisibilidad y su aplicación al campo de la comunicación audiovisual, remito a Imbert (1986 y 1999).

Esta sobrepuja es peligrosa porque también contribuye a trivializar la representación que nos hacemos de la muerte. Se establecen así rituales sustitutivos, algunos con visos satánicos, destinados a sobrellevar la angustia, domesticando y al mismo tiempo degradando el objeto. La violencia ya no es más que una panoplia, la muerte un emblema inofensivo... La identidad ya no se expresa entonces en términos de afirmación, construcción, adhesión, sino en términos de negación, destrucción, gratuidad (no sentido). Es una violencia *in-mediata* -que prescinde de toda mediación social que no sea la de los mass medias- alimentada por la afirmación primaria de un yo excluyente mediante la negación del/de lo otro. Los skin-heads, los hooligans son claro ejemplo de ello: grupos informales, de “quita y pon”, donde lo gregario se reduce al mínimo, con ritos pero sin verdadera identidad grupal (ni social ni ideológica a pesar del barniz nazi), exclusivamente unidos por el código violento que utilizan.

Surge así una cultura de la violencia cuando la violencia (ya sea protagonizada, ya sea contemplada) llega a ser una forma de identificación, de integración a un microgrupo (de actores, espectadores), más allá de su heterogeneidad. Y hablar de cultura de la violencia en el plano de la práctica es referirse a un culto a la violencia en cuanto a imágenes y representaciones, a unas estéticas y rituales sobre los que se reconstruyen de manera salvaje las identidades grupales y las identificaciones colectivas.

De ahí la necesidad de abogar por una regulación del *ver* (el debate en torno a los límites del ver/mostrar en la muerte de Diana de Gales ha sido de alguna manera una llamada de atención sobre este problema), pero es imprescindible situar la respuesta más del lado de la representación que de la represión, como una manera de poner límites naturales al *poder ver* (problema ético, si los hay) más que como una limitación social. Sin secreto, no hay intimidad, y en toda identidad hay partes de sombra. No dejemos que éstas se conviertan en partes malditas...

BIBLIOGRAFÍA

GIRARD, René: *La violencia y lo sagrado* (1972). Anagrama.

IMBERT, Gérard (1986): “Construcción de la realidad e imaginarios sociales en los mass medias: La hipervisibilidad moderna (un acercamiento socio-semiótico)”, en GARCÍA FERRANDO, F., ALVIRA, F. y IBÁÑEZ, Jesús (eds.): *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Alianza (3ª edición revisada en 2000).

IMBERT, Gérard (1992): *Los escenarios de la violencia. Violencia anómica y orden social en la España actual*. Barcelona: Icaria.

IMBERT, Gérard (1999): “Por una semiótica figurativa de los discursos sociales. Imágenes / imaginarios de la postmodernidad”, *Semiología crítica, Anthropos*, nº 186, septiembre-octubre de 1999.

POMMEREAU, Xavier (1997): *Quand l'adolescent va mal*. París: J-C Lattès.

PARA CITAR ESTE TRABAJO EN BIBLIOGRAFÍAS:

IMBERT, Gérard (2008): “Conductas extremas, riesgo y tentación de muerte en la sociedad del espectáculo (nuevas formas y usos de la violencia)”, *Mediaciones Sociales. Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación*, nº 3, segundo semestre de 2008, pp. 111-126. ISSN electrónico: 1989-0494. Universidad Complutense de Madrid.

Disponible en: <http://www.ucm.es/info/mediars>

(*) El autor

Gérard Imbert es Catedrático de Comunicación Audiovisual en la Universidad Carlos III de Madrid. Director del programa INMOVER (Imagen y Nuevos Modos de Ver), Instituto de Cultura y Tecnología “Miguel de Unamuno” de la Universidad Carlos III de Madrid. Ha sido miembro de la Casa de Velázquez de Madrid, profesor de la Universidad de París-Sorbona, director del Instituto Francés de Madrid.

Líneas de trabajo: Representaciones sociales e imaginarios colectivos. Violencia. Televisión. Cine.

Tiene una docena de libros publicados sobre estos temas. Últimas publicaciones:

- *El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular*. Barcelona: Gedisa, 2003.

- *La tentación de suicidio. Representaciones de la violencia e imaginarios de muerte en la cultura de la postmodernidad (una perspectiva comunicativa)*. Madrid: Tecnos, 2004.