

IMAGEN Y VIOLENCIA JUVENIL. UN ANÁLISIS CONCRETO: EL CASO COLORADO

Beatriz de las Heras Herrero

Universidad Carlos III de Madrid

Esta comunicación pretende ser una reflexión a cerca de uno de los fenómenos más estudiados en los últimos años: el impacto de las imágenes violentas, de modo que nos sirva para hacer un recorrido por algunas ideas relacionadas con el análisis de la imagen como elemento influyente en el comportamiento de los sujetos. Y todo ello a través de un discurso interdisciplinar en el que la sociología y la psicología están muy presentes, y cuyo punto de partida es el visionado de una secuencia de la película *Diario de un Rebelde*, dirigida por Scott Kalvert, fuente de inspiración del asesinato perpetrado por dos jóvenes norteamericanos en 1999.

Si de algo podemos estar seguros es de la capacidad de síntesis de la imagen, ya que mientras las palabras descomponen las cosas en partes, las imágenes nos permiten percibir un todo al mismo tiempo y de este modo procesar la información que esa imagen contiene de manera holística y de forma rápida, atestiguando su gran fuerza evidencial. Por otro lado, debemos tener en cuenta que vivimos en una sociedad que atiende al dictamen de la comunicación de masas que parece haber impuesto un *culto ala imagen*¹, y que condiciona a la juventud (incluso por encima del grupo familiar) sobretudo porque el sujeto en fase de formación agradece más los contenidos que son menos problemáticos a la hora de aprender y que se basan en propuestas simbólicas más *digeribles*, provocando dificultad a la hora de entender un mensaje crítico y reflexivo, como apunta la socióloga Blanca Muñoz:

"Los medios de comunicación de masas operan como contracondicionamiento en relación a lo que el adolescente aprende en clase. La inestabilidad de los contenidos culturales se hace evidente en un somero repaso práctico de lo memorizado por el grupo de jóvenes en una hora de permanencia en el aula. Sin embargo, en esa misma práctica se puede hacer referencia al recuerdo, de algún telefilm reciente, entonces el porcentaje de entendimiento del contenido cultural que se apoya en el contenido "mas-mediático" es entendido en un tiempo récord"²

Son muchos los ejemplos que podemos encontrar de acciones violentas, sobretudo juveniles, relacionadas con la imagen que proyecta una película o un videojuego. No en vano todos conocemos ejemplos de niños que creyéndose superman intentaron tirarse por una ventana para poder imitar al héroe³. O de jóvenes, que condicionados por las innumerables imágenes violentas de determinados videojuegos, han querido llevar sus partidas más allá de la pantalla (como el caso del asesino de la catana, un joven de diecisiete años de edad que obsesionado por determinados videojuegos y con unos rasgos físicos que coinciden con los de un personaje *manga* de uno de estos videojuegos, mató a su hermana y a sus padres en nuestro país). O aquellos individuos que asesinan movidos por su participación en los conocidos juegos de rol. En España conocimos este fenómeno a través del joven Javier Rosado quien asesinó a Carlos Moreno (un empleado de limpieza municipal en Madrid) siguiendo la escenificación de un conocido juego de rol que ellos mismos habían inventado y una escena de la película *Hellraiser*⁴ en la que se muestra como cuando "los cenobitas de la película deseaban hacer que alguien no chillara, le metían los dedos en la boca", según cuenta el propio asesino en su diario. Por tanto, parece clara la influencia de esta secuencia con el asesinato real de Carlos Moreno, pues como explica Javier Rosado:

"Mi presa me agarró con los dientes el pulgar de mi mano izquierda haciéndome auténtico daño (todavía conservo la cicatriz). Intenté liberarme de varios modos: metiéndole un dedo en el ojo, perforando su cuello, tirándole de la nariz, ... Al final pasé (no me parecía que pudiera liberarme de ningún modo) y metí mi mano derecha por el cuello, en una labor de exploración que yo esperaba que acabara causándole la muerte. ¡Que va!, ese tío era inmortal. Tras un buen rato me cansé (había llegado al hueso y el tío no me soltaba) y le pedí ayuda a mi compañero. Nada, ni así"⁵.

Sin embargo estos ejemplos resultan mínimos en comparación con todos los que, prácticamente a diario, podemos encontrar en la prensa de todo el mundo. Por esta razón nuestra reflexión para estas jornadas es analizar este fenómeno a través de un ejemplo concreto y así constatar el poder de la violencia a través de la imagen.

EL CASO COLORADO.

A las 11: 25 de la mañana del 20 de abril de 1999, en las inmediaciones de una escuela de secundaria ubicada en el distrito residencial de Colorado, se escuchó el sonido de armas de fuego. Pronto, todos los ciudadanos que merodeaban por la zona fueron desalojados por la policía local y las fuerzas especiales del estado. En el interior de la escuela dos jóvenes de 17 años, Dylan Klebold y Eric Harris, interrumpían un examen de biología que nunca terminaría debido a los disparos que efectuaron contra sus compañeros causando la muerte de doce de ellos y de un profesor, y acabando con su propia vida.

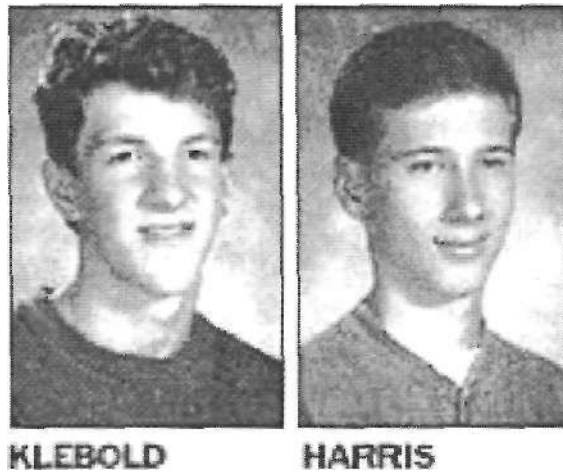


Lámina 1: Retrato de Dylan Klebold y Eric Harris⁶

Lo que ocurrió en los pasillos de la escuela es todavía un misterio, puesto que los alumnos que consiguieron escapar se vieron obligados a resguardarse en un pequeño cuarto desde donde se podía oír las denotaciones de balas que perforaban los casilleros de metal que se encontraban en los pasillos, además de los gritos incesantes de las personas que intentaban huir de su propia muerte, según comentó uno de los alumnos encerrados en el cuarto.

TRES INFLUENCIAS NEFASTAS.

El por qué de esta matanza no está del todo claro, sin embargo las investigaciones del F.B.I. apuntan a que los dos adolescentes podrían haber cometido el asesinato influenciados por tres condicionantes comunes en la juventud norteamericana, y por tanto, extensibles al resto de jóvenes occidentales.

El primero de ellos, y muy vinculado al mundo de la imagen, la música. Sobretudo del cantante Marilyn Manson, ya que mientras los jóvenes cometían el brutal asesinato, tarareaban una famosa

canción del extravagante y polémico cantante: "*Himno del odio irresponsable*". De hecho, dada la repercusión del suceso se vio obligado a realizar unas declaraciones al canal de televisión MTV en las que afirmaba que sentía el hecho y en las que pedía a sus fans que interpretaran las letras de su música como una ficción.

La segunda influencia sería la de los videojuegos, en especial el llamado *Doom*, pues tanto Eric Harris como Dylan Klebold habían reiterado a su reducido grupo de amistades sentir pasión por violentos juegos de ordenador, como el ya citado *Doom*, *Quake* o *Redneck Rampage*. Su finalidad máxima es matar tantas personas como sea posible usando una gran variedad de armas cuya potencia se incrementa a medida que se avanza en el programa. Lo único visible para el jugador es el arma con la que mata mientras se arrastra a través de salas semioscuras y llenas de sangre o por corredores donde en cualquier momento puede aparecer el enemigo, de modo que el campo de acción está marcado a través de la imagen virtual del arma seleccionada, como puede verse en esta reproducción de una de las pantallas extraídas del juego:

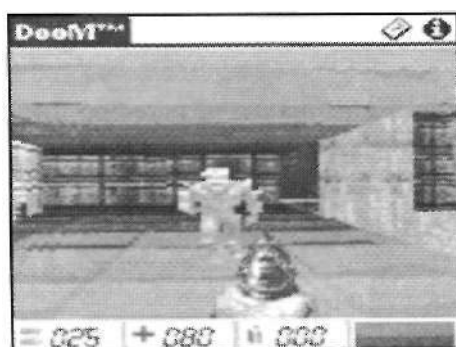


Lámina 2: pantalla del juego *Doom*



Láminas 3 y 4: escenas del juego *Doom*⁸

Así, el objeto del juego es matar o ser matado, y gracias a las más modernas técnicas de animación tridimensional, las muertes son presentadas muy gráficamente: derramamiento de sangre, aparición de restos humanos que simulan esparcirse por la pantalla, ...

Según la policía norteamericana la relación existente entre estos videojuegos y la masacre es clara, pues los dos asesinos eran dos mentes enfermizas de los videojuegos, además de que se hallaron pruebas evidentes de que ellos creían que se encontraban realizando una partida del *Doom* en la vida

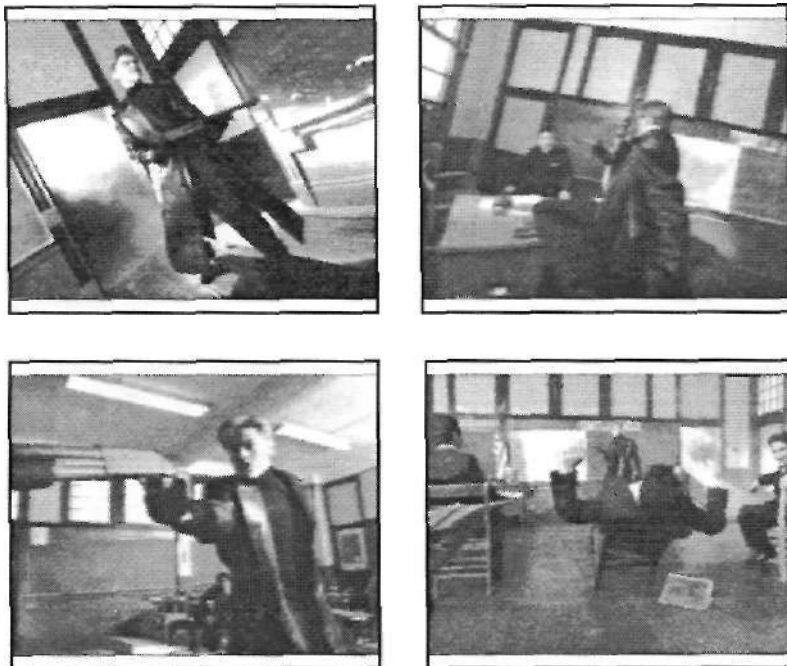
real, por varias razones:

- Asesinaron a aquellos compañeros que se movían en su campo de acción, elemento recurrente en los videojuegos, y que se marca a través de la representación virtual del arma, como ya hemos comentado.

- Estaban cargados de pistolas, recortadas y granadas, que son las armas empleadas en el videojuego Doom.

- Debido a la cantidad de información, logotipos, direcciones en la red, ..., de este juego que se encontraron en las habitaciones de los jóvenes y que hace patente la obsesión enfermiza de Dylan Klebold y Eric Harris.

Finalmente, el cine resulta el condicionante más evidente. Una frase lo confirma: "*los directores de cine se pelearán por esta historia*". Esta afirmación fue realizada por Dylan Klebold en un video casero que él mismo gravó una semana antes del asesinato. Los dos jóvenes querían que su historia fuera convertida en una película dirigida por su ídolo Quentin Tarantino⁹, según el diario de Eric Harris. Por otro lado, la línea de investigación del F.B.I. apunta al parecido que guarda el asesinato con una secuencia de la película favorita de Dylan y Eric y en la que se veían representados por el personaje principal: *Diario de un Rebelde*, una película dirigida por Scott Kalvert y protagonizada por Leonardo DiCaprio y Juliette Lewis en 1995¹⁰.



Láminas 5,6,7 y 8: fotogramas de la película *Diario de un Rebelde*¹²

Esta secuencia se expuso en las Jornadas: en la película Jim Carrol¹¹ entra en la escuela por una gran puerta dando un golpe. Avanza por un pasillo oscuro, entra en la clase y comienza a disparar. Del mismo modo actuaron Dylan Klebold y Eric Harris, incluso vestían la misma ropa y utilizaron las mis-

mas armas que el personaje protagonista en la película, como puede verse en las siguientes imágenes:



Láminas 9 y 10: imágenes reales de los jóvenes antes y tras suicidarse¹³

IMAGEN Y VIOLENCIA EN LOS JÓVENES.

De este modo resulta obvia la conexión existente entre el trágico suceso y la influencia que la imagen ejerce sobre los jóvenes, aunque no debemos olvidar que la exposición de una persona a una serie de visualizaciones violentas no supone necesariamente que esta vaya a actuar miméticamente. De hecho, algunos estudiosos del tema, como Jonathan L. Freeman¹⁴ o Harmunt Schweitzer¹⁵, creen que no existe una relación directa entre la violencia expuesta a través de la imagen en sus múltiples formas y los posibles efectos perjudiciales sobre los niños y adolescentes, que son los sujetos más sensibles en tanto que son más permeables a asumir ciertos modelos de conducta de tipo imitativo.

Sin embargo, debemos considerar lo siguiente: si partimos de la base de que alrededor de la publicidad giran miles de millones de dólares anuales debido a su influencia sobre el posible consumidor, no debemos dudar de que la imagen sí ejerce su influencia sobre la audiencia, y así debemos reconocer que la violencia expuesta a través de la imagen tiene que generar algún tipo de reacción violenta en los espectadores. De hecho, algunos psicólogos como Albert Bandura afirman que el aprendizaje de comportamientos no se realiza tan sólo a través de la observación directa de los niños en modelos reales, sino que también lo hacen a partir de lo que llama *modelado simbólico*¹⁶, es decir, a través de los modelos que proporcionan los medios de comunicación y que se basan principalmente en el visionado de imágenes.

Tampoco debemos olvidar que no toda imagen violenta afecta a todos los sujetos por igual, y que no todas las imágenes tienen el mismo poder sobre los individuos. En primer lugar porque se ha estudiado desde la psicología¹⁷ la predisposición de algunos sujetos a actuar de manera violenta, como aquellos que tienen algún tipo de daño en los lóbulos frontales o temporales del cerebro, y en segundo lugar porque como ya señaló E. Donnerstein podemos diferenciar una serie de *rasgos contextuales* que hacen que un contenido de imágenes violentas resulte más atractivo a la hora de una posible imitación en la vida real por esos sujetos más predispuestos. Así creo interesante la interpretación que de estos rasgos realiza José Sanmartín¹⁸, ya que aplicados a nuestro ejemplo concreto, el *Caso Colorado*, nos permiten comprobar las coincidencias con la secuencia expuesta en *Diario de un Rebelde*:

- *La naturaleza del agresor*, en tanto que se imitan más aquellos modelos en los que surge la figura de un agresor atractivo. En nuestro ejemplo no cabe duda de que un asesino como Leonardo DiCaprio podría resultar más atrayente que en el caso de otro actor menos agraciado físicamente.

- *La naturaleza de la víctima*, pues el consumidor de imágenes siente un mayor impacto en el caso de que la acción violenta se desarrolle contra una víctima atractiva o agradable, como podrían resultar los alumnos de un colegio católico en los años setenta.

- *La justificación de la violencia*, es decir, que la reacción violenta de un individuo por un hecho que tenga cierta justificación realza la contestación violenta en el espectador, de modo que un asesinato provocado por el personaje de Jim Carrol, personaje atractivo, provoca una justificación en el espectador que siente que este se ha visto abocado a utilizar la violencia como única salida para hacer justicia ante los atropellos que sufría por parte del Padre McNulty y de sus compañeros.

- *La presencia de armas*, en tanto que el uso de armas convencionales en la pantalla remite directamente a una vinculación con actos violentos ordinarios que mantenemos almacenados en nuestra memoria.

- *La extensión y el carácter gráfico de la violencia*, pues una reiteración de actos violentos en la pantalla provoca un grado mayor de violencia en los espectadores. No olvidemos que en *Diario de un Rebelde* Jim Carrol realiza numerosos disparos sobre sus compañeros, provocando en cada fogonazo un nivel mayor de tensión en el espectador.

- *El grado de realismo de la violencia*, ya que cuanto mayor parecido exista entre la imagen y el mundo real, mayor efecto tendrá en los espectadores, de modo que una imagen violenta, como la que se recrea en la película que estamos estudiando, tendrá mayor efecto en el espectador que una imagen de un videojuego, y esta a su vez tendrá mayor impacto que la imagen de un cómic o de dibujos animados.

- *La recompensa o castigo de la violencia*, en tanto que el no castigo abierto de un comportamiento violento en la pantalla favorece el aprendizaje de comportamientos violentos en los espectadores.

- *Las consecuencias de la violencia*, pues como dice José Sanmartín "*es probable que la presencia explícita de dolor y daño en una escenificación violenta inhiba el aprendizaje de comportamientos violentos*"¹⁹.

- *El humor como compañero, o no, de la violencia*: la presencia explícita de humor en una imagen provoca una sensación de violencia más laxa y por tanto contribuye a su aprendizaje. No debemos olvidar las risas de los amigos de Jim cuando este dispara a sus compañeros.

Luego en el caso de *Diario de un Rebelde* vemos como se cumplen los nueve rasgos contextuales estudiados por E. Donnerstein: el personaje violento resulta atractivo, actúa con una aparente justificación y de forma realista, aparece en la escena la utilización de armas convencionales, en la acción no está ausente un cierto sentido irónico...

A partir de aquí podemos analizar cuáles son los efectos que se producen en los espectadores expuestos a imágenes violentas, efectos²⁰ que comenzaron a estudiarse de forma masiva entre los años sesenta y setenta debido principalmente al incremento de la violencia, sobretodo juvenil, en la sociedad norteamericana. Así estos pueden dividirse en tres:

- Efectos cognitivos, como la ambigüedad a la hora de interpretar lo que está ocurriendo en las imágenes, la formación y selección de *determinadas actitudes, una ampliación del sistema* de creencias

y una clarificación de valores,...

- Efectos psicosociales, o aquellos que se refieren a los sentimientos y las emociones de los espectadores. En este grupo englobaríamos la desensibilización ante la presencia de incidentes violentos en la vida real, el aumento del miedo y la ansiedad, e incluso efectos de alienación y sobre la moral de la gente, como apunta O. Klapp²¹.

- Efectos sobre la conducta, es decir, sobre la acción manifiesta, que pueden dividirse en dos: activación, llevar a cabo algún determinado acto influenciado por una imagen, y desactivación, es decir, la no acción del espectador por el poder ejercido a través de una imagen²².

Ante esta situación son muchas las reflexiones que se han realizado en torno a la posibilidad de acotar la influencia que producen las imágenes en los individuos, y para ello algunos estudiosos como L. Rowell Huesmann establecen una guía de elementos base de los que se debe partir, y entre los que destacan los siguientes:

- Es más preocupante la influencia de las imágenes violentas en los niños y adolescentes que en los adultos, pues es en los más jóvenes en los que se dan los efectos reales a largo plazo.

- Las imágenes que podrían considerar los adultos más violentas para ellos no siempre corresponden con las que realmente condicionan la conducta de los más jóvenes por tomarlas como modelo, ya que como dice L. Rowell *"un acto violento cometido por alguien como Harry el sucio, consistente en que un criminal hediondo es eliminado para mayor gloria de Harry, es más preocupante que un asesinato sangriento, cometido por un criminal despreciable que es ajusticiado"*²³.

- La violencia en los medios afecta por igual a los niños, independientemente de la educación que reciban, teniendo en cuenta que la violencia a través de la imagen no va a convertir a un sujeto en un criminal en potencia, pero si debemos tener en cuenta que *"toda escena violenta incrementa un poco la probabilidad de comportarse de forma más agresiva"*²⁴.

- No se debe olvidar la responsabilidad de los productores de películas y de videojuegos en el control de la violencia de las imágenes, aunque esto resulta complejo debido a que la violencia vende y moviliza miles de dólares en todo el mundo y en todas las versiones de imágenes posibles (películas, televisión, videojuegos, juegos de rol, ...). Así muchos productores no están dispuestos a reconocer su parte de responsabilidad en el caso, como puede extraerse de las palabras de Pep Sánchez, director de Meristation- Id Software, compañía responsable del videojuego *Doom*:

"Algunos pensaréis que Mersitation.com debería retirar de inmediato la campaña contra la prohibición de los videojuegos violentos. Pero no será así. En estos momentos en los que hay que buscar un culpable a toda costa, es cuando los videojuegos se llevan la peor parte. Las imágenes demuestran que efectivamente Eric Harris poseía el juego DOOM y de hecho era un fanático de él, ..., pero es uno entre millones de personas que han jugado o tienen el DOOM, lo que no significa que todos seamos asesinos natos. ¿O acaso ha habido millones de masacres realizadas por jugadores de videojuegos?. Probablemente el tiempo demostrará que Harris era ya una persona trastornada y que parece que ha emulado a DOOM, si hubiese sido fan de Rambo hubiese utilizado otra forma de matar".

De este modo, se debe emprender una acción conjunta con el objetivo de limitar la violencia de las imágenes consumidas por los espectadores, teniendo en cuenta las reflexiones que los estudiosos de las más diversas áreas realizan sobre la cuestión. En este sentido resultan interesantes las extraídas del

Anexo del Seminario sobre el problema de la Violencia y los Medios de Comunicación Audiovisual que celebró el *Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia* en Valencia en el año 1997, en el que aparecen varias recomendaciones dirigidas a la industria basadas en la producción de programas sin escenas violentas y de no ser así en procurar que se cumplan una serie de normas, como:

- *El agresor no debe quedar sin castigo.*
- *No ha de transcurrir mucho tiempo entre la acción violenta y su castigo.*
- *El bueno no debe ser aún más violento que el malo y ha de recurrir a alternativas distintas a la violencia para resolver problemas.*
- *Deben mostrarse las consecuencias negativas, a corto y largo plazo, de la violencia.*
- *No debe ni embellecerse ni depurarse la violencia.*
- *Debe procurarse contrarrestar la violencia presente en una escena poniendo el énfasis en un tema antiviolento.*

UNA ÚLTIMA REFLEXIÓN

Para concluir: no debemos olvidar el poder que tiene la imagen sobre los individuos, de hecho resulta peligroso ignorarlo y creer que lo visual es algo que siempre resulta inocuo. Precisamente por su gran capacidad de evocación, por los efectos que provoca sobre nuestra cognición y sobretodo por ser un elemento que posee un extraordinario parecido con la realidad (de hecho, siempre se vincula la imagen con el concepto "*efecto-verdad*"), la imagen debe ser estudiada como, al menos, parte sospechosa a la hora de encontrar la responsabilidad en sucesos como el que hemos estudiado, *El Caso Colorado*, y todo ello dentro de un contexto, el actual, en el que el mensaje icónico posee un poder predominante, sobretodo entre aquellos que aún no poseen opiniones formadas: los niños y adolescentes.

NOTAS

¹ EMBERT, Gerard: "La información de la violencia o la violencia en el medio", en : *Los escenarios de la violencia. Conductas anómicas y orden social en la España actual*, Barcelona, Icaria, p. 116.

² MUÑOZ, Blanca: "Un estudio de Sociolingüística: Condicionamiento simbólico y cultural en grupos infantiles y juveniles a través de los mass-media", en: *Teoría de la Pseudocultura. Estudios de Sociología de la Cultura y de la Comunicación de Masas*, Madrid, E.D. Fundamentos, p. 225.

³ En este sentido resulta interesante la lectura del capítulo de Umberto Eco en "Apocalípticos e Integrados" sobre el mito de Superman.

⁴ La película "*Hellraiser*", ejemplo claro de cine de suspense, fue dirigida en 1987 por Clive Barrer y protagonizada por Sean Chapman y Andrew Robinson.

⁵ Este fragmento del diario de Javier Rosado ha sido extraído del libro "*Violencia, Televisión y Cine*" en el capítulo escrito por José Sanmartín, Catedrático de Filosofía de la Ciencia y director del Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia.

⁶ <http://www.tennessean.com/sii/99/04/22/suspects.jpg>

⁷ <http://www.gamegal.com>

⁸ <http://www.nexave.de/news/imag/doom-sample.jpg>

⁹ El actor, director y guionista Quentin Tarantino es conocido por lo controvertido de sus trabajos, en los que abunda la violencia, la sangre, el lado siniestro, sus juegos con la muerte... en títulos como *True Romance*, *Natural Born Killer*, *Reservoir dogs*, *Pulp Fiction* o *From Disk Hill Dawn*.

¹⁰ La película gira en torno a la figura de Jim Carrol, un joven con una inteligencia superior, poeta, músico y novelista cuya vida se desarrolla en el Nueva York de los años setenta. Se sirve de sus experiencias con el alcohol, las drogas y la delincuencia para desarrollar su propia obra artística.

¹¹Un apunte interesante para nuestra reflexión es que Jim pertenece al sector de *chicos malos* de la clase de una escuela

católica de barrio que siente desprecio por los niños bien y sus profesores, en especial del Padre McNulty.

¹² Imágenes extraídas de la película *The Basketball Diaries*, Lauren Films, 1995

¹³ http://www.mondofamilyfilms.com/bizzarojpagel_03.html

¹⁴ FREEMAN, Jonathan L.: "Televisión violence and agresión: a rejoinder", *Psychological Bidletin*, 100 (1986), p.p. 372-378

¹⁵ SCHUWEITZER, Harmut: "Evaluación de la violencia en los medios de comunicación. Consideraciones metodológicas", *Políticas Sociales en Europa*. 1 (1997) p.p. 29-40

¹⁶ BANDURA, Albert.: *Modificación de conducta: análisis de la agresión y la delincuencia*, México, Trillas, 1976

¹⁷ Algunos estudiosos del tema son K.A. Dodge en "*Studying mechanisms in the cycle of violence*", o C. Thompson y P. Cowen en "*Violence: Basic and Clinical Science*"

¹⁸ SANMARTÍN, José: "Violencia. Factores biológicos y ambientales, con especial referencia al cine y la televisión", en: *Violencia, televisión y cine*, Barcelona, Ariel, p. 24.

¹⁹ Ob. Cit., p. 25

²⁰ CLEMENTE DÍAZ, Miguel y VIDAL VÁZQUEZ, Miguel Ángel: "Efectos de los medios de comunicación de masas", en: "*Violencia y Televisión*", Madrid, Editorial Noesis, pp. 66-68

²¹ KLAPP, O.: *Currents of Unrents*. Holt, Rinehart & Winston, Nueva Cork, 1972

El fenómeno de los efectos sobre la conducta ha sido estudiado por O. N. Larsen en "*Social Effects of Mass Communication*". En R.E.L. Faris (Comp.), *Hadbook of Modern Sociology*, Chicago, 1964.

²³ SANMARTÍN, José: "La conexión entre la violencia en el cine y la televisión y la violencia real", en: *Violencia, televisión y cine*, Barcelona, Ariel, pp. 123-124

²⁴ Ob. Cit., p. 124