

*¿BASADO EN HECHOS
REALES?*

HACIA UNA CULTURA POP DEL CRIMEN

AUTOR/A: Javier Iáñez Picazo. Universidad Complutense, Madrid. España

CÓDIGO ORCID: 0000-0001-8927-884X

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/crater.2021.i01.02>



CRATER. ARTE E HISTORIA

e-ISSN: 2792-7709

Cómo citar este artículo: Iáñez Picazo, J. (2021). ¿Basado en hechos reales? Hacia una cultura Pop del crimen. CRATER, Arte e Historia(1), 20-35.

¿BASADO EN HECHOS REALES?

HACIA UNA CULTURA POP DEL CRIMEN

Autor/a: Javier Iáñez Picazo*. Universidad Complutense, Madrid. España.

Código ORCID: 0000-0001-8927-884X

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/crater.2021.i01.02>

RESUMEN

El presente artículo busca reflexionar sobre una cultura pop del crimen, entendida como un conjunto complejo de fenómenos, narrativas e identidades que legitiman la violencia a través de dinámicas de incertidumbres entre hechos y ficciones. Para ello, se abordarán las dos principales condiciones que han propiciado este fenómeno: en primer lugar, la espectacularización de la violencia en la ficción popular, que va desde la narrativa romántica post-gótica hasta las películas *gore* actuales, haciendo hincapié en el cine de explotación y la consecuente mitificación (y posterior desmitificación) del *snuff*. En segundo lugar, una creciente fascinación por el asesino en serie, que eleva su estatus al de *celebrity* y permite filiaciones identitarias por parte de los espectadores y consumidores, lo cual conduce a cierta ficcionalización del criminal.

Estos aspectos recalcarán el funcionamiento de la cultura pop del crimen, que se apoya en esta

movilidad cultural entre realidad y ficción para generar una sensibilidad cultural del asesinato que ha sido renovada en las sociedades contemporáneas. No solo el desarrollo de los canales de producción y difusión de imágenes, sino otros factores modernos como la consecuente normalización de la violencia en los sistemas neoliberales y heteropatriarcales tendrán un impacto decisivo en la cultura popular y los hábitos de consumo. Un repaso final por algunas tendencias subculturales como la *murderabilia* o el *necroporno* servirá para escenificar la permeabilidad de algunos artefactos culturales que reflejan y contribuyen a esta violencia sistémica.

PALABRAS CLAVE

Asesino en serie; ficción popular; *murderabilia*; *necroporno*; *snuff*.

BASED ON TRUE EVENTS?

TOWARDS A POP CULTURE OF CRIME

ABSTRACT

This article seeks to reflect on a pop culture of crime, understood as a complex set of dynamics, phenomena, narratives and identities that legitimize violence through dynamics of uncertainty between facts and fiction. In order to do this, the two main conditions that have led to this phenomenon will be addressed: first, the spectacularization of violence in popular fiction, which ranges from post-Gothic romantic narrative to current *gore* films, with special emphasis on exploitation films and the consequent mystification (and subsequent demystification) of the *snuff*. Second, a growing fascination for the serial killer, which elevates his status to a *celebrity* one and allows identity affiliations on the part of viewers and consumers, which leads to a certain fictionalization of the criminal.

These aspects will highlight the functioning of the pop culture of crime, which relies on this cultural

mobility between reality and fiction to generate a cultural sensitivity to murder that has been renewed in contemporary societies. Not only the development of channels for the production and diffusion of images, but other modern factors such as the consequent normalization of violence in neoliberal and heteropatriarchal systems will have a decisive impact on popular culture and consumer habits. A final review of some subcultural trends such as *murderabilia* or *necroporn* will serve to stage the permeability of some cultural artifacts that reflect and contribute to this systemic violence.

KEYWORDS

Serial Killer; Popular Fiction; *Murderabilia*; *Necroporn*; *Snuff*.

* Becario predoctoral FPU. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España.

1. Una “nueva sensibilidad cultural del asesinato”.

El 28 de diciembre de 1811, John Williams se suicidaba colgándose de una viga en su celda de la prisión londinense Coldbath Fields, tras haber asesinado a dos familias con un cincel y un martillo. Unas décadas más tarde, el periodista británico Thomas de Quincey se inspiraba en los crímenes de Williams para escribir su polémico ensayo *Del asesinato considerado como una de las Bellas Artes*, publicado entre 1827 y 1854, en el que abogaba por juzgar el asesinato como una categoría estética. Casi 35 años después, entre agosto y noviembre de 1888, el asesino conocido como Jack el Destripador comete sus famosos crímenes en el East End de Londres; jamás será identificado y pasará a formar parte del imaginario colectivo como el arquetipo moderno de asesino, «como una narración que no termina, una ficha policial abierta, un misterio nunca resuelto» (de Diego, 1999, p. 37). Unas décadas más tarde, el 25 de mayo de 1913, el alemán Peter Kürten estrangulaba y degollaba a una niña de diez años. Este sería el comienzo de una larga sucesión de asesinatos de jóvenes mujeres en los que Kürten sería apodado «el vampiro de Düsseldorf» por la repetición de un mismo patrón: un trastorno que le llevaba a beberse la sangre de sus víctimas. Los crímenes se extenderán a lo largo de casi veinte años hasta que, finalmente, en 1930, se produce su detención. Será también en ese mismo año que el reputado criminólogo y director de la Policía Criminal de Berlín, Ernst August Ferdinand Gennat, publicaba sus investigaciones sobre estos asesinatos en una compilación de artículos titulada *Die Düsseldorfer Sexualverbrechen*, donde apareció por primera vez el término *serienmörder* («asesino en serie»). De esta forma, Kürten pasó a ser el primer individuo de la historia criminal en ser categorizado como «asesino en serie» debido a la repetición de un *modus operandi* característico y reconocible en su forma de matar. Apenas un año más tarde, el 11 de mayo de 1931 se estrenó en Alemania la primera película sonora del director Fritz Lang, *M, el vampiro de Düsseldorf*, realizando una de las obras culmen del cine expresionista alemán e inmortalizando los crímenes de Kürten, que sería ejecutado en Colonia poco después, el 2 de julio de 1931.

El 15 de enero de 1947 apareció en Leimert Park, California, el cadáver de Elizabeth Short. El cuerpo de la joven de 22 años estaba cortado limpiamente por la mitad a la altura de la espina lumbar, la sangre había sido drenada, su rostro estaba desfigurado por un corte que recorría toda la mandíbula desde la comisura de los labios, el cuerpo había sido concienzudamente lavado y algunos órganos y secciones de piel fueron extirpadas. El asesinato produjo una conmoción mediática: la víctima pasaría a ser conocida como «la Dalia Negra», mientras que el culpable jamás fue identificado. Unos años más tarde, en 1960 se estrenan *Psicosis* de Alfred Hitchcock en Estados Unidos y *El fotógrafo del pánico* de Michael Powell en Reino Unido, dando pie al desarrollo cinematográfico del género *slasher*. Este sería el comienzo de un conjunto de narrativas culturales, tanto en el ámbito independiente como en el comercial, centradas en los asesinatos y las torturas realizadas por la figura principal del asesino en serie. Apenas un par de años más tarde, entre finales de 1962 y principios de 1963, un joven artista norteamericano llamado Andy Warhol decidió materializar, en plena efervescencia del movimiento pop, su obsesión por la muerte en sus series de desastres, reflexionando sobre «la relación entre accidente y tecnología, crucial para el discurso de la conmoción» (Foster, 2001, p. 138), a través



Figura 1. Andy Warhol. *Ambulance Disaster*. 1963. Serigrafía y acrílico sobre lienzo. 315 x 203 cm. Colección de Erich Marx.

de la repetición de motivos como sillas eléctricas, accidentes automovilísticos, desastres aéreos, suicidios e incluso envenenamientos por comida enlatada [fig. 1]. No obstante, la auténtica conmoción tendría lugar casi simultáneamente, cuando el 22 de noviembre de 1963, el trigésimo quinto presidente de los Estados Unidos, John F. Kennedy, fue asesinado mientras pasea en limusina por la Plaza Dealey de

Texas, acompañado de su esposa Jacqueline y el gobernador de Texas, John Connally. Se produjeron tres disparos provenientes de un fusil Carcano M91/38: el primer disparo impactó en el asfalto, el segundo le atravesó la garganta y el tercero atravesó su cabeza por el lado derecho.

El principal sospechoso arrestado fue el exmarine estadounidense Lee Harvey Oswald, acribillado a tiros tan sólo dos días después por el mafioso Jack Ruby, cuando se encontraba de camino al juzgado. El asesinato del presidente no sólo pasará a la historia por su carácter mediático o como trauma colectivo para las masas, también implicará el «epítome de la muerte moderna perfeccionada» — aquella que obsesionaría a Warhol durante el resto de su vida—, señalada por Estrella de Diego como aquella que

«debe ser espectacular, violenta, rápida, pudiendo llegar a aparecer como noticia de primera página en un periódico por lo menos local» (1999, pp. 33 y 17) [fig. 2].

Casi diez años más tarde, en 1972 el poeta y activista Ed Sanders entrevistaba a Charles Manson en la prisión, donde éste último aseguraba haber grabado algunos de los asesinatos perpetrados por sus seguidores. Las cintas jamás aparecieron, aunque en los juicios de Manson se utilizó por primera vez el término *snuff*—que será mitificado desde entonces— para hacer alusión a cualquier grabación que muestre la tortura o el asesinato de una persona con el objetivo de transformarla en una representación lúdica y comercializable. Dos años después, se estrena *La matanza de Texas* de Tobe Hopper en 1974, actualizando los elementos narrativos del *slasher* y sentando las bases del cine violento contemporáneo, convirtiéndose

además en una de las producciones cinematográficas independientes más rentables de todos los tiempos (con tan solo 140.000 dólares de presupuesto, consiguió recaudar casi 40 millones en todo el mundo). Cinco años más tarde, la película *Holocausto caníbal* (Ruggero Deodato, 1979) causó un notable impacto en las audiencias por sus técnicas propias del falso documental y su estreno se convirtió rápidamente en una campaña publicitaria que afirmó la veracidad de las imágenes: Deodato ocultó a los actores de la película como si hubiesen muerto de verdad, hecho que tuvo que desmentir cuando la policía italiana le impuso cargos criminales por la supuesta producción de *snuff*. Durante su estreno, algunos países como España se sumaron a la polémica, que le dedicó un breve artículo en la revista *Interviú* de noviembre de 1980, donde se promocionaba la cinta como «real» e incluso se hablaba de su relevancia histórica como «documental del siglo» (García, 1980).

El 24 de julio de 1979, tras una serie prolongada de juicios y dos fugas de prisión, Ted Bundy fue condenado a muerte por sus asesinatos cometidos entre 1974 y 1978, acusado de violar, asesinar y descuartizar a 36 mujeres jóvenes. Antes de ser ejecutado en la silla eléctrica el 24 de enero de 1989, Bundy realizó varias entrevistas y reportajes para aumentar la mediatización de su personaje y perfilar algunos aspectos de su figura, si bien nunca admitió la gran mayoría de asesinatos atribuidos. Casi de forma paralela a los crímenes de Bundy, el 13 de marzo de 1980, John Wayne Gacy, también conocido como «Pogo el payaso» por su aparición en fiestas infantiles locales, fue condenado a muerte por el asesinato de 33 niños, de los cuales 29 se encontraban enterrados en su propio jardín. Apenas unos años más tarde, entre 1983 y 1985, la pareja de asesinos formada por Leonard Lake y Charles Ng torturó, violó y asesinó a un total aproximado de 25 personas en su cabaña en el bosque de Calaveras, California, inspirándose en la novela de John Fowles *El coleccionista* (1963). Algunos de sus crímenes fueron grabados tanto para su disfrute personal como para mostrarlos a sus víctimas [fig. 3]. Las cintas fueron descubiertas tras su detención y, aunque la policía se encargó de destruirlas al finalizar el proceso judicial, algunas consiguieron filtrarse y distribuirse en un pequeño número de copias VHS. Comienza entonces un proceso de asimilación del *snuff* que lo aleja de su aura mitificado para constituirlo como evidencia, confirmando su existencia



Figura 2. Comisión Warren. Interior de la limusina presidencial tras el asesinato de John F. Kennedy. Noviembre de 1963. Fotografía. Texas, EE. UU.

como «producto cultural» que marca «el límite de la representación» (Preciado, 2020, p. 253).



Figura 3. Leonard Lake y Charles Ng. Imagen tomada de una de sus cintas *snuff*. Circa 1983-85. Fotograma. California, EE. UU.

láñez Picazo, J. (2021). ¿Basado en hechos reales? Hacia una cultura Pop del crimen. *CRATER, Arte e Historia*(1), 20-35.

Esta sucesión de hechos violentos, que podría extenderse hasta el agotamiento, se produce a lo largo de la historia de forma intermitente, si bien se entrecruza en una compleja red que aquí denominaremos como «cultura pop del crimen». Se trata de un sistema que se ha desarrollado paralelamente a aquello que Sayak Valencia denomina como una «nueva sensibilidad cultural del asesinato», un fenómeno que al mismo tiempo «lo hace más permisible, dado que se espectaculariza a través de los medios de comunicación, posibilitando la ejecución de formas de crueldad más tajantes y espeluznantes que pueden espectacularizarse por medio de su consumo como ocio televisado» (2010, p. 147). Deben tenerse en cuenta dos factores principales que han propiciado la sedimentación de esta sensibilidad: en primer lugar, el desarrollo de narrativas culturales donde la violencia se espectaculariza y que contribuyen a desdibujar las barreras entre hechos y ficción; en segundo lugar, una creciente fascinación en torno a la figura del asesino en serie que termina por conferirle cierta movilidad, de nuevo, entre lo real y lo ficticio. Igualmente, importante será tener en cuenta el consecuente impacto de estas narrativas en el consumo de masas, el cual desemboca en una pulsión «tanatofílica», entendida como «el gusto por la espectacularización de la muerte en las sociedades hiperconsumistas contemporáneas, así como el gusto por la violencia y la destrucción, el deseo de matar y la atracción por el suicidio y el sadismo» (Valencia,

2010, p. 148). Pero merece la pena hacer un breve inciso y echar la vista atrás para descubrir que ambos factores no aparecen en las sociedades contemporáneas, desvelando que esta sensibilidad estaba presente mucho antes en otros modos de producción y consumo de violencia.

2. Modos de producción y subjetividad de masas.

Resulta posible hablar de una espectacularización de la violencia ya presente en la Roma de Adriano donde, tal y como señala el sociólogo e historiador Richard Sennett, se repetían un conjunto de «significados conocidos» a través de espectáculos violentos que tenían lugar en el anfiteatro y que demostraban un «gusto por la repetición [que] grababa la imagen de manera más vigorosa en la mente del espectador» (2019, p. 155). De esta forma, el público no sólo se acostumbraba a escenas violentas, sino que estas se transformaban en puro entretenimiento, en contenido deseable para el gusto tanatofílico de aquel entonces. Existe una finalidad oculta de un marcado carácter utilitario y político en este «entretenimiento sádico», como señala el historiador Keith Hopkins: «los espectáculos acostumbraban a la gente a las carnicerías necesarias para la conquista imperial» (Hopkins en Sennett, 2019, p. 151). Es necesario, por lo tanto, matizar: cuando hablamos de una nueva sensibilidad cultural del asesinato debemos entender la misma como un proceso que, si bien lleva miles de años presente en los modos de producción y consumo de violencia, se adapta ahora a los nuevos canales tecnológicos de producción y difusión de imágenes desarrollados aceleradamente a lo largo del siglo xx.

Michael Warner señala cómo durante el siglo xix, los relatos y la producción de subjetividad de masas se extendían principalmente a través de la letra impresa, la cual ya desde el siglo xviii sería «el punto de referencia imaginario del público» (2011, p. 22). Pero desde mediados del siglo xix, la letra impresa se verá relegada por el desarrollo de la fotografía analógica, que dará paso a su vez a la imagen en movimiento que reinará a lo largo del siglo xx. La imagen fija quedará sepultada por el bombardeo de imágenes proveniente de la televisión por cable, al mismo tiempo que la industria cinematográfica se acabará constituyendo como la principal y más potente industria del entretenimiento a mediados del siglo. Todos estos cambios recientes en los canales de producción de las sociedades contemporáneas modificarán igualmente los productos de la cultura pop del crimen hasta conseguir los resultados que conocemos hoy en día: por ejemplo, se modificará el planteamiento original del *snuff*, puesto que el fetichismo del objeto físico y exclusivo de circulación —esto es, la cinta VHS— queda abolido para dar paso a la inmaterialidad que implica la circulación de contenido en la red, primando la importancia de la experiencia del usuario. Esta adaptación de una sensibilidad morbosa a lo largo de los siglos, esta producción reiterada y (des)apasionada de imágenes violentas, esta repetición de asesinatos acompañados por una legitimación de identidades criminales, estos nuevos modos de producción y consumo donde el cuerpo y la vida humana se convierten en un engranaje más del capital, este trauma contemporáneo (público y privado) que pervive en una herida incapaz de cicatrizarse y sanar se engloba en una cultura pop del crimen donde realidad y ficción coexisten e incluso se retroalimentan.

Pero, del mismo modo que en la Antigua Roma se hacía uso de la repetición de códigos violentos con un propósito tanto lúdico como político, cabe preguntarse: ¿qué es lo que permite en la contemporaneidad el consumo de estas imágenes violentas, de estas *realidades difíciles de mirar*, como ocio? El bombardeo reiterado de imágenes en un mundo donde la pantalla se ha convertido en un «método de desaparición» (Baudrillard, 1985, p. 583) se ve acompañado, en este caso, de un concepto de «ocio» que está constantemente redefiniéndose y que ha mutado cualitativamente en las últimas décadas: para la generación *millennial*, por ejemplo, el ocio no es lo opuesto al trabajo, sino que parece impregnarlo todo en el mundo de las redes con su economía de la atención y los afectos. El filósofo Slavoj Žižek considera que la violencia puede consumirse como ocio televisado debido a una «denegación fetichista» que se produce en el espectador y que funciona de la siguiente forma: «lo sé, pero no quiero saber lo que sé, así que no sé [...], rechazo asumir por completo las consecuencias de este conocimiento, de modo que puedo continuar actuando como si no lo supiese» (2013, p. 70). Pero la pregunta que debemos contraponer es, ¿realmente lo sabemos?

Mi intención en este artículo es explicar cómo una renovada sensibilidad del asesinato en la cultura pop del crimen contribuye al consumo lúdico de artefactos y hechos violentos mediante un factor de incertidumbre. Para el filósofo francés Jacques Rancière, cuando un espectador se enfrenta a una situación *difícil de mirar* en la vida real pero fácilmente consumible en el plano audiovisual de las imágenes, se está enfrentando realmente a algo «demasiado intolerablemente real para ser propuesto en el modo de la imagen» (2010, p. 85). La cuestión reside en la dificultad de discernir entre qué es real, debido a la movilidad cultural del asesino en serie, y la mediatización de algunos crímenes que acaban desembocando en cierta ficcionalización de los actos, propiciando no sólo una identificación con la figura del asesino, sino una suerte de anonimato colectivo. El problema de las imágenes que componen la cultura pop del crimen es que, sea desde el papel de víctima o verdugo, «vemos demasiados cuerpos sin nombre, demasiados cuerpos incapaces de devolvernos la mirada que les dirigimos» (Rancière, 2010, p. 97). Asistimos a un fenómeno en el que, tal y como detallaré más adelante, los asesinos toman productos culturales como referente para perpetrar sus crímenes, del mismo modo que las narrativas beben de actos violentos reales para producir ficción. A esta movilidad entre hechos y ficción hay que sumarle la desidentificación de las víctimas comentada por Rancière, «cuerpos sin nombre» que están presentes tanto en la *realidad* de la pantalla televisiva como en la ficción de la pantalla cinematográfica.

3. Cine de explotación: violencia y sexo en la esfera pública.

Uno de los factores que contribuyen a instaurar la sensibilidad cultural del asesinato en la contemporaneidad es el desarrollo de una multiplicidad de narrativas donde ficción y realidad se retroalimentan constantemente. Estas narrativas no se desenvuelven de forma unidireccional, sino que tejen una compleja red transmedia, propia de la cultura pop del crimen, en la que los productos culturales se (re)producen a través de diversos medios y canales, como «el cine, la música, los videojuegos, el arte y la literatura [...], cumpliendo la función de instaurar, legitimar y reproducir identidades violentas y, en muchos casos,

criminales» (Valencia, 2010, p. 28). Dada la complejidad de abarcar la retroalimentación de todos estos medios, en este artículo me centraré en la producción y el consumo de imágenes del ámbito cinematográfico, que además puede tomarse como la principal manifestación cultural generadora de nuevos modos de subjetivación de la violencia y su principal fuente de imágenes durante el siglo XX.

Podemos situar el comienzo en el «cine de explotación» (del inglés *exploitation films* o sencillamente *exploits*), una industria cinematográfica surgida en la década de los años veinte, desarrollada durante los cincuenta y altamente consumida a partir de los sesenta, centrada en ofrecer material extremo para saciar a los públicos con altas dosis de violencia y sexo. Los filmes se proyectaban en salas conocidas como *grindhouse*, una mezcla entre cine X y cine de serie B que abría las 24 horas y que ofrecieron un espacio común como nexo libidinal entre violencia y pornografía, enfatizando que «deseo y violencia suelen compartir un léxico representacional» (Willis, 2014, p. 67). Durante las proyecciones eran comunes espectáculos de sexo en directo, gente drogándose, practicando sexo o masturbándose. El género se hizo especialmente popular durante la década de los setenta tras los juicios de Charles Manson, se creó la categoría de *Snuff* y se situó en un limbo entre el mito y la verdad. No obstante, las salas *grindhouse* se quedaron obsoletas con la aparición del vídeo doméstico durante la década de los ochenta. Así, el cine de explotación se popularizó como cine alternativo encargado de crear y saciar el gusto tanatofílico del consumidor a partes iguales, y propició varios nichos de mercado mediante una hiperespecialización de la violencia (no exenta de humor satírico), a través de subgéneros como *gaysploitation*, *blaxploitation*, *sexploitation* o *nazi exploitation*, dejando algunos clásicos del género como *Teenage Doll* (Roger Corman, 1957), *Venus in Furs* (Jesús Franco, 1969), *Thriller: a cruel picture* (Bo Arne Vibenius, 1974) o *I spit on your grave* (Meir Zarchi, 1978).

Con el paso de los años, el cine de explotación ha derivado en subgéneros contemporáneos de éxito como el *gore*, el *slasher* o el *torture porn*. Un gusto renovado por lo extremo se asentó a principios del siglo XXI mediante la ola del «nuevo extremismo francés» (del inglés *New French Extremity*), término adoptado por el crítico James Quandt para referirse a una tendencia cinematográfica que «prolifera en los alrededores del arte elevado de un cine nacional cuyas provocaciones han sido históricamente formales, políticas o filosóficas», una industria cinematográfica europea que bebe de «imágenes y temas que provienen del *gore*, del cine de explotación y del porno» y que está «determinada a romper todos los tabúes, a sumergirse en ríos de vísceras y espumas de esperma, de rellenar cada fotograma de carne, ya sea de forma atractiva o retorcida, y lo somete todo a cualquier forma de penetración, mutilación y profanación» (2004). Algunas películas representativas del nuevo extremismo francés son *Baise-moi* (Virginie Despentes y Coralie Trinh Thi, 2000), *Irreversible* (Gaspar Noé, 2002), *Alta tensión* (Alexandre Aja, 2003), *Frontière[s]* (Xavier Gens, 2007) y *Martyrs* (Pascal Laugier, 2008). Considero pertinente tomar aquí la industria cinematográfica y su inseparable popularización del *snuff* como aquello que marca, tal y como advierte Lisa Downing, «el nexo [moderno] de un conjunto de miedos y fascinaciones culturales que se agrupan en torno a fantasías sobre situaciones extremas,

sobrepasar los límites y el ejercicio de la fuerza violenta al servicio del erotismo» (2015, p. 249). Este fenómeno del nuevo milenio parece ser una implosión de cierta sensibilidad que estaba siendo gestada ya en los noventa, aquello que Mark Seltzer llamó *wound culture*, una «fascinación pública por los cuerpos desgarrados y abiertos en canal, una reunión colectiva en torno al *shock*, el trauma y la herida» (1997, p. 3). La cultura de la herida fue, en realidad, un extendido fenómeno noventero que otros pensadores coetáneos también teorizaron, como es el caso de Hal Foster con sus escritos sobre el retorno a lo real traumático en el arte. No debe tomarse esto como una consecuencia aislada de la espectacularización hollywoodense de la violencia, sino como la huella de toda una serie de desórdenes que el sistema neoliberal produjo tras la caída del Muro de Berlín entre binomios como lo privado y lo público, lo individual y lo colectivo, y creó una «esfera pública patológica» inseparable de este acercamiento colectivo hacia el trauma y la violencia (Seltzer, 1997, p. 12).

Más allá de los vestigios estructurales que el sistema neoliberal produjo en la cultura pop del crimen, también es posible evidenciar cómo estas narrativas violentas responden y reflejan desórdenes del sistema heteropatriarcal. Kier-La Janisse, por ejemplo, ha estudiado la constante presencia de personalidades neuróticas femeninas en los géneros de terror, donde «a diferencia de su homólogo comparativo masculino y alabado —el excéntrico—, la mujer neurótica vive una vida llena de vergüenza» (2012, p. 11). Otras autoras como Carol J. Clover han analizado las consecuencias que produce el hecho de que este tipo de cine (dirigido principalmente a varones jóvenes, blancos y heterosexuales) utilice un personaje tipo recurrente, la *final girl*. Se trata de la mujer que es perseguida y maltratada a lo largo de todo el filme y la misma que, por una superioridad moral implícita (es el personaje que no se droga, que no practica sexo, que no hace bromas, etc.), consigue sobrevivir (2015, p. 13). Estos son tan solo algunos casos que muestran los modos por los cuales la cultura violenta es capaz de normalizar y hacer consumible una violencia heteropatriarcal, además de premiar ciertas actitudes morales consideradas como superiores. A dichas narrativas heteropatriarcales hay que sumarles el reflejo de la propia esencia del capitalismo, estudiada por Luis Pérez Ochando a través del rito y la ideología en el cine *slasher*, que encuentra los motivos de la crueldad cinematográfica en los competitivos principios de exclusión del propio sistema: «si vivimos en un mundo en el que todo es mercancía, nosotros mismos acabamos siéndolo también» (2016). De esta forma, el cinismo y el miedo —«los afectos preponderantes en el capitalismo tardío» según Mark Fisher (2016, p. 116)— convierten al individuo en un cuerpo-capital fácilmente intercambiable y consumible. Si bien aquí estamos hablando de flujos de retroalimentación entre ficción y realidad, me propongo ir un paso más allá para advertir, como señala Clarissa Smith, que estas manifestaciones de violencia cultural han estado «contribuyendo (si no, en algunos casos, causando) la “erotización de la violencia” contra las mujeres en la cultura hegemónica» (2016, p. 102).

4. Dinámicas de incertidumbre: el asesino en serie como *celebrity*.

Otro aspecto que ha contribuido a renovar la sensibilidad cultural del asesinato es una creciente fascinación en torno a la figura del asesino en serie. Ficción y realidad parecen retroalimentarse a la hora de configurar estos personajes que terminan por convertirse en icónicos, figuras de culto que alcanzan el estatus de *celebrity* y permiten que «tanto los desfavorecidos como la sociedad en general busquen una filiación identitaria en torno a ellos» (Valencia, 2010, p. 68). La transformación del estatus del asesino en serie es fácilmente reconocible en el tratamiento mediático que algunas de estas figuras reciben: por ejemplo, resulta chocante y razonable al mismo tiempo que la muerte de Charles Manson, el 19 de noviembre de 2017, apareciese en muchas revistas del corazón en la sección *Celebrities* (González, 2017). Fenómenos como este permiten la identificación de muchos consumidores, al mismo tiempo que propician la asociación entre estas figuras y sus actos con la industria del entretenimiento y reflejan, incluso, el asesinato como *un estilo de vida más* a escoger en un amplio abanico de posibilidades. Pero, una vez más, esta movilidad entre realidad y ficción en el sujeto criminal no es realmente nueva. De hecho, por mucho que el cine haya sido el encargado de afianzar esta dinámica en el imaginario colectivo, resulta pertinente situar sus comienzos en el ámbito literario. Poco antes del cine de explotación ya existía, a comienzos del siglo xx, una «ficción de explotación» (*exploitation fiction*) presente en publicaciones *pulp* de géneros incipientes como la conocida novela negra o criminal, en la que ya se jugaba con la veracidad de los hechos narrados. El escritor Raymond Chandler definió esta variante literaria centrada en asesinatos como demasiado artificiosa «si el problema no contiene los elementos de verdad y plausibilidad», pero con una marcada ausencia de realismo y «escrita con cierto espíritu de desapego; de lo contrario, nadie salvo un psicópata, querría escribirla o leerla» (1950).

Igualmente, la fascinación por el asesino en serie y la retroalimentación entre hechos y ficción ya se encontraba presente en algunas obras literarias del siglo xix. Deborah Willis remonta esta fascinación hasta la literatura romántica post-gótica, donde violencia y deseo se intensifican a través de actos de asesinato que no se justifican o analizan, sino que se erotizan. Fue esta «ficción *snuff*», según Willis, la que comenzó cierta «dinámica de incertidumbre, problematizando la distinción entre hecho y ficción mediante una repetición de referencias a artefactos relacionados con el crimen real» (2014, p. 69). Esta dinámica de la ficción *snuff* se llevó al límite en los géneros cinematográficos *gore* y *slasher*, que utilizaban el manido reclamo publicitario «basado en hechos reales» como generador principal de morbo. De esta forma, la ficción del siglo xx se ha preocupado de escoger figuras como Charles Manson, Ted Bundy, Ed Gein, John Wayne Gacy y otros asesinos en serie como material principal para sus obras. Lo paradójico es que, en la cultura pop del crimen, el proceso señalado por Willis también presenta su inverso: ya no nos encontramos solo ante una ficción *snuff* que repite modelos del crimen real para aumentar el consumo tanatofílico y hacer sus narrativas más interesantes, sino que también nos hallamos en una realidad *snuff* donde los crímenes del mundo real repiten referencias tomadas de la ficción de masas para convertir su violencia en un

producto fácilmente reconocible y consumible. De esta forma, se produce una «movilidad cultural que permite que el asesino en serie oscile entre lo real y lo ficticio» (Willis, 2014, p. 69).



Figura 4. Luka Magnotta. *One lunatic, one icepick*. 25 de mayo de 2012. Fotograma. Gore.tube.com

Es posible encontrar algunos casos mediáticos de asesinos que han tomado la cultura hollywoodense como principal pilar identitario e inagotable fuente de inspiración para cometer sus crímenes. Podemos tomar, por ejemplo, el caso de Armin Meiwes, conocido como «el caníbal de Rotemburgo», que decidió comerse — mediante un atípico pacto de consentimiento mutuo— a Jürgen Brandes tras un encuentro sexual caníbal el 9 de marzo de 2001, para descuartizar su cuerpo los días siguientes y grabar todo el proceso en vídeo. Pueden apreciarse algunos patrones de comportamiento en Meiwes paralelos a los que encontramos en el personaje de Hannibal Lecter en la película *El silencio de los corderos* (Jonathan Demme, 1991). También podríamos tener en cuenta el caso de Peter Scully, que tomó la idea de las *red rooms* (salas de tortura) del filme *Videodrome* (David Cronenberg, 1983) para fundar su productora *snuff* conocida como NLF (*No Limits Fun*), que comercializaba vídeos de abusos, torturas y asesinatos de niñas menores de edad en la *dark web* entre 2011 y 2015. Otro conocido y extremo caso es el de Luka Magnotta, un joven actor porno y modelo que asesinó al estudiante chino Lin Jun en Montreal y grabó todo el acto en vídeo para más tarde subirlo a Bestgore.com el 25 de mayo de 2012 con el ahora famoso título de *One lunatic, one icepick* [fig. 4]. Magnotta dejó abundante información por las redes sociales a través de diversos perfiles falsos y demostró ser un sujeto obsesionado con la cultura de la celebridad

hollywoodense. Se preocupó por referenciar de manera evidente diferentes productos culturales en su crimen y huida, los cuales van desde *Instinto básico* (Paul Verhoeven, 1992) hasta *Se7en* (David Fincher, 1995), *Hannibal Rising* (Peter Webber, 2007) e incluso *American Psycho*, tanto la novela de 1991 de Bret Easton Ellis como la adaptación cinematográfica de culto dirigida por Mary Harron en 2000.

5. Tendencias subculturales: coleccionismo en la murderabilia y parodia en el necroporno.

Más allá de generar diferentes valores de estatus y filiaciones identitarias, la cultura pop del crimen también se materializa en fenómenos relacionados con la producción y el consumo, y genera al mismo tiempo tendencias subculturales que pasarán a ser apropiadas en la mayoría de los casos como nichos de mercado. Este es el caso de la «murderabilia», el interés por el coleccionismo de pertenencias relativas a asesinos-*celebrity*, desde un mechón de pelo de Charles Manson hasta un cuadro original pintado por John Wayne Gacy (sus obras alcanzan actualmente cifras de hasta 20.000 dólares [Vinciguerra, 2011]) [fig. 5]. La mayor parte de la murderabilia tiene lugar a través de subastas en páginas webs especializadas como Serialkillersink.net, Murderauction.com y Supernaught.com, si bien es cierto que el

fenómeno también se ha producido en eventos públicos e incluso estatales, como es el caso de la famosa subasta realizada por la Oficina de Asuntos Públicos de Washington (2011) para vender las pertenencias de Ted Kaczynski, conocido como Unabomber, con el propósito de conseguir dinero de compensación para los familiares de las víctimas. El fenómeno puede ser explicado como un espejo entre asesino en serie y fanático, teniendo como nexo común el afán por el coleccionismo: en la mayoría de los casos, el asesino en serie ve a sus víctimas como «objetos deseables pero efímeros» a través de un tratamiento del cuerpo que lo concibe «en primer lugar como una mercancía fetichizada que, con el uso, se vuelve inmediatamente obsoleta» (Willis, 2014, p. 74).

láñez Picazo, J. (2021). ¿Basado en hechos reales? Hacia una cultura Pop del crimen. *CRATER, Arte e Historia*(1), 20-35.

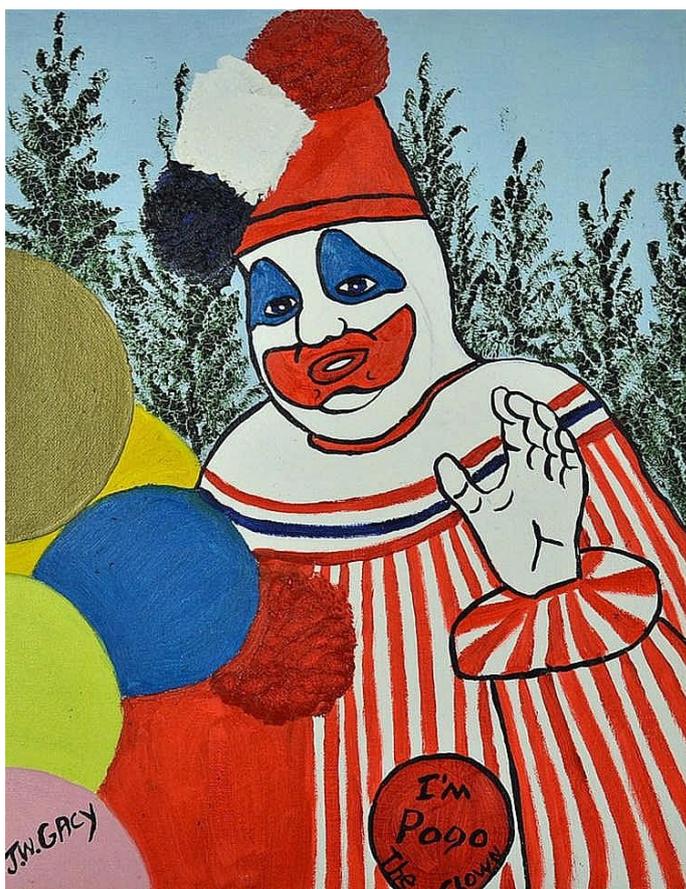


Figura 5. John Wayne Gacy. *I'm Pogo the Clown*. 1985. Óleo sobre lienzo. 35,5 x 45,7 cm. Colección privada.

El coleccionista propio de la murderabilia busca, no obstante, superar este afán por la obsolescencia a través de una colección donde sí existe un claro interés por la preservación objetual. Podría decirse de la siguiente manera: mientras que el asesino en serie es un coleccionista de experiencias, el fanático de la murderabilia es un coleccionista de objetos fetichizados precisamente por la condensación objetual de esas atípicas experiencias. Curiosamente, son estos objetos que constituyen una «estética forense», estudiada por Eyal Weizman y Tom Keenan (2015); los mismos que se tratan como documentación crucial en los procesos judiciales a la hora de estudiar casos de asesinatos. Son objetos impregnados de un aura terrible, condensaciones materiales de violencia y relaciones de poder.

Igualmente relevante es el fenómeno que podemos englobar generalmente bajo la etiqueta de «necroporno». Un ejemplo es la compañía *Drop Dead Gorgeous* (que puede traducirse como «muérete, bonita»), centrada en producir material pornográfico híperestetizado donde las modelos —siempre mujeres— son caracterizadas en situaciones extremas como asesinatos, torturas o persecuciones.



Figura 6. Xanara (usuario). *Necro 84*. 18 de noviembre de 2016. Fotografía digital. Motherless.com

Este tipo de material se alberga en webs como Sleepyrealm.com, Battlingbabes.com, Hypnobabes.com o Necrobabes.com, a través de categorizaciones como *dead-skirts* («faldas-muertas»), *necro-porn* («necro-porno») o *damsel in distress* («damisela en apuros»). Realmente, el necroporno puede ser tomado como una subrama dentro de un extenso abanico de categorías de la industria pornográfica: cuenta con sus propias actrices estrella (Nikki Steele, Lissa Noble...) y ofrece una trama guionizada más allá de las escenas sexuales. En línea con los guiones poco elaborados de la mayoría del porno *mainstream*, los vídeos y fotografías del necroporno parecen poner en marcha una parodia tanto del porno como del cine de explotación: si bien demuestran una clara influencia de géneros

láñez Picazo, J. (2021). ¿Basado en hechos reales? Hacia una cultura Pop del crimen. *CRATER, Arte e Historia*(1), 20-35.

como el *slasher* o el *torture porn*, la mayoría de contenidos presentan un acabado casero que impregna las escenas en una atmósfera inquietantemente *kitsch* y teatral donde la sangre utilizada luce claramente como falsa, las armas no ocultan su materialidad de plástico, las caras adoptan expresiones forzadas y las heridas profundas brillan por su ausencia [fig. 6]. Tal y como señala Clarissa Smith, «los placeres particulares de estas imágenes son en parte dependientes de su parodia de la pornografía *mainstream* junto con la representación de la “damisela en apuros” como un personaje tipo melodramático» (2016, p. 90).

Como no podía ser de otro modo, en este fenómeno también se activa la movilidad cultural entre ficción y realidad, ya que la influencia de los espacios digitales especializados en necroporno fue más allá de la pantalla y desembocó en crímenes que tuvieron lugar en la vida real: existen casos como el de Patrick Russo, un hombre de 44 años suscrito a Necrobabes.com que estranguló a su pareja Diane Holik; o Graham Coutts, que asesinó a Jane Longhurst en 2003 influenciado por pornografía extrema descargada en su ordenador y proveniente de webs como Necrobabes.com, Rapepassion.com, Violentpleasure.com, etc.

Tanto la *murderabilia* como el necroporno son solo algunas de las manifestaciones subculturales que propician perversiones de la sensibilidad. De esta forma, se desarrolla una mirada y un consumo morboso a la hora de enfrentarse a imágenes de destrucción y sufrimiento (mayoritariamente femenino), que alimenta el imaginario de la violencia cultural heteropatriarcal. Existe toda una comunidad de fanáticos dispuestos a consumir material pornográfico que sirve como recipiente para su pulsión tanatofílica en la que sexo y violencia establecen un nexo libidinal, una sólida *fanbase* dispuesta a pagar elevadas cantidades de dinero por pertenencias únicas de figuras reales que conviven ya en una cultura pop de la criminalidad y una sensibilidad cultural del asesinato junto con otras celebridades de la ficción popular como Norman Bates (*Psicosis*, 1960), Leatherface (*La matanza de Texas*, 1974), Michael Myers (*Halloween*, 1978), Jason Voorhees (*Viernes 13*, 1980), Freddy Krugger (*Pesadilla en Elm Street*, 1984), Hannibal Lecter (*El silencio de los corderos*, 1991), John Doe (*Se7en*, 1995) o Jigsaw (*Saw*, 2004).

6. Reflexión final.

En un panorama convulso donde la ficción *snuff* y la realidad *snuff* se confunden, encontramos el caldo de cultivo ideal para que prácticas criminales respondan a unas lógicas estéticas que han sido tomadas de la violencia presente en la ficción popular. No solamente la cultura de masas, sino también la violencia estructural que impregna los sistemas tanto neoliberales como heteropatriarcales contribuyen a la expansión del imaginario colectivo en torno a la figura romantizada del asesino. En una cultura pop del crimen en la que diferentes capas de realidad chocan violentamente, donde realidad y ficción coexisten y se retroalimentan, parece que ya «no existe una oposición clara entre lo que está en la pantalla y lo que está fuera de ella, excepto porque a la distancia las cosas se vuelven más ficticias» (Steyerl, 2018, p. 278). Llegados a este punto, parece dar lo mismo advertir «basado en hechos reales» que «basado en hechos ficticios».

Una parte de esta confusión entre las narrativas que están dentro o fuera de la pantalla se debe a cierta invisibilización del problema a través del propio medio, la cual viene dada por los cambios recientes en los modos de producción y los hábitos de consumo culturales: mientras que hace unas décadas la sensibilidad tanatofílica se daba en la esfera pública a través de las salas *grindhouse*, en la actualidad encontramos un consumo personalizado a través de redes sociales y webs especializadas. Resulta pertinente evitar esta invisibilización y las dinámicas de incertidumbre propias de la cultura pop del crimen para estudiar y conectar los flujos de influencia entre realidad y ficción. Creo que es posible proponer la mencionada estética forense de Weizman, originalmente concebida en el plano arquitectónico, para trazar una cartografía, tomando lo forense como «una práctica estética porque depende tanto de los modos como de los medios a través de los cuales los incidentes son percibidos, registrados y presentados» (Weizman, 2020, p. 137). Se trata de una aproximación que ha sido puesta en práctica en este breve artículo, si bien es cierto que requiere de una revisión exhaustiva de los diversos medios y modos de percepción, a través de las relaciones entre artefactos culturales y asesinatos reales. De esta forma, podrá articularse el cuerpo dañado como propone Hal Foster, esto es, como «la base evidencial de importantes testimonios de la verdad, de testimonios necesarios contra el poder» (2016, p. 37), pero yendo un paso más allá para encontrar las evidencias *contra* y, sobre todo, *desde* el poder.

Referencias

- Baudrillard, J. (1985). The Masses: The Implosion of the Social in the Media. *New Literary History*, 12 (3), 577-589.
- Chandler, R. (1950). *El simple arte de matar*. Librodot. http://mimosa.pntic.mec.es/~sferna18/EJERCICIOS/2010-11/El_simple_arte_de_matar.pdf (Consultado el 07-10-2021)
- Clover, C. J. (2015). *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton University Press.
- De Diego, E. (1999). *Tristísimo Warhol. Cadillacs, piscinas y otros síndromes modernos*. Siruela.
- Downing, L. (2015). Stuff and Nonsense: The Discursive Life of a Phantasmatic Archive. En T. Dean, S. Ruszczycky y D. Squires (Eds.), *Porn Archives* (pp. 249-261). Duke University Press.
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista*. Caja Negra.
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo*. Akal.
- Foster, H. (2016). *Malos nuevos tiempos: arte, crítica, emergencia*. Akal.
- García, V. (1980). Comidos en su propia trampa. *Interviú* (235), 60-63.
- González, C. (2017). *Charles Manson: el asesino que se convirtió en "celebrity"*. *Mujer Hoy*. <https://www.mujerhoy.com/celebrities/corazon/201712/03/charles-manson-asesino-convirtio-celebrity-20171127165620.html> (Consultado el 04-08-2021)
- Janisse, K. (2012). *House of psychotic women*. Fab Press.
- Oficina de Asuntos Públicos (2011). *Unabomber Auction*. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/usmarshals/sets/72157626579208135/> (Consultado el 04-08-2021)
- Pérez Ochando, L. (2016). *Todos los jóvenes van a morir: ideología y rito en el slasher film*. Micromegas.
- Preciado, P. B. (2020). *Testo yonqui. Sexo, drogas y biopolítica*. Anagrama.
- Quandt, J. (2004). *Flesh & Blood: Sex and Violence in Recent French Cinema*. Artforum. <https://www.artforum.com/print/200402/flesh-blood-sex-and-violence-in-recent-french-cinema-6199> (Consultado el 04-08-2021)
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Manantial.
- Seltzer, M. (1997). Wound culture: trauma in the pathological public sphere. *October* (80), 3-26.
- Sennett, R. (2019). *Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Alianza.
- Smith, C. (2016). Breathing new life into old fears. En N. Jackson, S. Kimber, J. Walker y T. J. Watson (Eds.), *Snuff: Real Death and Screen Media* (pp. 81-104). Bloomsbury Publishing.
- Steyerl, H. (2018). *Arte duty free*. Caja Negra.
- Valencia, S. (2010). *Capitalismo gore*. Melusina.

- Vinciguerra, T. (2011). *The "Murderabilia" Market*. The New York Times.
https://www.nytimes.com/2011/06/05/weekinreview/05murderabilia.html?_r=3&src=twrhp (Consultado el 04-08-2021)
- Warner, M. (2011). El público de masas y el sujeto de masas. *De 11 a 21. Sobre la posición del espectador en la cultura contemporánea* (0), 21-36.
- Weizman, E. y Keenan, T. (2015). *La calavera de Mengele. El advenimiento de una estética forense*. Sans Soleil.
- Weizman, E. (2020). *Arquitectura forense. Violencia en el umbral de la detectabilidad*. Bartlebooth.
- Willis, D. (2014). Fatal attractions: "Snuff fiction" and the homicidal romance. *Mosaic: an Interdisciplinary Critical Journal*, 47 (2), 67-83.
- Žižek, S. (2013). *Sobre la violencia: seis reflexiones marginales*. Austral.



Cómo citar este artículo:

Iáñez Picazo, J. (2021). ¿Basado en hechos reales? Hacia una cultura Pop del crimen. *CRATER, Arte e Historia*(1), 20-35.