

Violencia y representación De la crisis del valor al valor de la crisis

"...En aquel imperio, el Arte de la Cartografía logró tal perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, esos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del imperio y coincidía puntualmente con él. Menos adictas al estudio de la Cartografía, las Generaciones Sigüientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron en las Inclemencias del Sol y de los Inviernos..."¹

1. De la hemorragia del sentido a la pérdida del valor

Con el ocaso de las ideologías fuertes, de los grandes relatos de legitimación como pudieron serlo el cristianismo, el marxismo o las ideologías políticas en sus versiones decimonónicas con sus

¹Jorge Luis Borges: "Del rigor de la ciencia" en *Historia Universal de la Infamia*, Emecé, 1954.

secuelas sesentayochescas, el quehacer del sujeto postmoderno se desestructura, se vuelve equívoco, pierde en linealidad. De ahí una crisis de identidad que algunos han analizado como la *desaparición* o el *test* en provecho de unas identificaciones puntuales, un "prestarse" a los roles sociales sin entregarse totalmente, reservando de alguna manera lo profundo, lo auténtico, lo íntimamente personal para otras esferas.

Gran parte de la violencia moderna nace precisamente de una dificultad en encontrar un espacio de realización, en definirse un puesto donde se pueda realizar socialmente este deseo de afirmación del yo; el sujeto anómico está sin fuerza interior suficiente para tolerar las presiones del medio y resistir ante el espectáculo de un modelo social cada vez más tentador para los más desfavorecidos, ni tiene tampoco suficiente dominio exterior como para estar al mismo tiempo "integrado" (parte integrante del sistema) y en parte "liberado" (en determinados espacios de realización) de las limitaciones objetivas del sistema². El violento es aquí el que no sabe/no puede pactar con el sistema: el que sólo ve la limitación (la tentación) inmediata y la franquea, cae en ella); es el que no puede poner distancias entre su yo y el mundo, su deseo y la Ley, el que no acepta la legislación del hacer ni la verbalización de la prohibición. Es un rebelde por

²Gérard Imbert: *Los escenarios de la violencia. Violencia anómica y orden social en la España actual*; Barcelona: Icaria, 1992.

autonomasia, pero su rebelión no es sólo contra un régimen de cosas (con sus orígenes históricos, su gramática social), es contra el estado de las cosas; es una rebelión "contra el todo". Es incondicional y absoluta. No tolera límites, ni siquiera los más objetivos. El vandalismo, por ejemplo, es una no aceptación del orden social como tal: no se tolera el espectáculo de lo organizado, no se acepta la contemplación de la riqueza; un coche nuevo no puede seguir tal cual: se le raya; un banco público no puede servir para tal: se le rompe; una papelería no tiene razón de ser: se la vuelca; una cabina telefónica no puede estar para comunicar: se la destroza, etc, etc...

Al exceso consumista, el moderno vándalo contesta por una furia destructiva; al alarde de imágenes por su propio *look* violento (véase la parafernalia de los *skin heads*...). ¿Mimetismo por inversión? ¿Respuesta al exceso de la cultura de masas mediante el desbordamiento de los fenómenos grupales? Muchas formas de violencia encierran algo primitivo, algunas conductas no dejan de recordar comportamientos de hordas (saqueos a mansalva). Pero seguimos en la misma lógica: al *potlatch* moderno -al derrochamiento indistinto de bienes-signos- se contesta por la destrucción indiscriminada, es decir otra forma de descontrol. ¿Es éste el precio que hay que pagar al capitalismo decadente (Capitalismo que llega a sus límites: de producción, de contaminación, de agotamiento de las fuentes de energía...)? Marcel Mauss, y luego

Georges Bataille analizaban el *potlatch* primitivo como una manera de consumir/consumar el excedente de riquezas en unas sociedades que querían evitar la acumulación de bienes y por ende, el poder, entre unos pocos cuantos. Pero la sabiduría del inconsciente primitivo se ha perdido hoy; el *potlatch* moderno está generado por el sistema mismo: es la contemplación del despilfarro lo que incita a la destrucción. La violencia de hoy no es fundadora (no tiene fines), es anómica, ha perdido sentido (endiéndose racionalidad y orientación). Es un medio que se ha vuelto su propio fin. Pero sin embargo no deja de ser significativa: delata una pérdida del sentido en un sujeto cuyo hacer ya no está orientado hacia la consecución de unos fines definidos de antemano y transmitidos socialmente. El Padre como elemento estructurante de la familia y ordenador de la Ley, transmisor de modelos, está en plena crisis... El sujeto postmoderno es un sujeto que se desenvuelve dentro de un sistema desestructurado. La violencia pone al manifiesto una dificultad en observar la Ley porque la Ley ya no es unívoca, porque está en crisis no sólo su observación sino su razón de ser, su legitimidad, la Centralidad misma de la Ley (ocaso del patriarcado, de los sistemas trascendentes, ya sean de tipo cívico o religioso). La violencia moderna es una respuesta menor (con el desarrollo del vandalismo, de la delincuencia) a un problema mayor: la crisis misma del Valor (entiéndose ideología, sentido ético, solidaridad, y ¿por qué no? fe en la verdad, en lo trascendente: en que hay algo por encima de lo

egoístamente individual...). Y el Valor tiene sentido porque es socialmente admitido y compartido (el pecado histórico de la derecha ha sido imponer el Valor desde arriba, de manera autoritaria, de ahí que no haya respuesta satisfactoria a la violencia desde la violencia mediante métodos violentos).

2. De la escenificación del riesgo a la violencia informe

Pero la pérdida de Valor, al margen de las conductas anómicas que pueda producir (vandalismo, sadismo, suicidio), también puede inducir a conductas reactivas que evitan caer en la violencia sin dejar de comportar un riesgo. Son conductas que juegan con el riesgo, pero sabiendo simbolizar el miedo que produce como para convertirlo en actividad lúdica: deporte, modas, "hobby"... Son actividades relacionadas con la velocidad, el montañismo, las profundidades, como pueden serlo el ala delta, el *puenting* (el tirarse desde un puente colgado de una goma elástica), la espeleología experimental (recreación de vida en condiciones mínimas), etc...

El riesgo que comportan, aunque bastante controlado, y en algunos casos casi teórico, reintroduce 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 algunos casos en una verdadera "escenificación del riesgo" como ocurre con los juegos de guerra (simulación de situacio-

nes de enfrentamiento bélico), de moda hace unos años entre los ejecutivos de este país... Su expresión extrema (y perversa) serían los juegos de roles que llegaron a desembocar en actos homicidas, sin hablar de las películas *snuff* (películas realizadas clandestinamente a partir de hechos cruentos: violaciones, torturas y hasta muertes realmente provocadas).

Sin llegar a estos extremos se crean, así, situaciones de riesgo, de miedo y hasta de horror: que lleguen a una sistematización del horror en el cine "gore", a la santificación de la muerte en las películas "hardcore".

Estas conductas delatan un malestar profundo que, ante la pérdida de Valor, reacciona o cultivando sensaciones fuertes, a menudo en contacto con los elementos naturales (en una especie de vuelta simbólica a lo primario) o despertando en el sujeto pulsiones prohibidas, también de tipo primario a través de su contemplación espectacular. Ni que decir tiene que en ambos casos estamos ante conductas sustitutorias: unas se desenvuelven dentro de un hacer inocente (con sus sueños de reencuentro con lo primitivo), otras son más perversas y desarrollan una inclinación (por otra parte también "natural") al *voyeurisme*. En ambos casos cultivan una especie de violencia informe (sin estructurar, pudiendo cobrar formas diversas): muy simbolizada en un caso, más compulsiva en el otro, pero que se desenvuelve toda dentro de una búsqueda a ve-

ces desesperada de algo verdadero, cuasi mítico, fundador de algo que despierte los instintos, que haga irrumpir una forma de realidad en un universo dominado por la simulación, domesticado por lo virtual...

La violencia en algunos casos puede ser lo último auténticamente "real", respuesta irrisoria a una situación de penuria simbólica: el último reducto cuando no se tiene otra salida, para formalizar la rebeldía, articular el rechazo en lenguaje. Lo anómico es por esencia un estar al margen de la simbolización, el no poder construir una conducta que no sea destructiva, para el otro y, en última instancia, para sí.

Esta violencia, informe, a través de las nuevas formas de violencia, de tipo anómico, no deja de ser significativa de este fin de siglo que marca también el ocaso de un modelo hegemónico de sociedad: el bienestar tiene sus límites (socioeconómicos, geopolíticos), la guerra ya no es conflicto (histórico), es "estado de guerra", conflicto endémico que domina partes enteras del planeta, que planea virtualmente en el seno mismo de la sociedad de bienestar...

3. Crisis de valor / crisis de representación

Con la crisis del Valor se resquebraja el modelo de representación positivista: construido de acuerdo con el esquema greimasiano de la "quête": la

búsqueda orientada de un héroe-sujeto. Con él entra en crisis el relato formalmente estructurado tanto desde el punto de vista semántico (con una jerarquía de valores a menudo maniqueos: que funcionan por oposiciones de modo exclusivo) como desde el punto de vista narrativo (El relato basado en pruebas y elementos de tipo progresivo), y también simbólico (ya no hay sentido pleno y predomina lo informulado).

Esto da como resultado un tipo de relato con estas características, patentes en las recientes producciones cinematográficas: Desaparece el héroe positivo (o entra en crisis); Se difumina la dicotomía bueno/malo: un héroe puede ser bueno y cometer acciones malas...; La consecución de la meta remite con frecuencia a un nuevo arranque del relato de acuerdo con una estructura narrativa abierta o circular ("en bucle"); La estructura enunciativa es a menudo autoreflexiva: la ordenan los propios sujetos del relato, marginando así el papel del narrador tradicional (externo); El objeto del relato escapa a un esquema dicotómico de tipo axiológico para centrarse en figuras que reflejan una carencia: duda, angustia, huida, crisis, plasmándose en conductas anómicas (al límite de la Ley y a menudo fuera de ella); El código suele ser efectista, procede mediante redundancia, sobrecarga, efectos añadidos (en particular en materia de sonido y banda sonora). Es decir, que la violencia en estos relatos no radica únicamente en los objetos representados (violencia de contenido) sino que está también en

las formas del relato: el código narrativo y las estéticas que reflejan. La violencia es un elemento envolvente; presente o latente, visible o informulado, está *ahí*; figura como elemento más o menos integrado al relato. Recientemente se ha dado un paso más en esta representación de la violencia: de la violencia referencial (la de *La naranja mecánica* por ejemplo) hemos pasado a una violencia formal, que consagran películas como *Blade Runner* o *Apocalipsis now*: la violencia se manifiesta entonces mediante signos exteriores (banda sonora aplastante, ángulos atrevidos, narración trepidante); está presente como código dentro del discurso cinematográfico. La representación de la violencia ha dado paso a la *violencia de la representación*.

Hoy hemos franqueado otro umbral: frente a la saturación del universo representativo (redundancia, reiteración, serialización producidas por los mass medias), surge una violencia que se desenvuelve en la hiperrepresentación alcanzando lo que he llamado el *grado plus* de violencia: una violencia tan excesivamente realista en su parafernalia (desplegando todos los signos de su panoplia cinematográfica) que nos remite a sus propias convenciones, esto es su arbitrariedad. Lo propio ocurre con el hiperrealismo en pintura que de tanto saturar (en aparente realismo) el espacio de la representación, da a ver lo convencional de su código, haciendo inquietante el objeto mismo de la representación. Es la "pequeña diferencia" que introduce una duda, una mínima distancia en el acto

de representar ya que por definición una representación literalmente realista es inconcebible; o más bien irrealizable puesto que una mente tan literariamente maquiavélica como la de Borges sí que lo había concebido: en este caso la representación del territorio —el mapa— para retomar la imagen del autor, desaloja al territorio, lo hace desaparecer... (una película de serie B como *Philadelphia experience* supo muy bien jugar con este desfase, esos pequeños ¿o abismales? agujeros negros de la representación...).

Películas como las de Quentin Tarantino o Robert Rodríguez han sabido también jugar, uno dramáticamente en *Reservoir dogs*, el otro lúdicamente en *El Mariachi*, con este "grado plus" de la violencia que, en ocasiones, la vuelve insoportable, insostenible (que se ve pero no se puede contemplar) y que en otro caso la hace risible, grotesca (igualmente insoportable). *Doom generation* (Maldita generación) de Gregg Araki sería un poco la síntesis de ambos acercamientos: un grado plus pasado por el filtro del "manga" japonés, que escoge precisamente el código del cómic para introducir distancia en la representación, pero aquí con la suficiente habilidad como para pasar de una violencia hiperconvencional (de chorros de hemoglobina, flujos y deyecciones de todo tipo) —esto es "una historieta más"— a una violencia "real" (de connotaciones claramente sociopolíticas), que estalla en la semi-oscuridad de la escena final, haciéndonos pasar de los colores chillones del cómic al universo

tétrico y bestial de una tribu *skin*. Al margen de estas producciones, unas más comerciales, y exitosas, otras más marginales (Gregg Araki procede del cine *gay* estadounidense), se manifiesta un cine ambiguo, y aunque de intención claramente mercantil, con visos casi filosóficos, tintes escatológicos (es patente ya en *Doom generation* una tendencia crística), y estructuras narrativas lo suficientemente complejas como para merecer el interés de los estudiosos de la comunicación.

Seven de David Fincher es modélica en este sentido. Describe la inmersión progresiva e irreversible de su héroe en un mundo turbio (palpable en la banda sonora), de medias tintas (véanse las filmaciones en la oscuridad en condiciones incluso límites desde el punto de vista técnico), de amenazas latentes, mundo en el que quien aparentemente "controla" la situación —el detective (el héroe perseguido)— se ve envuelto en una telaraña, un relato como incrustado en la trama central, que va tejiendo poco a poco, hábil, sistemática y maquiavélicamente uno de los personajes (el perseguido); la perversión es entonces no sólo una conducta sino también un principio que perturba el propio relato y fagocita a los personajes, invadiendo toda la "historia": contenidos, personajes, narración, código y estética. El relato inicial muere para dejar paso a otra narración al final, en la que el héroe-sujeto se vuelve objeto manipulado por una especie de "diabolus ex-máquina", demiurgo que es el destinatador secreto de la película, que le imprime su

tonalidad, pervierte su curso y nos hace desembarcar en esa aporía narrativo-moral del final (pero no la voy a contar...), colocando la muerte manipulada (ineluctable desde el punto de vista tanto axiológico como pragmático) en el centro del dispositivo narrativo.

Misión imposible de Brian de Palma es en cambio totalmente regresiva, consagra la vuelta al héroe positivo, "a pesar de todo".

4. *La crisis como valor (o el valor de la crisis)*

Estas películas reflejan sin duda una relación turbia, ambivalente y en ocasiones contradictoria con la muerte en el imaginario mass mediático. La muerte que es como la asignatura pendiente de la representación moderna: en un universo de representaciones saturado, donde el inconsciente, el sexo, los sueños más estafalarios y perversos de la imaginación humana, tienen cabida, la muerte produce malestar. Si por un lado aparece permanentemente visibilizada, tanto en el discurso informativo como en las producciones de ficción, ésta es, sin embargo, una muerte trivializada, serializada, vuelta in-significante de tanta reproducción; al margen de esta muerte iconizada, se manifiesta otra muerte, mucho más inquietante -indecible porque planea sobre todo el imaginario colectivo- es "la muerte de lo social" (algunos hablaron de "era del vacío", otros la llaman "fin de la historia", muchos la traducen como crisis o fractura social...).

Para nosotros esta crisis referencial tiene su traducción en la crisis de los sistemas representativos (tanto políticos como simbólicos) y se plasma en una crisis del realismo (como código), en un agotamiento de los imaginarios, en un empobrecimiento de la alteridad.

En el centro del dispositivo está obviamente la crisis del sujeto moderno, una crisis de identidad derivada de la decadencia de los modelos y valores plenos. Con ella las ideologías "progresivas" (basadas en la idea de superación) han dejado paso a unas ideologías agonísticas (que existen mediante una lucha incesante por sobrevivir, por no decaer). El héroe del relato ya no actúa para imponer modelos sino que lucha para preservar territorios. De ahí la encarnación del mal a través de amenazas exteriores (que amenazan la integridad del territorio): el miedo se cristaliza en figuras de extraterrestres (amenaza exógena) o en forma de destrucción interior, física o psicológica ("Aliens" y compañía, como encarnaciones de una amenaza endógena).

Pero la integridad es antes que nada la de la persona: es su identidad la que peligra amenazada por una muerte vuelta espectáculo, omnipresente como imagen, pero irreductible como hecho simbólico. Es patente en este imaginario el tema de la bajada a los infiernos (en sentido físico o metafísico): *Afterhours* de Scorsese lo prefigura en una visión todavía sartriana ("L'enfer, c'est les autres": el infierno son ellos...), *Blade Runner* de Ridley Scott lo

eleva a metáfora de la postmodernidad (el infierno es la modernidad en su apocalipsis); *Seven* lo traduce como "el infierno somos nosotros" (está dentro de nosotros). Bajada individual o colectiva a los infiernos, la crisis refleja una imposibilidad de asumir el "fin" (fin de los modelos, contornos de la identidad, límites de las actuaciones). La crisis del fin (y del final-finalidad de la historia: la historia colectiva, la historia del relato...) es también la de los límites: límites al *poder-hacer* (libertad social), límites al *poder-ser* (libertad existencial). Lo social aquí se confunde con lo escatológico: es la crisis del fin último, la muerte, lo que pone término al ser...

5. De la vergüenza al horror

Analizando la visualización de la muerte en la sociedad moderna, Philippe Aries³ hablaba de una exorcización de la vergüenza: la vergüenza oculta el hecho, lo escamotea; el discurso lo hace existir, la iconización lo legitima, dándole cabida en el universo cotidiano de representación, consagrando así lo que el autor llama "la retirada definitiva del mal" (la mala conciencia cristiana). Hoy, después de la trivialización del hecho mediante su puesta en discurso ("la transparencia del mal" -según Baudrillard- anula su carga simbólica, lo redime tanto de la mala conciencia como de su potencial erótico: el mal ya no "significa" nada), puede que

³ Philippe Aries: *Histoire de la mort en Occident*; Paris, Seuil, 1975.

asistamos a una vuelta del mal mediante la representación del horror, que podría traducir el regreso de lo que Aries llama "la mort ensauvagée" (literalmente la muerte ensalvada).

A raíz de la saturación que produce el régimen moderno de visualización (el "todo es visible", ya no hay tabúes ni secretos), el relato se descontrola, en un grado menor, explora los límites de lo representable. Así es como se desarrollan por ejemplo las campañas de publicidad Benetton: en una exploración -explotación visual- sistemática de todo lo visiblemente tabú... A partir del momento en que desaparece la confesión (el "todo es decible", entiéndase públicamente verbalizable), desaparece -o se aleja- la interdicción (lo comúnmente aceptable). Si ya no hay secreto, ya no hay interdicto (veto sobre la representación: el decir público).

Ocurre con la muerte hoy día lo que ocurrió en los sesenta con el sexo. La representación, de tanta redundancia, anula la carga erótica del hecho, mata el simbolismo del objeto. *Salo o las 120 jornadas de Sodoma* de Pasolini, *El imperio de los sentidos* de Oshima traducen la plasmación de este levantamiento, en clave sadomasoquista, del interdicto; *Hardcore* (Un mundo oculto), la película de Paul Schrader, lo prolonga a la manera de un documental sobre el mundillo del sexo porno, siendo ésta la primera película que se refiere explícitamente al "snuff cinema" (películas sobre hechos "reales" de muerte, o sea muertes provocadas para

el ojo exclusivo -excluyente- de la cámara-espectador)⁴.

La existencia misma del "snuff" ilustra la paradoja trágica en que está envuelta la muerte y su representación (y hasta me atrevería a decir *toda* representación). La muerte es del orden del "punctum" (ese momento efímero al que se refiere Roland Barthes hablando de la tensión de muerte que hay en la fotografía); la muerte es irreversible (es un acontecimiento hiperhistórico, es lo que puntúa la historia, instaaura efemérides, funda dinastía, asienta memorias...) y su representación irrepitable. El *snuff*, al mismo tiempo, es una contradicción cinematográfica. Filma un momento único en tiempo real, sin posibilidad de volver a repetir la toma, en un intento loco de visibilizar lo invisible (lo no-visible). La cámara, entonces, se vuelve instrumento de muerte: matando al actor, desaloja al sujeto de la representación; la representación -maléficamente- hace desaparecer el territorio. ¿Sueño demiúrgico? ¿Metáfora de la locura del poder (en este caso poder-ver)? ¿Ilustración *ad absurdum* del *voyeurisme* postmoderno? El *snuff* cinema, aunque puede aparecer como la otra cara de la visualización mediática, no es sino su perversión, la realización llevada hasta su extremo, del poder-ver: el franquear el umbral del poder-ver (de lo que es ética y simbólicamente representable), trae

⁴Sobre el *voyeurisme*, la confusión entre pulsión scópica pulsión de muerte hay una película precursora en el género, es *The face of fear. Peeping Tom* (El fotógrafo del pánico) de Michael Powell (1960) que prolongan a su manera dos películas españolas: *Arrebató* de Yván Zulueta y *Tras el cristal* de Agustí Villaronga.

consigo una inmolación del objeto; como en el *potlatch* primitivo, el objeto es a la vez consumido (asimilado, hecho suyo por el otro), y consumado (destruido, anulado como valor de intercambio) en un acto antropófago. No ocurre otra cosa en el placer...

En el régimen postmoderno de visibilidad, la saturación de imágenes de muerte nunca llega a compensar la desaparición de la muerte como hecho natural. Es porque ya no se puede aceptar su visión (como hecho fisiológico) por lo que abundan sus representaciones. La muerte se ha vuelto imagen trivializada de un acontecimiento cuyo simbolismo se ha diluido. Pero las miles de muertes minúsculas (las de los sucesos, las de la actualidad inútilmente cotidiana) nunca redimirán de la muerte mayúscula, de la descomposición de la formación social, de la dilución de la identidad, de la pérdida de los sistemas simbólicos. A no ser que esta representación serializada -"imaginada"- haga las veces de rito de muerte, de mecanismos de defensa contra la generalización del mal...

Universidad Carlos III de Madrid