

## La muerte como espectáculo

MICHELA MARZANO

Barcelona, Tusquets, 2010 (108 págs.)

Michela Marzano es doctora en filosofía y profesora en la universidad Descartes de París. De origen italiano (Roma, 1970) actualmente reside en Francia, donde compagina docencia e investigación, formando parte del Centre *National de la Recherche Scientifique* (CNRS) de París. Sus trabajos se han interesado habitualmente por la filosofía moral y política, destacando especialmente: *Malaise dans la sexualité* (2006), *Philosophie du corps* (2007), *La fidelidad o el amor al desnudo* (2008) o el volumen que nos ocupa, originalmente publicado en francés en 2007<sup>1</sup>. En esta ocasión, Marzano plantea una reflexión sobre la difusión y el efecto de la violencia cuando es puesta al alcance de todos en internet, concretamente en forma de videos o imágenes de contenido explícito. El volumen está bien organizado y ofrece una lectura interesante y breve, superando escasamente las cien páginas. El cuerpo del ensayo se divide en cuatro partes bien diferenciadas que analizaremos a continuación.

En la primera de estas partes que funciona a modo de prólogo, se ponen sobre la mesa una serie de asuntos primordiales que se irán desarrollando a lo largo del trabajo. Entre otras cuestiones, la autora intentará dar respuesta al alcance real del fenómeno y se preguntará porque estos contenidos provocan tanto interés. Tratará a su vez de especificar qué es lo que habitualmente muestran estos documentos

---

<sup>1</sup> MARZANO, Michela (dir.) *Dictionnaire de la violence*, Paris, Quadrigue/Presses Universitaires de France, 2011. Recientemente editado, su consulta en relación a este título resulta indispensable.

—ilustrándonos con casos específicos—, donde pueden encontrarse y que circunstancias han podido originar semejante fenómeno. La autora afirma haberse obligado a visionar el material (pese al lógico rechazo que le provocaba en un principio), para de este modo obtener una visión de primera mano que le permitiese efectuar una valoración más objetiva sobre el mismo. Tras un primer acercamiento al fenómeno, parece que Marzano establece dos cuestiones fundamentales. Por una parte que el origen del mismo nace como una formalización del odio hacia los demás en su expresión máxima y por extensión, hacia uno mismo. Por otra podría afirmarse que el consumo de este tipo de contenidos tienen el peligro de generar (y de hecho generan) un nuevo tipo de barbarie, en la que lamentablemente estamos ya inmersos: «*la de la indiferencia*»<sup>2</sup>.

### LA REALIDAD-HORROR

Este es el término que empleará Marzano —en la segunda sección de este estudio— para describir el fenómeno de la proliferación de imágenes violentas en Internet, que parece detectarse como tal durante 2000 a raíz de la aparición de videos sobre el conflicto en Chechenia<sup>3</sup>. El precedente claro parece ser el «fenómeno-leyenda» de las películas *snuff* nacido veinticinco años antes y que inspiraría a diversos cineastas como la autora recoge en un sucinto análisis.

Tras valorar algunos ejemplos se ofrecerá al lector una cuestión fundamental: la necesidad de ofrecer públicamente este material como parte de un supuesto «derecho a la información». ¿Se trata de información o fascinación por lo violento? Otros autores interesados también en este tipo de cuestiones pueden complementar y enriquecer esta lectura —se hace inevitable relacionar este estudio con el que llevó a cabo el experto en comunicación Gérard Imbert<sup>4</sup>—, un magnífico análisis sobre como la crisis de la modernidad plantea nuevos usos de la violencia y nuevas maneras de hacerla visible, (en su mayoría de forma gratuita) instaurando una suerte de estética de lo macabro o violento. Imbert responde audazmente a algunas de las preguntas que plantea Marzano ofreciendo puntos de vista complementarios más cercanos quizá al análisis multidisciplinar (desde la sociología, la comunicación, la antropología o la semiótica) aunque con tintes también provenientes del ensayo. La representación de la violencia supondrá para ambos, un modo de ensalzarla, elevarla y cambiar su estatus. De ahí la proliferación de videos en los que se exhiben conductas agresivas gratuitas, como es el caso del «happy slapping» que no solo ofrece la humillación del otro, sino su singularización, su transmutación en «*violencia exponencial o absoluta*» mediante la expansión en el tiempo (una vez convertido el hecho, en objeto trascendente de intercambio social).

<sup>2</sup> MARZANO, Michela. «*La muerte como espectáculo*». Tusquets. Barcelona. 2010. p.14.

<sup>3</sup> *Ibidem*. p.23.

<sup>4</sup> IMBERT, Gérard. «*La tentación de suicidio. Representaciones de la violencia e imaginarios de muerte en la cultura de la posmodernidad (Una perspectiva comunicativa)*». Tecnos. Madrid. 2004

Resulta interesante advertir como esta relación con la sociedad del imaginario de lo violento es recíproca y algunos de estos documentos no reparan en su «*asimilación de las reglas del arte*»<sup>5</sup>, presentando ciertos clichés que ofrecen cierta estetización del fenómeno. Sobre la estética de la violencia, Marzano analizará sucintamente algunas películas, entre otras, «Dogville» de Lars Von Trier o «Salo o los 120 de Sodoma» de Pier Paolo Pasolini como ejemplos de hasta donde puede llegar la crueldad del ser humano.

### LA SOCIEDAD DE LA INDIFERENCIA.

La relación con la pornografía, -un campo ya analizado<sup>6</sup>— los videojuegos violentos, y la crueldad de los campos de exterminio nazis, protagonizarán esta sección. Dentro de este imaginario colectivo favorecido por efectos digitales, cine y televisión, nace la indiferencia, se pierde la noción de realidad y el sujeto queda reducido a una cosa: se «cosifica»<sup>7</sup> propiciando por tanto, todo tipo de atrocidades como la barbarie del exterminio nazi, quizá la más horrible de las «*guerras absolutas*», utilizando el término de Clausewitz<sup>8</sup>, como efecto de la «*disolución de los límites militares, éticos, sociales y políticos*»<sup>9</sup>. Si en la «*guerra absoluta*» se produce una disolución de los límites, en las conductas violentas con los demás o con uno mismo, tiene lugar un «*juego con los límites*»<sup>10</sup>, que sin duda atrae al que observa. Si Nil Santiañez propuso la serie de «Los desastres de la guerra» de Goya como la mejor forma de escenificar visualmente las teorías de la guerra absoluta de Carl Von Clausewitz, es probable que los videos de decapitaciones y ejecuciones compongan sin pretenderlo, la actualización de las representaciones del fenómeno, pese a que —gracias a su sobreexposición— no susciten las mismas emociones. Sobre la representación de la guerra, la autora se interrogará sobre sus efectos, considerando que cuando estos documentos son tomados por corresponsales periodísticos, no solo ponen en evidencia «*la tragedia de la guerra y los desastres que genera*» sino que producen a la vez un efecto de consuelo<sup>11</sup>. Bien distinto es el caso de la grabación de imágenes bélicas por los propios soldados con el único propósito de «divertirse».

---

<sup>5</sup> MARZANO, Michela. Op.cit. p.36.

<sup>6</sup> MARZANO, Michela. «*La pornografía o el agotamiento del deseo*». Ediciones Manatíal. Buenos Aires. 2006.

<sup>7</sup> «...porque estos asesinatos en directo reducen a la persona a una «cosa», la cosifican.» Marzano, Michela. «*La muerte como espectáculo*». Tusquets. Barcelona. 2010. p. 91

<sup>8</sup> SANTIAÑEZ, Nil. «*Goya/Clausewitz. Paradigmas de la guerra absoluta*». Alpha Decay. Barcelona. 2009.

<sup>9</sup> *Ibidem*. p.16

<sup>10</sup> IMBERT, Gérard. *Op. Cit.* p.13. Podemos encontrar referencias a este tipo de conductas en el texto de Marzano cuando alude a la necesidad de estos espectadores de «*provocarse el miedo para sentir que estan muy vivos...*» Marzano, Michela. *Op. Cit.* p.99

<sup>11</sup> *Ibidem*. 65-66.

Si la Ilustración se opuso a las condenas de muerte convertidas en espectáculo, el disfrute de estos videos que nos retrotrae sin duda a la barbarie ¿supone un retroceso en la civilización? Resultan muy interesantes las alusiones a Freud que considerará, según Marzano, la barbarie como un «*rasgo indestructible de lo humano*» o a Simone Weil en «Reflexiones sobre la barbarie» de 1939, de la que afirmará «*propone considerar la barbarie como un rasgo permanente y universal de la naturaleza humana, que puede desarrollarse más o menos según las circunstancias.*»<sup>12</sup> Se nos situará ante el problema de eliminar la violencia por completo y reprimir las pulsiones naturales del ser humano, lo que no es posible por no tratarse de un remedio sano para la propia civilización. Esas pulsiones deben necesariamente ser encauzadas lo que nos conduce sin duda a un proceso de normalización de la violencia a todos los niveles.

### ¿QUE HACER?

Marzano es partidaria de poner límites a la visualización de este tipo de contenido; si bien considera que no debe ejercerse una censura. La televisión y los «*reality-shows*» parecen avanzar cada vez más hacia la obscenidad visual: la opción de «mostrarlo todo». Y de algún modo internet ha sido en parte culpable de ello, ya que la difusión en la red se ha utilizado como vía de escape a esa «sana censura» ejercida por los periodistas. Reflexionando sobre el modo en que la legalidad puede interferir en la difusión de estos contenidos, estos se nos presentan como un arma de doble filo planteándonos la posibilidad de confundir el supuesto «derecho a saber» con la «realidad-horror». Se tratará de una «*cuestión de responsabilidad y educación*» ya que «*informar es sensibilizar ante un problema*». Pese a esto Marzano entenderá que en ocasiones es necesario mostrar el horror en toda su crudeza, aunque sin convertirlo en espectáculo, ya que de este modo los videos no provocarán nuestra reflexión, sino que nos dejarán estupefactos, reforzando nuestra indiferencia.

Fernando Alonso  
Doctorando Facultad de Bellas Artes (UCM)

---

<sup>12</sup> *Ibidem.* p. 81.