

El espectáculo de la violencia en tiempos globales

Martha Rebeca Herrera
y Amaceli Lara Méndez (coords.)*

Florence Rosemberg Seifer
Escuela Nacional de Antropología e Historia, INAH

La muerte quiere muerte.

Se muere mejor si se sabe que a otros les pasa lo mismo.

Es bueno oír que no se está solo en la tumba.

RAY BRADBURY, *El hombre ilustrado*

Comenzaré afirmando que este libro es novedoso, creativo y con imaginación, además de que reúne a varios autores dados a la investigación sobre el tema de la violencia. El libro versa fundamentalmente sobre cómo la violencia es representada en el arte, en los medios de comunicación y en las redes sociales. Si bien se adopta una perspectiva desde la antropología física, esto no excluye posibles miradas desde disciplinas como la neurociencia, el arte, la estética, la sociología, la psicología y la comunicación. A continuación, mencionaré brevemente algunas de las aportaciones de esta obra.

En el primer texto, "El arte de la violencia o la violencia en el arte", de Amaceli Lara, se realiza un breve recorrido por lo que se considera el antiarte, para mostrar de manera puntual el cerebro de homínido y así conectar el cerebro con el arte. La autora concluye señalando que las obras del antiarte, de por sí violentas, afectan momentáneamente a los espectadores, pero carecen de un impacto directo en la realidad social.

Anabella Barragán autora de "El arte religioso de exvotos pictóricos como testimonios plásticos de la violencia", con testimonios elaborados en los siglos XIX y XX en San Andrés Huixtác, comunidad del municipio de Taxco, Guerrero, muestra cómo estas "ofrendas" son fuente inagotable para entender la historia de la angustia hu-

* Martha Rebeca Herrera y Amaceli Lara Méndez (coords.), *El espectáculo de la violencia en tiempos globales*, México, INAH, 2018.

mana en tanto recrean la concepción del mundo, las creencias, los valores éticos; y en la medida en que esas angustias son incapaces de controlar los desastres y los fenómenos meteorológicos —así como ciertas enfermedades, injusticias, accidentes y violencias—, motiva que a través de la práctica religiosa encuentren un poco de alivio. Así, los pintores de exvotos, nos dice la autora citando a Raymundo Mier, “son contadores de mitos, contadores de cuentos, usan un lenguaje cotidiano como vía de acceso a la divinidad, los exvotos son ofrendas que se hacen a un ser sobrenatural por algún beneficio que supuestamente ha otorgado, son testimonios de gratitud por un milagro o favor recibido, los exvotos, se puede decir, que son una narración pictórica verbal” (Mier en Barragán, 2018: 54). Es de llamar la atención que la autora encontrara en la lectura de estos documentos que la mayoría de los agresores son hombres y que no encontró ningún exvoto como testimonio de violencia sexual.

Una colaboración más lleva el título de: “Tiempos violentos: una mirada antropológica a las representaciones de la violencia extrema en el cine”, de Luisa Fernanda González Peña. Aquí se explica de manera minuciosa las cuatro formas de violencia extrema (o ultraviolencia) que surgieron desde los inicios del cine: la primera es el llamado cine crudo y realista; la segunda, el cine burlesco, farsico, paródico; la tercera, el cine que pone en imágenes actos de crueldad hasta el límite de lo soportable (como el cine *gore* o sangriento), y la cuarta, la que presenta la violencia real, como en el caso del *shockumental* o *mondo* y el cine *snuff*. En este último caso se trata de escenas que carecen de efectos especiales o de cámara, y se ve morir en verdad a un ser humano con fines de espectáculo o negocio. Siguiendo la postura de Rene Girard, quien sostiene que la violencia está asociada al sacrificio ritual, la autora se arriesga a afirmar que dicho cine ultraviolento “vendría pues a fungir una función de prevención o disminución de la violencia en las sociedades contemporáneas” (p. 85).

En “La violencia como retrato alegórico en el cine”, Diana Monserrat González Lozano busca comprender la influencia del séptimo arte —y en particularmente del hollywoodense— en la sociedad contemporánea, así como su relación entre la violencia expuesta y la violencia vivida. La autora retoma la postura de Elena Azaola, quien plantea que hay tres tipos de violencia: “la política, individual y colectiva” (p. 90). También habla de la cultura *mainstream* o cultura dominante, la que ha *americanizado* al mundo como la mayor fuente de información y educación. Y no sólo afirma que esta cultura puede destruir a cualquier otra, sino que los televisores, computadoras, teléfonos celulares y tabletas, pantallas por doquier, son imágenes-bomba. Así, la historia del espectáculo comienza el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Lumière inventan el proyector de cine; así, el séptimo arte nace como un invento técnico que no tardó en convertirse en arte. Según la autora, son cuatro los elementos que intervienen en el encanto del cine: 1) la oscuridad y la disposición de los asientos; 2) el tamaño de la pantalla; 3) el sonido, y

4) los efectos especiales. Tras hacer un breve e ilustrativo viaje desde los inicios de la Revolución Industrial hasta nuestros días, finaliza cuestionando ese cine violento y efímero que nos ofrece el mercado hollywoodense.

En "La violencia detrás de la mirada en la pornografía", de Rosa Isela García Rivero, la autora comparte sus reflexiones en torno a la relación entre violencia simbólica y pornografía como una muestra más de la mercantilización de la intimidad y su relación con la construcción de una forma particular de la masculinidad. Sugiere dos tipos de pornografía: la legal, evidenciada en la televisión, la publicidad y el cine; la ilegal, que lucra con niños y mujeres, y se relaciona con la trata de personas con fines de explotación sexual y pornografía infantil. En este sentido, el artículo busca contestar varias preguntas: ¿qué nos comunica la pornografía? ¿Cuáles son las violencias simbólicas contenidas en la pornografía? ¿Qué prácticas se gestan en su consumo? Tras hacer un recorrido para explicar qué significa la gran pantalla, expone la importancia económica al señalar que la industria de la pornografía genera más recursos que Microsoft, Google, Amazon, Yahoo, Apple y Netflix combinados. Por ejemplo, en 2006 los ingresos mundiales fueron de 97 000 millones de dólares, siendo la pornografía lo más solicitado en la red. Su éxito estriba en la producción en gran escala de películas *porno*. En este texto muestra las variantes del cine porno, del *videochat* porno y del *chat* porno en vivo. Define la pornografía como: "las representaciones visuales de cuerpos en movimiento involucrados en actos sexuales, explícitos con una intención principal de excitar a los espectadores" (p. 116). Hace alusión a la importancia de la construcción de la masculinidad situada sobre un eje básico: "la cuestión del poder, a tal punto que la definición de la masculinidad es 'estar en el poder'" (p. 118). Uno de los subapartados presenta una breve etnografía del cine Ciudadela, espacio de consumo del *porno*, en el que describe el espacio y las interacciones y encuentros que ahí suceden. A manera de conclusión, señala que el cine *porno* configura un espacio para la socialización sexual masculina.

En "El show del cuerpo", María Esther Rosas Lima describe el proceso de modificación corporal que algunos *strippers* realizan en sus cuerpos con el objeto de desarrollar su actividad laboral en función de los cánones de belleza impuestos por los medios de comunicación. La autora hace un breve recorrido para mostrar cómo, desde la antigüedad, los humanos han modificado sus cuerpos, y pone de ejemplos las deformaciones craneales que se realizaban en América, modificaciones y mutilaciones dentarias o perforaciones de orejas, entre otras manifestaciones propias de hombres y mujeres. Hoy en día el cuerpo se ha convertido en una mercancía, una mercancía desechable, y la belleza está estereotipada; es decir, existe un ideal de belleza "perfecta" como ser joven, fuerte, viril y sano. El cuerpo es retocado y rediseñado según la clase social, el color de la piel, la edad, el sexo-género y los medios económicos disponibles. La autora se detiene para hacernos comprender qué se entiende por masculinidad, y de acuerdo con Robert W. Connell afirma que

dicha cualidad tiene cuatro dimensiones: 1) las relaciones de poder; 2) las relaciones de producción; 3) las relaciones emocionales, y 4) las relaciones simbólicas (p. 137). Con detalle va narrando cómo y cuándo surgen los *strippers* en México y sus características, para luego describir los tipos de modificaciones, dietas, implantes y ejercicios que los llevan a conservar y desarrollar un cuerpo espectacular, con las consecuencias y riesgos a la salud que todos estos cambios provocan en el cuerpo.

En el artículo “¿Cuando vayas conmigo no mires a nadie ...! La música como mecanismo que reproduce y normaliza el ejercicio de la violencia”, Alma Valentina Mendoza Coronado analiza la letra de cinco canciones para argumentar cómo éstas reproducen y normalizan la violencia contra las mujeres. La autora nos ofrece una mirada de género en la que explica las diversas posturas acerca de las masculinidades y sus formas de violencia hacia la mujer, en las que el feminicidio es la forma más extrema del terror y la violencia en contra del sexo “débil”. Afirma que en la música popular mexicana desde hace más de treinta años han existido grupos como los Tigres del Norte, los Tucanes de Tijuana, La Maldita Vecindad y Molotov, entre otros, que delinean escenarios de violencia muchas veces enmarcados por la exclusión de grupos sociales. Analiza cinco canciones: “Mala mujer” interpretada por la Sonora Matancera, “Cuando vayas conmigo” interpretada por José José, “Unas nalgadas” cantada por Alejandro Fernández, “Hay que pegarle a la mujer” del grupo de rock mexicano La Lupita, y “La planta” del grupo Caos.

En “De Tom y Jerry a los Simpson. Las formas de la violencia en las caricaturas”, Mariana Aguilar Guerrero afirma que las caricaturas no son neutrales; de hecho, al estar dirigidas a un público infantil y juvenil coadyuvan a la conformación de creencias y valores que devienen modelos mentales para mirar el mundo. Expone también cómo las caricaturas ridiculizan, insultan, se burlan de sus pares, padres o adultos. Tras hacer una breve incursión por la historia de la televisión en México, establece el origen de los dibujos animados en el siglo pasado, nos dice que un niño está expuesto a mirar 58 actos de violencia por hora en la televisión abierta, de paga o internet, y que esos dibujos animados presentan de manera “natural” golpes, sangre y destrucción.

“El espectáculo de la violencia en televisión”, de Martha Rebeca Herrera Bautista, busca comprender los efectos de la violencia en los niveles cognitivos, afectivos y del comportamiento, además de demostrar cómo esta violencia insensibiliza a los espectadores ante la crueldad, para convertirla en espectáculo que fascina, entretiene y divierte. Primero realiza un amplio recorrido por la televisión, sus características y efectos en tiempos globales, y ejemplifica las diversas formas de violencia transmitidas por la pantalla: imágenes de las Torres Gemelas en Nueva York, la ejecución de Sadam Hussein, la sodomización de Muamar el Gadafi y las múltiples escenas que todos recordamos en el sexenio de Felipe Calderón. Presenta también series policíacas (toda la variedad de la serie *csi*), además de los programas de hipervigilancia como *Big Brother* o *La Academia*, y los llamados videos divertidos que registran ac-

cidentes, en los que la burla y la risa son resultado del dolor que observan los espectadores; así como los concursos que capturan el sufrimiento de los participantes, al igual que los *talk shows* y *reality shows*. Posteriormente realiza un análisis puntual sobre las distintas explicaciones ofrecidas en torno a los efectos nocivos que provoca la violencia en la pantalla chica en los telespectadores, y concluye con una serie de datos aterradores sobre los niños en México, quienes al terminar la educación primaria han visto en la TV ocho mil y cien mil acciones violentas. En fin, mirar demasiada violencia puede llevar al embotamiento emocional o reaccionar con indiferencia ante la violencia real.

En "La muerte desacralizada en los medios de comunicación impresos", Guadalupe Judith Rodríguez Rodríguez analiza cómo en 2006 se desató la violencia relacionada con el crimen organizado en nuestro país, lo que produjo la difusión de imágenes de horror: cuerpos desnudos lacerados, humillados y mutilados. La autora emprende una profunda lectura sobre la muerte desacralizada, los tipos diferentes de morir que vemos a partir de la llamada guerra contra el narco, así como el manejo del cuerpo en los medios impresos desde la perspectiva antropofísica. En un cuadro magnífico, la autora cataloga 21 formas ritualizadas de asesinar, para luego hacer una interesante reflexión sobre el papel de los medios de comunicación en tiempos violentos, y cuestionar el hecho de que mientras algunas publicaciones venden violencia y horror, otras cuestionan esa manera de hacer periodismo.

Norma Angélica Rico Montoya es autora de "Percepciones infantiles sobre la guerra y la resistencia. Niños y niñas tzeltales", texto en el que hace un breve recorrido sobre la violencia política y social en México durante la guerra de baja intensidad que tuvo lugar en el sexenio de Felipe Calderón, y narra brevemente lo sucedido en el levantamiento del EZLN en 1994 en Chiapas. Luego reflexiona sobre los niños de la guerra y los efectos que la violencia armada tiene en el desarrollo emocional de los menores. A continuación, desde una perspectiva de la antropología de la infancia, relata las características de la guerra de baja intensidad en el Municipio Autónomo en Rebeldía Ricardo Flores Magón, comunidad que ha conformado espacios de resistencia como la escuela autónoma, las fiestas, las asambleas en casas y en las milpas, el empleo de pasamontañas como una manera de resistir, y el uso de lenguajes de resistencia —por ejemplo, que los mismos niños se autodenominen "semillita zapatista".

En el capítulo "Ana y Mía: ¿nadie dijo que ser una princesa fuera fácil! Anorexia y bulimia dentro del ciberespacio", Ana María Mendoza Reynosa encuentra que en internet existen sitios que causan alarma porque fomentan prácticas contra la vida y la salud al promover la anorexia y la bulimia en sitios como Ana y Mía, princesas Ana y Mía o princesas de cristal. Parte de una breve reflexión acerca de internet y realiza una etnografía de comunidades virtuales con los trastornos de alimentación ya mencionados: en la comunidad virtual Ana (caso de anorexia)

y Mía (caso de bulimia) describe los “consejos” que se comparten entre las usuarias según sus experiencias y creencias personales. En ese sitio, las jóvenes que padecen anorexia y bulimia entran en contacto, se comunican, expresan sentimientos y necesidades, y comparten sus experiencias de vida producto de tales trastornos alimenticios. Concluye con ejemplos como: “únete a nuestra página para que seas perfecta”, “queremos vernos preciosas” y “queremos vernos al espejo y decir soy una princesa, sintiendo que es verdad”.

En “La teatralización de las muertes violentas a través de su exposición y divulgación en los *narcoblogs*”, texto de Mirna Isalia Zárate Zúñiga, se analiza la expresión de las muertes violentas a través de un video presentado en uno de los blogs del narco, así como el impacto provocado en los espectadores. Luego de hacer un recorrido por *Mundo narco*, explora cuáles son los actores virtuales y analiza un caso particular en el que relatan y escenifican tres muertes violentas mediante un video, cuyo contenido se estudia desde la perspectiva de la antropología simbólica. La autora señala que los *narcoblogs* hacen partícipe al espectador de la teatralización de la muerte; es decir, esos videos escenifican los excesos en los cuerpos, escenifican el dolor humano.

El último capítulo del libro se titula “Seducción y complicidad en la odisea tecnolúdica. De contenidos violentos y experiencias hedonistas”, en el que Gustavo Reyes Gutiérrez reflexiona sobre la experiencia virtual de la violencia y su relación con la vivencia placentera de los videojuegos. Comenta que hay diversos géneros de videojuegos, y que los primeros cuatro que a continuación se describen son de violento contenido: 1) juegos de lucha, 2) juegos de combate, 3) juegos de tiro, 4) juegos de plataforma, 5) simuladores, 6) deportes, 7) juegos de estrategia, 8) juegos de sociedad, 9) ludo-educativos y 10) pornoeróticos. También analiza videojuegos muy violentos, tales como *Silent Hill 3*, *Mortal Combat*, *God of War III*, en los que se muestran sexismo y violencia simbólica. Los videojuegos violentos tienen elementos visuales atractivos para los usuarios, entre ellos sangre, ambientes hostiles, cuerpos mutilados y armas de todo tipo.

Estoy segura que este libro tendrá una repercusión importante en los lectores; me parece que debería ser uno de texto, porque los temas que aborda son situaciones y cuestiones que vemos y vivimos todos los días y quizá no les ponemos la atención debida; la violencia en nuestras sociedades es ubicua, se infiltra por recovecos insospechados; darles luz como lo hacen los colaboradores de este libro es un compromiso y una manera de combatirla. De verdad que aprendí muchísimo: es un libro que atrapa e invita a reflexionar, es también un libro revelador, pero más que nada devela lo que aparentemente no vemos, violencias que están a la vista pero que en ocasiones no reparamos de su existencia, las negamos, las naturalizamos. El espectáculo de la violencia es analizado a profundidad en este texto, por lo cual recomiendo ampliamente su lectura.