

# Eróstrato en Instagram. Selfies extremos, retos virales, violencia auto-grabada y otras performaciones egóticas en culturas de ocio desviado.

Myriam Herrera Moreno  
Universidad de Sevilla

Herrera Moreno, M. (2020). Eróstrato en Instagram. Selfies extremos, retos virales, violencia auto-grabada y otras performaciones egóticas en culturas de ocio desviado *Revista Electrónica de Criminología*, 03-03, 1-36. <https://doi.org/10.30827/rec.3.33283>

**RESUMEN:** En este trabajo se interpretan, como formas de erostratismo virtual, y desde la perspectiva de Criminología cultural, un conjunto de fenómenos visuales como las auto-fotos, retos virales y auto-grabaciones video-gráficas violentas, productos que articulan una presentación socialmente transgresora de la subjetividad. Esta particular imaginería permite ser comprendida como producto de cultura cuyo denominador común será la presentación de un yo performativo y socialmente dañino, que analizamos en términos visuales y narrativos. El "Eróstrato digital" quiere trasladar al mundo un memorable ego sublime y lo hará aceptando para sus imágenes las claves lúdicas del ocio contemporáneo. Esta vertiente de consumo, en esa tesitura maximizada, resulta netamente victimógena, siendo la preocupación de este trabajo identificar tanto los procesos dañinos, la naturaleza de los impactos y la necesidad penal de calar las nuevas realidades. El estudio incorpora el análisis de un repertorio imágenes significativas, seleccionadas por relevancia para ilustrar los conceptos claves antes analizados.

**PALABRAS CLAVE:** erostratismo, formación egótica, viralidad, ocio desviado, imágenes, Criminología cultural.

**EROSTRATUS ON INSTAGRAM. EXTREME SELFIES, VIRAL CHALLENGES, SELF-RECORDED VIOLENCE AND OTHER EGOTIC PERFORMATIONS IN DEVIANT LEISURE CULTURES.**

**ABSTRACT:** In this work, a set of visual phenomena such as extreme *selfies*, *viral challenges* and audio-visual self-recordings, products articulating a transgressive presentation of subjectivity, are interpreted as kinds of virtual erostratism, from a Cultural Criminology perspective. This particular imagery can be understood as a product of culture whose common denominator will be the presentation of a performative and socially harmful self-image, which we analyze in visual and narrative terms. This "digital Erostrato" wants to transfer a liminal memorable ego to the world, and he will do so by accepting for his images the playful keys of a deviant leisure culture. This dramatic aspect of consumption is clearly victimizing, and it is the concern of this work to identify the harmful processes, the nature of its impacts and the legal need to penetrate the new realities. The study deals with an analysis of a repertoire of significant images, selected in terms of its relevance to the issues beforehand discussed.

**KEYWORDS:** erostratism, ego performance, virality, deviant leisure, images, Cultural Criminology

FECHA DE RECEPCIÓN EN REC: 01/04/20  
FECHA DE PUBLICACIÓN EN REC: 31/08/20  
AUTOR/A DE CORRESPONDENCIA: Myriam Herrera Moreno, [myriamh@us.es](mailto:myriamh@us.es)

SUMARIO: Parte I. La imagen desviada I. Planteamiento. II. Impactos: niveles presencial, virtual y de cultura II.1 Nocividad visual en culturas de ocio desviado II.1.1. Imágenes auto-dañinas II.1.2. Imágenes eco-lesivas. II.1.3. Imágenes socialmente corrosivas II.1.4. Imágenes nocivas integradas. III. Motivación: seducciones y ciber-seducciones en la visualidad desviada III. 1. El afán de trascendencia al modo de Eróstrato III. 2. Lo trascendente virtual IV. Realización: la performance egótica digital IV.1. Facticidad y virtualidad performática. IV.2. Eróstrato, performer IV.3. El compromiso acrítico del público IV.3.1. La inmersión digital IV.3.2. Roles del espectador a) Likes, corazones y clicks b) Reproducciones en vivo c) Retos virales. Parte II. Análisis criminológico cultural de un repertorio de imaginarios narrativos. I. Metodología II. Imaginarios de posteridad. III. Imaginarios desacralizadores. a) Procesiones paródicas en tiempos de coronavirus. b) Trolls. c) Muertos de risa en Les Baumettes. IV. Imaginarios patéticos a) Pringar al pringado. b) La humillación sexual virtualizada. V. Imaginarios sublimes a) Barca Nostra b) Dos modos de gestión sublime. VI. Conclusiones.

## PARTE I. LA IMAGEN DESVIADA

### I. Planteamiento

Refiere el historiador Valerio Máximo la infamia de Eróstrato, incendiario, quién, en el Año 356 AC, calcinó el gran templo de Artemisa, en Éfeso, una de las maravillas de la Antigüedad, con el único fin de ser celebrado. Hoy, Eróstrato se habría hecho unos selfies, posando entre las piedras abrasadas contra un fondo de columnas de humo. Luego habría subido las imágenes a su cuenta de Instagram, Snapchat o Flickr y enseguida se habrían hecho virales. El Diccionario de la RAE acoge la voz erostratismo como manía que lleva a cometer actos delictivos para conseguir renombre. La postmoderna avidez performativa presenta hoy un sello erostrático inequívoco en la forma de expresiones egóticas desplegadas en el medio virtual con fines de auto-promoción. Ciertamente, no todas las expresiones de erostratismo son delictivas o pueden ser reconducidas a tipos penales, pero sin duda presentan un perfil idóneo al análisis Criminológico-cultural que aquí se emprende.

La variedad de materiales virtuales que cabe asimilar a este patrón se traduce en una multiplicidad de afectaciones e intereses disciplinares –antropológicos, comunicativos, normativos y criminológicos (SCOTT BRAY, 2020). Así, eventualmente, las imágenes impactarán en exclusiva sobre plano estrictamente simbólico y de cultura, como es el caso de las auto-

fotos de *turismo oscuro* –como abordaremos, expresiones morbosas de la desviación visual al terribilismo de lo sublime. Adicionalmente, pueden incorporar victimizaciones, propias o ajenas. En el primer caso, estaremos ante productos tales como los retos digitales de riesgo propio o los *selfies* de auto-puesta en riesgo con resultados funestas (los *killfies*, LAMBA *et al*, 2016), comprendiendo el segundo las imágenes de palizas, violaciones grupales o pornografía de menores, grabadas por los propios victimarios, de cuya perpetración, captación y difusión se derivan responsabilidades penales.

La alta plasticidad de roles y pluriofensividad de materiales tan misceláneos brinda, pese a todo, un margen de justificación al abordaje conjunto. En efecto, de una parte, la parcelación entre imágenes auto-lesivas o de riesgo ajeno no es siempre viable en estas producciones. Tal es el caso de los *selfies* que se hacen los conductores mientras circulan, cuya realización pone a éstos en peligro tanto como, conjuntamente, puede suponer un riesgo delictivo para la seguridad vial y las vidas de terceros<sup>1</sup>. En idéntico sentido, un *reto viral* puede implicar la asunción de riesgo propio, ajeno o combinado. No obstante, el análisis conjunto de imágenes que reflejan victimización personal y de tercero viene justificado por el frecuente hallazgo de amplias franjas de solapamiento víctima-infractor, verificado igualmente en el medio digital (WEULEN KRANENBARG *et al*, 2019, pp. 50 y ss). Ello ha hecho viable la identificación de una común factorialidad de riesgos criminógenos-victimógenos, marcadamente entre ellos, el relativo a bajo auto-control (PRATT, TURANOVIC, 2014, pp.103 y ss, REDONDO ILLESCAS, 2018, p.29 y ss.). Por ende, un análisis criminológico-cultural no puede desconsiderar las imágenes desviadas, aún cuando no comporten inmediata relevancia penal, en atención al riesgo victimógeno y a los efectos socialmente disgregadores implicados en el extremo egotismo que se hace objeto de promoción cultural.

En tal sentido, el enfoque criminológico-cultural, sin ignorar disimilitudes de fondo entre los distintos productos visuales, confiere primacía a su marco común, como a sus conexiones icónicas y narrativas. Así, estamos ante *imágenes insurrectas*, que desafían,

<sup>1</sup>El estudio “Smartphones: el impacto de la adicción al móvil en los accidentes de tráfico” línea Directa DGT, estima en dos millones la cifra de conductores españoles que se hacen *selfies* en plena conducción.

[http://revista.dgt.es/Galerias/noticia/nacional/2019/09SEPTIE MBRE/Impacto-de-la-adiccion-al-movil-en-los-accidentes-de-trafico\\_DEF.pdf](http://revista.dgt.es/Galerias/noticia/nacional/2019/09SEPTIE MBRE/Impacto-de-la-adiccion-al-movil-en-los-accidentes-de-trafico_DEF.pdf), visitada el 3 de abril de 2020.

oprimen y constriñen el paisaje de la cultura visual

post-moderna. Se trata de imágenes socialmente disfuncionales que, mientras estilizan dramáticamente la realidad, la construyen (YOUNG, 2014, pp. 159 y ss.) dejando al descubierto profundas carencias de sentido. En tal sentido, a lo largo del espectro de su gravedad propia, ponen en evidencia patologías expresivas de una sociedad hondamente insolidaria e insensible, abismada en el campo de la prevalente cultura óptico-centrada, donde “ser” equivale a “ser visto” (YAR, 2012, p.250).

Para su desglose y comentario, el enfoque cultural cuenta con la mediación de dos sectores de análisis cualitativos, el criminológico-visual y el criminológico-narrativo, ambos en plena eclosión productiva. Así, reactualizando la mirada etnográfica, la sensorialidad colma estas formas de análisis visual posibilitando una *aproximación acústica, afectiva, háptica, olfatoria y sonora* (BROWN y CARRABINE 2019, p. 200) a las imágenes portadoras de valores desviados. Desde el punto de vista de la comprensión narrativa, partiendo de que tales imágenes *cuentan*, (YOUNG, 2014, p.159 y sigs) han de considerarse la estructura del relato, la posición narrativa del autor en la imagen, el rol del público, el medio comunicativo en que viajan, las figuras o tropos comunicativos empleados, y el juego de doble nivel narrativo ontológico-ficcional que incorpora la representación.

De este modo, el objetivo de esta forma de mirar se

dirige a los *aspectos éticos de la estetización* según el modo contemporáneo en que la *identidad, instituciones, poder, regímenes de verdad y tecnologías son producidas* (BROWN y CARRABINE, 2019 p. 193). Así pues, habiendo de trabajar irrevocablemente estas modulaciones expresivas, las formas y estilo no son destino, sino punto de partida hacia el replanteamiento cívico de la prevención desde el nivel cultural y, por consiguiente, la consiguiente reducción del nivel de conflictividad penal.

En la primera sección de este trabajo se revisará el impacto, motivación y ejecución de las imágenes desviadas que nos ocupan, así estáticas (*selfies* o posados) como dinámicas y audio-visuales, creadas para ser almacenadas, compartidas y divulgadas en el medio virtual. Dicha imagería será aquí aludida como *erostrática* al margen de su concreto potencial delictivo, por incorporar en sí mismas una *auto-aserción subjetiva socialmente exacerbada y dañina*

(YAR, 2012, p 250). De este modo, la parte que ahora se

comienza, en primer lugar, abordará los niveles de afectación lesiva y las variantes dañinas categorizables. En relación con los aspectos motivacionales, se brindará, a continuación, el análisis de su doble impulsión etiológica, de orden fáctico y comunicativo. Por último, esta parte expositiva se cierra con la consideración de la realización estética, en relación con un formato representativo que identificaremos como *performance* egótica, de la cual se abordará su género, medio de expresión, los roles de autor y el espectador, como, finalmente, las hibridaciones de tales roles.

## II. Impactos: niveles presencial, virtual y de cultura

Al nivel de la realidad presencial, objeto de representación gráfica, se identifica en primer lugar, un daño o potencial de daño derivado de la situación real objeto de representación. Así, una caída por el arrastre de una ola, en un *selfie* temerario o una paliza grupal grabada por uno de los perpetradores, comprenden, al primer nivel de afectación, la victimización corpórea que se plasma en la imagen. El deseo de producir materiales virtuales no solo opera en un sentido motivacional, impulsando la acción lesiva misma, sino que afecta igualmente al modo e intensidad de impacto de dicha acción en términos presenciales. Así, el afán histriónico puede movilizar conductas lesivas más contundentes y visualmente explícitas (en los ejemplos, incrementando la audacia, al asumir un posado de riesgo, o radicalizando las

vejaciones escolares, para aumentar su potencial comunicativo). Para la víctima, rebajada como objeto visual por el victimario, supone un sufrimiento añadido que, sin esperar al momento de la divulgación efectiva, ya aumenta, anticipadamente, el sufrimiento *in situ* de la víctima que llega a ser consciente de la captación. (SANDBERG, y UGELVIK, 2017, p. 1030).

En la dimensión de realidad virtual, referida al hecho de divulgar y compartir ilícitamente las imágenes, se estará ante una afectación de la intimidad, dignidad e imagen personal de las víctimas, cuyo reflejo cosificado se divulga. La dimensión antijurídica de las imágenes comprende un surtido de variantes que para BASSANO (2018, pp. 1-10) se reparten en cuatro modelos semióticos: los de *espía, temerario, fullero y brutal*. El *espía* supone la expropiación de parcelas de visualidad que no le pertenecen, y cabe ser asociado a los delitos contra la intimidad y propia imagen; el *temerario* comprende

auto-exposiciones de riesgo e imprudencias temerarias –así, en materia de seguridad vial; el *fullero*, incurre en el trucaje y la retórica ofensiva y el *brutal* se asocia a la violencia moral, física o sexual.

Finalmente, a nivel comunitario, se produce un inherente daño inmaterial, por cuanto el imaginario socialmente se impregna de narrativas egóticas, insolidarias o insensibles, alimentando un fondo cultural esencialmente victimógeno, que acoge los estereotipos, justificaciones, mitos y guiones que articularán potenciales victimizaciones. Este nivel, colectivamente discursivo, trasciende de acciones concretas, si bien no por ello es irreal: está fuertemente transido de realidad narrativa (ASPDEN y HAYWARD, 2015, pp 235 y ss.). Las imágenes, en efecto, son portadoras de una realidad estilizada del mundo, y, como artefactos de cultura, vienen dotadas de un mayúsculo potencial de cambio, así anti-social como pro-social. Dicho potencial no fue desconocido para la Criminología, desde sus mismos inicios: sin ir más lejos, los procesos de mutación social a partir de influjos culturales fueron tempranamente descritos por Gabriel Tarde, para quien lo determinante para la transformación social, no sería la acción, sino el significado, las ideas, creencias y deseos que las conductas incorporan (SAMPSON, 2012, pp. 159 y ss.).

## II.1. Nocividad visual en culturas de ocio desviado

El común denominador de estas imágenes es el entretenimiento. El elemento lúdico y festivo opera como excipiente digital para una placentera expansión, expresión postmoderna del relativismo lúdico: la moderna cultura del divertimento no solo renuncia con desdén a las actitudes y formas solemnes, sino enrasa el nivel de la obra substancial con el de las más endeble y volátiles. Esta actitud anti-gravitatoria (en el sentido de leve, insustancial, contraria a toda seriedad lastrante) constituye un frecuente signo comunicativo en el medio digital, que incluso se reivindica en redes sociales como seña de identidad generacional<sup>2</sup>. En las expresiones de ocio desviado esta hibridación cultural entre lo grave y lo ínfimo se agudiza, y, de este modo, la victimización y el riesgo

<sup>2</sup> TER, Manifiesto en defensa del Millennial, 6 de julio de 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=1VuOVAZ97R8>. la misma youtubber admitirá en otra grabación que se trata de una mera retórica performativa, ligada a causar efecto y restar gravedad a las expresiones. 25 sept. 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=G9rIdj1lyJ4>, visitadas el 3 de mayo de 2020

se confunden en un mismo género cuyo centro performativo es lo “sublime lúdico” (MATEOS DE MANUEL, 2019 p. 68). Es así como el juego gozoso con bienes jurídicos esenciales se ofrece a la comunidad con la espontaneidad y amena excitación de un *derby* futbolístico.

En este sentido, las que aquí llamaremos “imágenes extremas” no lo son únicamente, por sus contenidos, por dramáticos que vengan a ser, sino en cuanto vienen estilizadas en las radicales claves expresivas del ocio desviado, donde todo vale, si entretiene (dando así curso a la inhumana jerarquía de Gautier: *la barbarie plutôt que l'ennui*, ésto es, la barbarie antes que el aburrimiento).

Así, las distintas formas de visualidad nociva se reparten con buen encaje en la clasificación general (es decir, no exclusivamente visual) relativa a los daños ligados al ocio dañino y propuestas por SMITH y RAYMEN, (2018. pp. 67 y ss.). La desviación visual es, pues, un puro exceso –en distintos grados y acepciones- respecto del cumplimiento cultural de un mandato lúdico inexorable: ante todo y de todo, hacer diversión. Sobre estas bases, realizamos, pues, la distribución tipológica de la imagería nociva.

### II. 1. 2. Imágenes auto-dañinas

Esta primera variedad refleja posados, auto-fotos o grabaciones de riesgo personal (SMITH y RAYMEN 2018, p 70). En este género, la praxis típica es la del *selfie* extremo, en los términos de una imagen o vídeo que, teniendo a su autor como protagonista, cuenta y traslada a una red social un riesgo significativo y estimado digno de mención (FASOLLI, 2019 p.43), pudiendo, entre ellos, citarse los *selfies abismales*, que se toman en equilibrio precario desde impresionantes cimas naturales o cumbres arquitectónicas; los *selfies* de acción o auto-grabaciones de acciones temerarias, como la conducción suicida, las praxis *balconistas* o de saltos de cornisa o los *selfies ferales* (de fieras), en la cercanía de fauna silvestre; si el riesgo asumido se concreta, se estará ante *selfies* accidentales o *selfies de último minuto*, cuya circulación es post-lesiva o póstuma, incorporando el aliciente comunicativo de las funestas resultas.

Igualmente, en el marco de los desafíos infanto-juveniles, destinados a hacerse virales, se identifican los *selfies* o vídeos de auto-lesiones donde la víctima acepta infligirse a sí misma mutilación, cortes, arañazos, contusiones óseas con destino a su divulgación en redes sociales, pudiendo las víctimas

llegar a secundar mandatos virtuales de suicidio (GÁLVEZ JIMÉNEZ y RODRÍGUEZ MONSERRAT, 2019). Entre ellos, habría que despejar del campo de lo lúdico desviado aquellas auto-fotos en cuyo autor concurre una condición patológica o victimológica (ligada a acoso escolar, con frecuencia). Si bien estos últimos casos son, pese a todo, materiales egóticos y expresivos, (orientados a presentar a los demás un enfático “yo, doliente”) su motivación es esencialmente patológica -así, por cuanto persiguen gratificaciones secundarias en la órbita del síndrome de Munhausen (PATCHIN e HINDUJA, 2017, pp 5-7).

Así pues, el consustancial imaginario narrativo de este sector integra como común denominador una marca de *desprecio para-suicidal por la vida y el bienestar* (SMITH y RAYMEN 2018, pp.70), donde la mostración sublimada del yo se antepone a cualquier valor o bien jurídico personal.

### II.1. 2. Imágenes eco-lesivas

En segundo término, la clasificación aborda los daños narrativos medio-ambientales, que suelen tener como soporte una amplia gama de imágenes turísticas. Pese a su eventual envoltura estética, desenfadada e incluso afectiva, la conexión ecocida de estas actitudes de ocio desviado está bien establecida (WHITE, 2019, pp 285 y ss.). Esta lesividad inmaterial viene solapada a las formas de eco-victimización que cubre la *Victimología verde* (HALL y VARONA, 2018, HERRERA MORENO, 2019) Se incluyen, así, en esta tipología, entre otros, daños forestales motivados por la audacia de grabar un fuego en paraje protegido<sup>3</sup>, la disrupción de hábitats silvestres por *selfismo* turístico o grabaciones de caza ilegal de especies protegidas; un especial protagonismo cobran los memes, auto-fotos y vídeos con animales silvestres amansados, forzados a rutinas o actitudes artificiales.

Mediante un software específico, la ONG *World Animal Protection*, ha investigado la prevalencia, alcance y tendencias de las *selfies* perturbadoras de la vida silvestre, (2014-2017) rastreando las especies más afectadas al nivel global (*perezosos*, tigres y elefantes) y su despliegue en *Instagram*, *Facebook* y *Twitter*, así

<sup>3</sup> <https://www.foxnews.com/us/wannabe-weatherman-set-fire-to-gain-facebook-views-police-say>.nov. 2016,<https://www.farodevigo.es/portada-deza-tabeiros-montes/2009/08/25/cuelgan-internet-tres-videos-imagenes-incendio-ronda/361519.html>,<https://navarra.elespanol.com/articulo/naciona/l-menores-causantes-incendio-redes-sociales-jabalcez-jaen/20170814180819136906.html>, visitadas el 14 de abril de 2020.

como las reacciones que generan en los usuarios. De una parte, se destaca la perfecta indiferencia de los fotógrafos por su posible impacto sobre los hábitats en los que interfieren. De otra, es alarmante la *totemización* digital de los animales incorporados a *selfies*, incluyendo en ellos a aquellas variedades salvajes que se hacen virales, y van a repercutir en la demanda de especies traficadas. Por lo que hace al maltrato o perturbación animal, NEKARIS *et al.* (2015) investigaron 100 representaciones caseras de un primate de moda, el *loris perezoso* a lo largo de dos meses, en *YouTube*, *Tudou* y *Youku*, 57 de ellas *selfies*. Las imágenes reflejaban condiciones nutricionales, físicas y ambientales inadecuadas, convirtiéndose en referencia viral una praxis de cosquileo estresante, generador en los animales de reacciones agresivas que arrancaba multitudinarias aprobaciones virtuales.

El menoscabo cultural que producen estas imágenes descansa en la subordinación narrativa de los elementos silvestres y naturales al ego del fotógrafo digital, empleando una estetización de sus disrupciones en los ecosistemas o animales. Estas estilizaciones, pese a su tierna o aventurera envoltura, integran hábitos propios de un antropo-centrismo actitudinal empedernido. Así, a modo de juego, se infiltran en la cultura narrativas de desnaturalización ambiental que legitiman la hegemonía de lo individual y ego-centrado sobre lo planetario y eco-centrado (LENZI *et al* 2019, EL BIZRI, 2015 y NEKARIS *et al.* 2015)<sup>4</sup>. El arrasador despliegue del divertimento *eco-kitsch* en *Instagram*, *Youtubeo Facebook* permite calificar tales representaciones como vectores culturales de daños ambientales rutinarios, en el sentido normalizado y masivo advertido por AGNEW (2013).

### II.1.3. Imágenes socialmente corrosivas

En tercer lugar, se relacionan los daños socialmente corrosivos, infligidos desde una cultura de ubicuo divertimento, que cubre lo desviado y lo criminal. Se trata de las manifestaciones que de modo más intenso e incisivo trivializan graves victimizaciones, avalando, en el nivel representativo, identidades, mitos e imaginarios anti-sociales. Típicamente, estos formatos proyectan un *yo* hegemónico a partir de performances de odio criminal, violación, pornografía de menores, o grabaciones vejatorias en tesisuras de acoso escolar. Como auto-producciones de

<sup>4</sup> Vid. WidelfeSelfies. Final Report WAP 2017.[https://drive.google.com/file/d/0B1B2XG-kKtm\\_QTIDNUhBTBCazQ/view](https://drive.google.com/file/d/0B1B2XG-kKtm_QTIDNUhBTBCazQ/view), visitada el 10 abril de 2020.

ocio extremo *amateur* vienen, desde hace años, concentrando la atención criminológico-cultural.

Su gravedad se verifica en términos narrativos, así al nivel victimario como penalmente normativo. En el victimario, la identidad causante de sufrimiento se revela "artística", por cuanto ensimismada en su performance y, de este modo, la victimización es instrumentada en un puro sentido retórico, al estricto servicio de la trama visual (YAR, 2012 p.250). En términos normativos al amplificarse virtualmente la hegemónica identidad del autor, la vigencia comunicativa de la norma penal (POLAINO ORTS, 2003, pp 61 y ss.) se ve interferida por poderosos imaginarios narrativos colmados de una arrogancia y aventurera sensualidad que entona los gozos de la total subyugación de la víctima. Es así como las auto-imágenes extremas, verdaderas hagiografías visuales del victimario, minan la conformidad normativa, diluyen la anti-juridicidad de la victimización representada y obstaculizan los avances propios del proceso de civilización (SMITH y RAYMEN, 2018, p. 73).

En el campo de la cultura, la nocividad proviene de las connotaciones festivas asociadas a la victimización extrema, que comprenden, entre sus variantes, lo grotesco, lo audaz, lo irreverente, lo desmesurado o el entretenimiento destructivo. Para DIDÍ-HUBERMAN (2004, p. 53) el que *la misma muerte sea una fiesta* tiene una versión más siniestra en que *la misma fiesta sea la muerte*. Ese es, sin duda, el caso de las imágenes victimizantes, con la integración del delito y la desviación como entretenimiento que las mismas operan. Si de un lado, ello supone una enervación de la violencia, por su legitimación cultural, de otro, tendrá un efecto de miedo a la victimización. La auto-producción digital violenta, desarrollada sobre escenarios cotidianos, fija en la comunidad los imaginarios de una realidad insegura y desalmada, normalizando la victimización como acecho cotidiano. Con todo, la mayor erosión cultural reside acaso en la insensibilización colectiva que implica el manejo para fines egóticos del riesgo y el dolor victimal, relegado a instrumento de expresión.

El dolor de la víctima es un veteranísimo activo estético que maximiza el poderío de toda imagen, revalorizándola comunicativamente por la conmoción afectiva que produce en el espectador. En la Historia del Arte, su identificación corrió a cargo de WARBURG (1932), quien elaboró el concepto de *pathosformel* o "fórmula del sufrimiento". Dicha fórmula patética se asocia integralmente a la emoción corpórea, más allá de la mera expresión facial, y su

adopción intensifica de modo supremo la capacidad de impacto de la imagen sobre el receptor. Por esta capacidad de trascendencia comunicativa, la tradición helenística legó al Renacimiento la tradición de atender expresivamente al desgarró y el sufrimiento victimal, según advertía WARBURG, quien anticipó conceptos propios de la memética internáutica. En efecto, la expresión patética es la garantía de una imagen superviviente, dotada de una fuerte aptitud para atraer la atención, hacerse inolvidable, reproducible e imitable. Así, el cuerpo tensionado de la víctima, transida de horror, consternación y desgarró, abrumada entre el asombro y el sobrecogimiento, es un fuerte potenciador visual en términos de perdurabilidad o, como lo llamara WARBURG, *nachleben*. Así, muchas imágenes de diverso alcance estético podrán circundar al espectador, pero quien exponga su mirada al grupo helenista de Laocoonte o a la serie goyesca de los *Desastres de la guerra*, llevará por siempre consigo sus expresiones (SONTAG, 2018, pp. 44 y ss.).

La *pathosformel*, aplicada a la grabación de la victimización, explica tanto la oferta como la demanda de esta imaginería, frecuentemente brutal o sorpresiva. La imagen extrema quiere competir en internet, y nada como el dolor humano retiene la mirada, realza el contenido pictórico y revaloriza expresivamente la narrativa criminal representada. Desde la Victimología crítica, SPENCER (2015, 31 y ss.) ha advertido, en efecto, la importancia de atender a las fuentes de *realismo corpóreo*, para entender los modos en que delincuente, sociedad y sistema penal construyen respectivamente el cuerpo de la víctima. Este *realismo corpóreo* concurre aquí como potenciador de la oferta y la demanda de los productos digitales extremos, en el marco de la cultura del ocio desviado. En este sentido, el recurso criminal a la imagen doliente se vincula a la retórica artística del sufrimiento en el medio virtual, como forma de promoción del producto (SANDBERG, y UGELVIK, 2017, p. 1037). El "Eróstrato digital", así, aplica a su representación una radical fórmula de éxito, el patetismo expresivo, que moldea el cuerpo de la víctima a partir de estilizaciones cruelmente realistas.

La solución del dolor no solo explica la inclusión de la víctima en las imágenes victimizantes, reforzadas por la especial potencia replicativa (VIVES-FERRÁNDIZ SÁNCHEZ, 2019 p. 32). Además, condiciona el tipo de victimización que se ejecuta, e

incluso la naturaleza del soporte gráfico: así, en efecto, WARBURG advirtió que el movimiento, como forma

de “ornamentación motora”, intensifica la fórmula patética (SCHANKWEILER y WÜSCHNER, 2019 p. 226) lo que, sin duda puede explicar que la victimización acostumbre a ser video-grabada, antes que fotografiada, a diferencia de otros productos desviados de pose estática, como los selfies, que se limitan a performar gestos de jactancia, amenaza o irreverencia.

Desde fundamentos artísticos, el arquitecto EISENMAN (2006) aborda la visualidad abyecta en las fotos de la tortura de prisioneros, tomadas por sonrientes perpetradores en la cárcel de Abu Ghraib. Contra el criterio de WARBURG, estima él que la *pathosformel* no es un recurso con potencial alguno de conmoción afectiva, sino que su efecto es siempre insensibilizador, al descansar en la tradición sexualizadora de la imagen sufriente, propia de la cultura occidental, orientada a hacer del dolor ajeno una experiencia placentera y desnaturalizando la ordinaria empatía del receptor (EISEMAN, 2006, p 44 y ss). Por su parte, CARRABINE (2011, p.19) matiza lo anterior, advirtiendo que la reacción de piedad ante el dolor no es tan ordinaria o natural como Eisenman postula. Entiende, al contrario, que existe una directa veta estética en los seres humanos atraída precisamente por la revelación de lo sublime (lo que está justo al borde del límite, o sub-liminal), lo cual implica que la *fórmula patética* no desnaturaliza sino precisamente da salida a una honda preferencia natural. Esta idea, por cierto, hoy se acepta de forma amplia y forma parte del bagaje común que sirve a los crecientes desarrollos de la Criminología cultural (BINIK, 2014, p.278 y ss.).

En puridad, la “fórmula del dolor” es polivalente. Se trata de un recurso estético susceptible de despertar una conmoción piadosa y empática: precisamente sobre la idea de *Pathosformel*, VISCHER planteará su concepto de *Einfühlung*, pionera identificación de la empatía que, como se observa, obtuvo antes un reconocimiento artístico que psicológico o victimológico (FONTIUS, 2001). Por su capacidad de inquietar (SONTAG, 2018, p.54) una imagen patética sabe apelar de modo indeleble a la autoridad moral de desgarros expresivos, como ocurrió con la imagen de los niños vietnamitas en atroz desbandada, huyendo del horror del napalm (1972).

espectador. El sufrimiento victimal está dotado de una labilidad política innegable que puede conducir tanto

a la solidaridad como a la insensibilidad y re-victimización (TAMARIT SUMALLA, 2013, CIRLOT, 2019, p. 16 y ss., VIVES-FERRÁNDIZ SÁNCHEZ, 2019, pp. 34-35) En Victimología, así, se advierte cómo una imagen doliente comunica muy distintos efectos (adhesión, culpabilización, distanciamiento, indiferencia) según el marco discursivo en que se inserte (HERRERA MORENO, 2014 p.349 y ss), por

cuanto el dolor de la víctima es, como se ha dicho, un dolor contextual y político (BARKER, 2007, pp.617 y ss.).

Ahora bien, en la auto-grabación criminal de una victimización, el egotismo lúdico es el único discurso, - o “no-discurso”- concurrente. El mismo opera, así, un gozoso enmarcado cultural que instrumentaliza radicalmente el valor del sufrimiento, reteniendo, sin embargo, su potencial comunicativo. En inversión retórica, si, según SONTAG, algunas imágenes cuentan con autoridad moral, las auto-imágenes extremas, permiten ser entendidas como producciones de autoridad inmoral. De este modo, la figuración virtual de la víctima marca la gran diferencia para el usuario: sin la presencia de la víctima, el producto corre el riesgo de ser olvidado por el espectador, sobrepasado en el tráfago de miles de imágenes virtuales en vagos ámbitos incorpóreos. Como advierte LLEDÓ (2015, p.79), una interacción a distancia supone una actuación, una operación sobre fantasmas, sobre apariencias que no están en parte alguna, y que ni siquiera son. La víctima aporta, entonces, un decisivo valor de materialidad y autenticidad al producto desplegado. Con el “fichaje” visual de una víctima sufriente se realizará para el destinatario un efecto de cesación de resistencia o *suspensión de la incredulidad*<sup>5</sup>, un día identificado por el poeta romántico Samuel Taylor Coleridge. Aludía éste, con dicho concepto, al momento trascendente en que el receptor cede incondicionalmente ante la obra -la *compra*, en sentido mental y cultural- rendido a sus claves creativas y acepta sin reservas las premisas estéticas que ésta le brinda. Así, el patetismo de la víctima, siempre filtrado por la instantánea cultura del ocio desviado, acelera esa rendición, establece la solvencia extrema de las imágenes y moviliza su regocijada distribución virtual.

Pero el efecto de conmoción ante la víctima no crea sistemáticamente un necesario *arousal* empático en el

<sup>5</sup> Concepto introducido en la obra [Biographia Literaria](#), S. T. Coleridge, en 1817



### II.1.4. Imágenes nocivas integradas

En cuarto lugar, han de ubicarse los daños de imágenes integradas, que se generan al arropo de actividades socialmente extendidas, (SMITH y RAYMEN, 2018, pp 74-75) muy destacadamente en las plataformas paródicas de global aceptación, como *Tik-Tok*, o en el campo del turismo. En este último campo se origina un género propio ligado a la experiencia liminal: el *selfie* siniestro.

La movilidad aventurera, como trepidación del espíritu, fue en su día identificada por la Escuela de Chicago. En *La banda*, 1927, obra de culto criminológico, THRASHER (1936 ed.1963, pp 159 y sigs) desglosa la noción de *Wanderlust*, poderosa movilidad excitante, dirección sensorial tendente a un estilo de vida pletórico de experiencias ensoñadas. *La acción aventurera constituye la respuesta a una doble vertiente de estímulos: se trata, de una parte, del intento de escapar o compensar aquello que es tedioso y carente de interés, mientras, de otra, es una opción por la novedad y fantasía impulsada por previas experiencias y potenciada por las películas, lecturas e historias* (p. 170).

Hoy, este mismo espíritu conduce hacia rutas de *turismo oscuro*, algunas ligadas a la memoria victimológica. Estos escenarios brindan amplias posibilidades al *selfie* macabro, siniestro o *thanato selfie*, que comprende un jovial posado egótico sobre el fondo de contextos desolados y atroces (HODALSKA et al. 2017, SHARMA, 2020): así, los crematorios de Auschwitz o Dachau, la zona de exclusión de Chernobyl, los museos memoriales de Ruanda o del ESMA argentino. Ampliando la galería, se consigna la praxis del auto-retrato con fondo de víctimas accidentadas, el *aporo-selfie*, tomado junto a pintorescos indigentes o en campos de refugiados y las auto-fotos con fondo de cadáveres acumulados en masacres, calamidades naturales o devastaciones bélicas.

El *selfie* siniestro, en sus diferentes variantes, genera un marco interpretativo en cuyos límites toda aspiración victimológica se desvirtúa, ya que el valor cívico es sacrificado en aras de lo personal. Muy particularmente, supone una bagatelización de las políticas públicas de la memoria, que, como señala VARONA MARTÍNEZ, (2014, p.187) articulan laboriosos esfuerzos de compromiso colectivo. Hacer memorable el ego propio a costa de la colectiva memoria víctimal, y subir estos materiales -a veces, en plataformas especializadas en estos exóticos contenidos (YBRAHIM, 2015, p.217)- integra una lamentable usurpación de la conciencia victimológica social. Estamos, una vez más, ante una de las versiones

del fenómeno privatista que el humanista STEINER (2011) designara como de *muerte de la tragedia* en la moderna sociedad. En efecto, los *selfies* de *turismo oscuro* anulan los posicionamientos de ética compartida, adiestran a los individuos en el ejercicio insensibilizador de la desconexión moral (SHARMA, 2020 pp. 277 y ss.) y, en sentido inverso, suponen el boicot al aprendizaje de la solidaridad (ROBERTS, 2018, p. 6145).

Semejante bagaje visual, por ínfimo y despreciable que se antoje, corre el riesgo de convertirse en imagen del mundo: el consumo informático tiene la capacidad de *acelerar nuestras apetencias para situarnos, virtual o ficticiamente, en el mundo o la imagen del mundo, por donde discurre nuestra vida* (LLEDÓ, 2015, p. 76). En este sentido, reconocer a las víctimas supone un esfuerzo público de compromiso, estrechamente vinculado a la capacidad de ascendiente del sistema penal (VARONA MARTÍNEZ, 2014, pp 193-195), y bagatelizearlo supone anularlo, o, en efecto, matar la trascendencia cívica del sufrimiento en una sociedad. Por ello, en el desprecio a este respeto memorial cabrá asimismo identificar una forma cultural de re-victimización de aquellos que sufrieron la devastación trivializada. Esta certeza permite observar, con AGAMBEM la perdurable fragilidad de ciertas víctimas, dotadas de una *infinita capacidad de ser destruidas* (2019, p. 119).

### III. Motivación: seducciones y ciber-seducciones de visualidad desviada

La Criminología, como la Victimología cultural, en sus vertientes visual y narrativa, aporta, hoy definitivamente, una relevante mirada estética a la etiología ligada a expresiones culturales desviadas y transgresoras (SCOTT BRAY, 2017). Acaso el más provocativo precedente en el tratamiento estético-etiológico de la transgresión se encuentre en el jugoso ensayo de Thomas de Quincey, *"Del asesinato como una de las bellas artes"* (1827). Aun en clave satírica, el opúsculo tendía puentes estéticos entre la expresión cultural y la delictiva. A gran distancia en el tiempo y la perspectiva, el socio-biólogo KANAZAWA (2003) advertirá la identidad de comportamientos en las respectivas "curvas de edad" propias del creador de cultura y del criminal, que, en ambos casos, registrarían las oscilaciones hormonales de una productividad excepcional, ya en sentido social como anti-social. Desde la perspectiva normativa, fue Max Ernst Mayer quién reivindicó al Derecho penal como *conjunto de normas de cultura*, lo que, en suma, permite entender la conducta delictiva como configuración

contra-cultural (POLAINO NAVARRETE, 2018 p. 1013-109).

En Criminología, las *Seduciones del delito*, título de la señera obra de KATZ (1988), constituye el mejor referente en el abordaje de la estética criminal, y de su rol etiológico en la dinámica criminal. La concepción de lo estético en tales expresiones se ciñe a su sentido originario, etimológicamente ligado a los aspectos perceptivos y sensitivos que configuran las particularidades de la sensación estética (más allá de lo bello: el término se asocia, en este sentido, a las voces griegas αἰσθητική *aisthētikē*, 'sensación', 'percepción', y αἴσθησις, 'sensación', 'sensibilidad'). El delito, en dichos términos, incita al infractor por ser una expresión vivificante, enervante, liberadora, que colma la apetencia de aventura, recompensa el hedonismo y sacude la rutina a golpe de trepidación sensorial (SANDBERG y UGELVIK, 2017 p.1035). La sola excitación de quebrantar lo prohibido se siente sobre la piel y acelera el pulso del seducido con una fuerza tal que, por sí sola, soportaría ser identificada como la sola causa de comisión. No pocos delitos convencionales se ahorman a este paradigma de desviación por puro arrastre estético, desde una alborotada riña callejera a la causación jolgoriosa de daños vandálicos.

Internet ofrece su propia promesa de disfrutes semejantes. El vértigo de aquel *hacker* que elude filtros y pulveriza las fortalezas mejor blindadas o el disfrute rencoroso de divulgar imágenes de una antigua novia son, por vía de ejemplo, impulsiones de realidad virtual que en nuestros días han sido aludidas como "ciber-seduciones del delito" (GOLDSMITH y WALL, 2019).

Pero, además del hedonismo seductor, gancho suficiente para no pocos delitos, se aprecia una específica causa erostrática en aquellos abusos destinados a su divulgación digital. En este último sentido aludiremos a *ciber-seduciones* erostráticas, susceptibles de movilizar al "Eróstrato digital" precisamente, a la consagración virtual del documento que la hace posible.

### III.1. El afán de trascendencia al modo de Eróstrato

El anhelo de lo imperecedero es inherente al ser humano de todas las épocas, que busca en las distintas expresiones de cultura medios de superar sus alcances corporales, ir más allá de su finitud biológica. La creación de cultura, en especial la artística, permite confiar el *yo* al objeto creado, su reflejo, para que éste

lo traslade más allá de los términos de la supervivencia biológica. La aspiración heroica de perduración, el renombre erostrático, el *non omnis moriar* -"no moriré del todo"- horaciano, el ideal renacentista de fama y gloria, son contiguas versiones del mismo afán comunicativo de *trascender*. El Diccionario de la RAE, en la acepción 3ª de esta voz la explica como *extenderse o comunicarse a otras cosas, produciendo consecuencias*. A diferencia de la religiosa, la trascendencia cultural tiene como necesario vehículo la mente colectiva. Para Shakespeare, según su célebre soneto XVIII, la eternidad de la obra tiene soporte y condiciones sociales, y dura "mientras los hombres respiren o los ojos vean"- *so long as men can breathe, or eyes can see*. Hacerse memorable, en tal sentido, es conquistar la mente de otros.

Esa es la idea que, famosamente, articuló el socio-biólogo DAWKINS quien en 1976 formulara por primera vez el concepto de *meme*, unidad cultural mínima que conquista mentes, venciendo competidores con sus recursos ideológicos y formales, bien sea de modo aislado o como sistema. El *meme* superviviente es el que mejor puede replicarse en la mente ajena, más allá de su primer origen. Distintos recursos y posibilidades determinan el curso vital del *meme*, pero, como los genes, el programa *memético* tiende a la búsqueda de perduración. Ciertamente ya antes que Dawkins, un amplio elenco de pensadores como NIETZSCHE, SIMMEL, FREUD o BENJAMIN, suscribieron la noción de imágenes dotadas de vida propia y voluntad de perduración a través de elementos potenciadores. Muy particularmente, como ya observamos, WARBURG identificó el potencial de supervivencia e influjo, la *nachleben*, de ciertos imaginarios, sufrientes, dotados de una amplificada voluntad de permanencia en el campo de la expresión visual (VARGAS, 2014 pp. 325 y ss).

Para el sujeto común, fuera de la ágrafa cultura popular, los canales elitistas de cultura han sido históricamente inaccesibles. Así, la revolución digital, en origen, llegó para desactivar el predominio cultural de las élites, que había propiciado las atroces macro-victimizaciones del siglo XX para refundar un sistema *capaz de sostenerse sobre el individualismo de masas* (BARICCO, 2018 p. 222, 2018). Partiendo de este ideal, no innoble en su origen, los productos de cultura digital se iniciaron mirando a las masas, depositarias de la pervivencia *memética* (SMITH y RAYMEN, 2018). A ella, pues, aspiran, en distintos grados de intensidad y posibilidad las imágenes generadas por nuevos operadores de cultura amateur, el *pro-sumer* (productor-consumidor). Además de brindar al artífice

un soporte estable<sup>6</sup>, hoy, la tecnología digital abre sin duda a la subjetividad múltiples posibilidades de estilización (BAUMAN 1992, p.103) –así, *zoom*, filtrados, ilusiones ópticas, sobre-posiciones. Pero el

creador *amateur* se apropia hoy de cualquier nivel creativo, incluyendo al ínfimo o abyecto, y es así, por ejemplo, como de la pornografía industrial se ha pasado al ubicuo porno *amateur* (SANDBERG y UGELVIK 2017, p. 1028), y, de él, ciertamente, a una envolvente *pornificación* victimaria.

El nuevo “Eróstrato digital”, como el legendario, aspira a la trascendencia egótica mediante una acción memorable, como es, por otra parte, caso común en grandes artistas, escritores y pensadores. Así lo advirtió Unamuno en distintas obras, advertirá en el *erostratismo* una desviación mundana del deseo de trascender, la imposible satisfacción del anhelo de perduración mediante sucedáneos bastardos como el reconocimiento la fama, o notoriedad (VILLAR EZCURRA, 2018, pp. 143 y ss, YAR, 2012, p. 251).

Una devastadora acción erostrática es una efectiva baza comunicativa para impactar de modo indeleble en la atención del receptor, dado el sesgo negativista (ROZIN y ROYZMAN 2001) propio de los seres humanos. Ya en el Renacimiento, el naturalista Sir Thomas Browne (1658) –en admisión que destacara BORGES 2002, p. 152)- así lo advirtió: *Vive Eróstrato, que incendió el templo de Diana, casi está perdido el que lo hizo*.

Modernamente, el erostratismo se constataba en los casos históricos de celebridades delictivas, donde se manifestaba una relación medial entre la carrera criminal y un posterior ascenso a la fama. Como advierte SURETTE (2015, p.200), ahora, los nuevos medios virtuales determinan el refundido súbito de ambos procesos, cometer delito y ganar fama, de modo que a partir de una misma ejecución, al punto virtualizada, se realizan actos que, sin solución de continuidad, son al par, delictivos y populares.

Esa ansia desesperada de trascendencia virtual representa el fondo motivacional del productor de imagen desviada que, de modo simbólico o real, proyecta sobre el documento *una voluntad de narrarse a sí mismo, y yuxtaponer su inmortalidad (por medio de la imagen) a la muerte de otros* (IBRAHIM 2015, p. 223). Es así como el anhelo de lo imperecedero, puramente humano, filtrado por la compulsiva *cultura del Snapshot* (SANDBERG y UGELVIK 2017, p.1032) y proyectado sobre la densidad competitiva de Internet, integra

ciber-seduciones que operan como radicales incentivos para el *erostratismo* digital.

### III.2. Lo trascendente virtual

Una vez Eróstrato se proyecta sobre la imagen, ésta asumirá su propia agenda comunicativa, desarrollando su estrategia conforme a las dinámicas de la evolución cultural. Toda imagen se activa, en efecto, por un deseo de fijación y una pulsión reproductiva (MITCHELL, 2017 p.104). El más sencillo *selfie*, por ejemplo, asume una presentación en sociedad del “yo” incorporado, y se orienta deliberadamente a captar la atención, comunicar, ser almacenado o divertir (SUNG, 2016, 260 y ss.). La imagen egótica desviada no es una excepción: fija en su soporte una subjetividad exacerbada, que quiere esgrimir ante su público, a veces al coste del dolor personal o anti-social.

Las formas visuales de presentar lo subjetivo se diversifican según el medio reproductivo y la selección de la audiencia. Así, la imagen puede querer globalizarse, o solamente entronizarse en una pandilla o pequeña comunidad, lo que va a condicionar su potencial simbólico. De modo indiciario, puede ser de utilidad la referencia de MITCHELL (2017, p.105, 246) a la tríada de imágenes visualmente más trascendentes, a saber, *tótem*, *fetiche* e *ídolo*, asociadas a distintas aspiraciones comunicativas. El *tótem*, significativo para el clan, quiere ser mirado y envidiado en el seno de un grupo amplio. El *fetiche* cristaliza una huella que busca acomodo estricto entre adeptos y afines. El *ídolo*, más exigente, pide sacrificios a sus devotos. Llevado al ámbito de lo lúdico desviado, las imágenes de acoso entre compañeros, podrían asociarse al deseo totémico de reconocimiento grupal; las imágenes pornográficas con menores portan aspiraciones fetichistas, en tanto las imágenes serían idolátricas en los casos de retos virales dañinos y *selfies* de riesgo mimético.

Por lo que hace a la pulsión reproductiva, ésta se concretará a de apelaciones emocionales, vías de entrada en la mente de los espectadores, como lugar de anidación cultural. La perduración no está al alcance de cualquier imagen, en un mercado que se caracteriza por su alta densidad y diversificación productiva, tanto como por la bulimia de novedades y las “aceleraciones de lo efímero” en los usuarios (LIPOVETSKY y SERROY, 2015, pp 42 y ss.). La inmortalidad visual, en tales condiciones, se vuelve imposible anhelo. Sin embargo, en el magma mutante y vertiginoso de *Internet* se ofrece hoy un equivalente

<sup>6</sup> Resistente a tragedias analógicas como la que narra Marcelo AEBI (2000), donde se destruye en un incendio el álbum fotográfico, soporte de la memoria y la biografía compartida.

funcional: la perduración por impacto viral, el agotamiento de la durabilidad accesible. La imagen viral, o de múltiple replicación, optimiza la extensión de ese breve instante de onomatopeya, que dura un *click*. La viralidad concentra una “eternidad posible o finita” –valga el oxímoron– en una franja efímera de tiempo, expandido dentro de sus límites por la activación de los efervescentes consumos replicativos. Así, para BAUMAN (2007 p.22) *el tiempo eterno es descompuesto en un suceder de episodios que se valoran y justifican en función de su capacidad para proporcionar una satisfacción momentánea*.

Réplicación y viralización son formas de para-inmortalidad que se cuajan en el instante compartido, se celebran a golpe de *like* y añaden a las imágenes un valor comunicativo que, con suerte, las consagra, en términos *meméticos*, como correlatos digitales del *tótem*, *fetiché* o *ídolo* (MITCHELL 2017, p.249). La aptitud replicativa de *Internet* es, así, un agente de ciber-seducción que brinda al productor el incentivo para proyectar su ego.

Aunque asociada a lo patológico desde su propia designación, nada hay de suyo denigrante en la viralidad (SAMPSON, 2012, 127 y ss.) que canaliza, como quedó observado, un básico anhelo antropológico de *ir a más*. Sin embargo, carente de un marco pro-social o de sentido, el afán replicativo deviene factor criminógeno. En efecto, la viralidad es altamente dependiente de la aptitud del producto para activar el *arousal* emotivo del consumidor (BERGER y MILKMAN, 2013), y, sin una brida ética, la imagen se lo jugará todo a conmocionar las mentes de usuarios virtuales.

En este sentido, los tres tipos de producciones criminales –pornográficas, humillantes y extraordinarias– destacadas por SANDBERG y UGELVIK (2017) reúnen en efecto, las condiciones etiológicas idóneas de la doble seducción, fáctico-presencial y comunicativa: en términos presenciales, suponen una llamada a intensas estimulaciones hedónicas; en lo comunicativo, prometen el beneficio erostrático de la expansión viral del ego productor, pues generan imágenes dotadas de potencia para desencadenar un dilatado consumo digital.

#### IV. Realización: la *performace* egótica digital

Que la subjetividad cotidiana sea un *postureo*, un despliegue teatralizado del yo fue el postulado central de GOFFMAN (1959) en su ensayo *La representación de la persona en la vida cotidiana*. Así, una actuación puede definirse como *la actividad total de un participante dado en*

*una ocasión dada, que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes* (p. 27). No debe olvidarse que este yo, teatrero o histrión, encuentra en lo visual una forma de concreción idónea en virtud de la naturaleza performática de la imagen. Las imágenes egóticas son, en efecto, eficaces representaciones de lo subjetivo. Fija o móvil, la imagen incorpora una completa performación en dos dimensiones, atendiendo la primera a la intensidad de la experiencia real y la segunda a los elementos simbólicos incorporados (EDWARD, 2001, p. 18).

Pero, más allá de la acepción genérica de la voz “performar”, la *performance postmoderna* es un género específico de espectáculo (SCHECHNER, 2004) que integra una nueva forma de concebir la teatralización, rechaza el elitismo y alejamiento del la representación convencional para asumir como rasgos propios el realismo, la cercanía y la interactuación. Se trata de una manifestación de *arte efímero*, popular e impactante, con manifiesta vocación realista. Pues bien: la auto-performación digital erostrática, dotada de esa misma vitalidad y un mayor realismo, se adecua muy particularmente al mismo género.

No hay, por ejemplo, diferencias precisamente insalvables entre las grabaciones que en España hicieron virales unos delincuentes maltratando lechones en una gozosa juerga auto-grabada y la brutalidad artística de NITSCH, creador que descuartiza ante el público animales vivos en sus artísticas *performances*. En ambos casos se ha recurrido a una representación radical que busca audiencia mediante la corporeidad y la violencia (GIESEN 2006, p. 322). Signo de los tiempos, marca del mestizaje post-moderno y sus retroalimentaciones, el que hoy un sector del Arte se vuelque en producir imágenes sórdidas y violentas es congruente con que medren, a la inversa, perpetraciones “artísticas” de violencia criminal (SCOTT BRAY, 2017).

Lo performático lúdico, ordinario o extremo, se caracteriza por una *exitimidad* exacerbada. El de *exitimidad* es un concepto de base lacaniana, que comprende la parcela de intimidad confiada al otro (TELLO, 2013. 205 y ss.), intimidad que, en la era de *Instagram*, se sobrecarga por la masiva y cotidiana exhibición de privacidades. En el nivel de lo extremo, esa ansiedad, aperturista de compuertas reservadas, ejerce un arrastre tan intenso que puede conducir a la confesión implícita o exhibición de evidencias del propio delito.

La visión criminológica del delito como *performance* virtual, algo más que una metáfora, es la identificación de una subespecie, en una economía de consumo

estético (LIPOVETSKY y SERROY, 2015, p.53). Como se observó, su origen parte de la eclosión de los fenómenos de celebridad protagonizados por criminales, mediatizados y mimetizados por seguidores (SURETTE, 2015), si bien, como veremos, la auto-grabación delictiva comporta implicaciones que trascienden la simple imitación de modelos.

La *performance* brinda al delincuente un formato idóneo para hacer replicables sus narrativas subjetivas y, por ello, vehicula su formidable vocación representativa (YAR 2012 p. 246, SMITH y RAYMENT, 2016, pp 73 y ss.). Es así como la acción transgresora llegará a perpetrarse con el fin exclusivo o preferente de su registro, distribución y subida al espacio virtual para ser compartida por el público (SURETTE, 2015, p 199).

Ahora bien, dentro del crimen performativo y virtualizado no toda la manifestación criminal que cumpla los requerimientos estéticos de la *performance* puede integrarse en el paradigma, puramente expresivo y auto-promocional, del erostratismo. Por ejemplo, uno de los más dramáticos ejemplos de espectáculo performativo criminal viene dado por el atentado terrorista del 11 de septiembre (ALEXANDER, 2006), que sin embargo no integra una presentación egótica. Igualmente los videos promocionales de decapitaciones y para-ajusticiamientos, puestos en circulación por el ISIS, siguiendo un formato performativo (SURETTE, 2015, p.201) desarrollan una narrativa de victimización altamente estilizada, animada por una suprema intensidad patética. Sin embargo, estas expresiones transestéticas, colmadas de una atroz precisión coreográfica, son portadoras de una neta carga de hostilidad grupal y se instrumentan hacia objetivos políticos que trasponen los límites del yo.

La clave de erostratismo no reside, pues, en la espectacularidad y exhibicionismo de la acción sino en su narcisismo y orientación hedonista. De este modo, un delincuente, aún integrado en una mafia o grupo terrorista, puede performar visualmente por su cuenta, a favor de su ego desviado, hiperbolizando su rol violento con fines propios, e incluso llegando con ello a comprometer la seguridad de su grupo criminal de afiliación. Es el caso del terrorista que decapitó a su empleador, en Lyon, (2015), quién no pudo reprimir la jactancia de hacerse un *selfie* junto a la cabeza de su víctima y enviarla por *whatsapp* a un islamista fichado

y controlado por la Policía en Canadá, lo que puso así sobre la pista a los investigadores<sup>7</sup>.

Habría, pues, que desmarcar las producciones antisociales o desviadas, actuaciones de egotismo expresivo, respecto de las actuaciones delictivas que se apoyan en dinámicas performativas como *modus operandi* instrumentalizado a fines materiales. Así, no serían *performances* digitales extremas los llamados *flash rob*, orquestaciones contra el patrimonio organizadas desde las redes, pero no para las redes, es decir, no dirigidas a hacerse virales (STEINBLATT, 2011). En cambio sí cabría en tal concepto el reciente *flash-mob* corona-vírico, perpetrado como simulacro espectacular para su divulgación virtual en febrero de 2020<sup>8</sup>.

#### IV.1. Facticidad y virtualidad performativa

La imagen performativa se ocupa, ante todo, de un sucedido (SCHECHNER 2003, pág. 155) un *happening*, liberado de la esfera de lo cotidiano para convertirse en un acontecimiento trascendido (BAUMAN p.21). A esa mezcla de hechos y representaciones, en sentido visual, se adecua bien el término que Mitchell alude como *factishe* (2017, p. 51), síntesis entre facticidad e inmaterialidad, (fetichista, totemista o idolátrica), a la que aspira el producto.

Por lo que atañe al elemento fáctico, el acto performado incorpora connotaciones de devenir y vitalidad, por cuanto se realiza con auténtico valor de riesgo y potencial de fracaso (FERAL, 2017, pág. 33). En dicho entendimiento, el *selfista* a espaldas de la ola bravía o el acosador que graba la humillación de la víctima, integran en la acción performada la posibilidad de ineficacia o fracaso –así, la amenaza de un furioso arrastre, la reacción defensiva de la víctima o la irrupción testigos o policía.

En cuanto a su aptitud replicativa, ésta vendrá ajustada a las condiciones técnicas del medio virtual, un ámbito hiper-saturado donde la competencia cultural se hace problemática y la rivalidad es global, difusa y masiva. Por otra parte, *Internet*, anónimo y masivo, soporta bien su asociación a esos *no-lugares* de Max AUGÉ (2020), ámbitos inestables desprovistos de

<sup>7</sup> La Razón, 28-06-2015, <https://www.larazon.es/internacional/el-macabro-selfie-del-yassin-salhi-FD10139149/> visitada el 15 de abril de 2010

<sup>8</sup> En esta auto-grabación, unos ganchos, en un clima ominoso de pre-crisis pandémica, pertrechados con mascarillas, gritan, se agitan y provocan un caos pánico en el momento en que un falso contagiado se desploma ampulosamente ante su auditorio, presa de convulsiones respiratorias. Los responsables cargaron con imputaciones de vandalismo, afrontando penas de hasta cinco años <https://www.lavanguardia.com/internacional/20200212/473490898862/moscu-bloguero-metro-prision.html>, visitada el 17 de abril de 2020.

identidad, des-territorializados, y, sobre todo, espacios de tránsito, junto a las autopistas, aeropuertos o estaciones. Los no-lugares confieren al itinerante una sensación de artificio, de irrealidad, mientras éste discurre en volandas a la busca de un destino más substancial.

El reto mayúsculo de hacerse significar allí, de ser discernido, deteniendo el tráfigo de usuarios en ese navegar múltiple y afanoso, es acometido por el performer extremo a partir de excitantes aserciones personales que colman el magma virtual de emociones intensas y sensaciones con sabor a autenticidad (LIPOVETSKY y SERROY, 2015 p. 342).

En sentido indirecto, el auto-producto extremo se beneficia de inercias virtuales o tecnologías de seducción digital que, sin nacer para este fin, según advierten GOLDSMITH Y WALL (2019, p.6 y 10) allanan la captación del receptor, *recompensan la deriva y refuerzan la transgresión*. Se trata de algoritmos virtuales que crean itinerarios genéricos para el usuario, pero, aplicados a los exitosos productos desviados, amplifican su poder comunicativo al doble nivel de autor y espectador. Así, el juego de los hiper-vínculos, que regularmente personaliza la navegación al usuario, genera públicos predisuestos, regularmente super-conectados, así como atrae a potenciales creadores incentivados por la demanda (WOOD 2017, p. 177).

#### IV.2. Eróstrato, performer

Como se ha observado, la *performance* de mayor éxito es la que potencia su audacia y autenticidad al mostrar a un actor que actúa su propio rol (ALEXANDER, 2006, a) p. 70) La *performance* digital desviada prescinde igualmente del especialista creador de artificios profesionales, del artista circense o actor de cine, sino que, típicamente, se involucra un *amateur* auto-versionado, sea éste un turista intrépido desafiando al abismo, un conductor que narra su circulación a contra-sentido, o un racista que performa su racismo.

En este sentido, la *performance* digital extrema aplica un recurso de efecto poderoso, empleado en la gran cultura por grandes maestros: la metalepsis (GENETTE, 1980). Conforme a esta figura, un narrador externo -extra-diegético- se convierte en personaje y actante, en cuanto se implica en la representación que él mismo produce. Se trata de operaciones de meta-ficción que hallamos en obras literarias como en *Niebla*, la *novela* de Unamuno, o en *Seis personajes en busca de un autor*, de Pirandello, donde los propios artífices de

las narrativas se recrean a ellos mismos, vueltos partícipes o personajes de sus propias tramas (LUTAS, 2009 pp. 39 y ss.). También en este mismo sentido, hallaremos este sensacional recurso en *Las meninas* velazqueñas como canon metaléptico visual.

También en las auto-imágenes extremas el productor digital al entrar a formar parte de la narrativa logra que el acto representado cobre un máximo vividez y realce. En tales casos, la producción puede incluir la división del trabajo (YAR, 2012, p. 253) de modo que el artífice se consagra a la grabación de un acto colectivo del que él mismo es parte: en el nivel externo, por su gestión productiva, de autor, y en el nivel interno, por su co-actancia performativa. Puede observarse este típico doble rol en la grabación-performación de violaciones grupales.

La *performance* es un *arte persuasivo* deliberadamente dirigido a prender a un público (EDWARD, 2001, p.188), a convencerlo, a dirigir su mirada hacia un punto de interés. Pero, en la imagen egótica, lo que el espectador habrá de mirar y celebrar es un reflejo visual del ego enfatizado por la acción retratada, pero más importante que ésta: como bien se ha dicho, no se trata, sin más, de un "mira lo que hago" sino de un "mírame a mí, mostrándote lo que hago" (FROSH, 2015, p.1610). Esa consigna puede arrastrar, incluso, a una inmoción narcisista del creador desviado, obvia en los *selfies* de riesgo personal, pero que también concurre cuando alguien sube a la red la grabación de sus delitos -"miradme todos"- facilitando las evidencias que van a apuntalar su detección y condena. En esta tesitura, se han verificado también jactanciosas confesiones de victimarios violentos, relevantes para determinar su estado mental en el entorno de la comisión (SURETTE, 2015 p. 204). El extremo más cómico, en esta línea narcisista, lo hallamos en la tipología del "Narciso en busca y captura" que tiende servicialmente a la Policía su propio *selfie*, por ser más fotogénico y halagüeño que el divulgado en *webs* policiales, colaborando irremisiblemente a su propio arresto<sup>9</sup>.

Sin embargo, el erostratismo, mejor que el narcisismo simple, encaja inmejorablemente en el acervo de las seducciones de *Internet*. En efecto, se ha observado que el mito de Narciso parece incorporar un relato analógico más que digital (MADDOX, 2017, p. 4 y ss). Narciso nunca quería compartir con otros su

<sup>9</sup> <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-35284225> BBC 11.01.2016 US fugitive sends selfie to police after 'terrible' mugshot'. Vain fugitive sent police selfie because he didn't like his mugshot 26.07.2019. <https://www.dailystar.co.uk/news/latest-news/vain-fugitive-selfie-mugshot-stephen-18850650>. visitadas el 26 de marzo de 2020

amor propio, enteramente desentendido del entorno, mientras el incendiario Eróstrato, egótico y megalómano, actúa fundamentalmente *para la galería*, es decir, performa su colosal mundanidad para el anfiteatro del mundo, y por ello, en efecto, resulta aquí una invocación desviada más representativa.

### IV. 3. El compromiso acríptico del público

La *performance* involucra también a quien mira, toda vez que el espectador es performer incluso si solo acusa recibo de la historia representada (EDWARDS, 201, p.18). La adhesión emocional del espectador es facilitada por las características inmersivas de lo performativo y digital. Junto a ello, los roles que desempeña el público digital evolucionan hacia formas cada vez más dinámicas e interactivas.

#### IV.3. 1. La inmersión digital

La *performance*, género postmoderno precisamente basado en la inmersión, articula una densa implicación del público. Como ámbito inmersivo, bloquea, en efecto, la posibilidad de distanciarse el observador de lo que percibe (MÜHLHOFF y SCHÜTZ, 2019 p.231), y así, al prescindirse del enmarcado arquitectónico del teatro convencional, el espectador se ve intensamente involucrado en lo representado, cercanamente vivido como realidad experienciada (SCHECHNER 2003, p.169, ALEXANDER p.73 b), 2006, LIPOVESTSKY y SERROY 2015 p. 236). Sin embargo, la inexistencia de espacio de separación puede acarrear una pérdida de distancia ética que, en el pasado, otros referentes culturales se esforzaron prudentemente en delimitar.

Así, explica STEINER (2011, pp. 74 y ss.), tanto la tragedia francesa clásica como la obra de Bertold BRECHT, desde *ethos* políticos bien diferenciados, coincidían en crear distancias reflexivas entre el público y la representación: en el primer caso, era el lenguaje majestuoso lo que enfatizaba el carácter socialmente ejemplar de la historia planteada. En el segundo, la separación reflexiva operaba a través del *erfremdungseffekt* brechtiano, o efecto de distanciamiento, orientado a crear conciencia, generando perplejidad y percepción social crítica.<sup>10</sup>

Eventualmente, incluso cierto tipo de *performance post-moderna* puede orientarse a la toma de conciencia, explotando precisamente lo inmersivo para aproximar

al público a violencias figuradas que catalizan su identificación con la víctima (MÜHLHOFF y SCHÜTZ, 2019 p. 235). No es el caso de la *performance* digital desviada, que solapa la realidad fáctica y la performativa sin dejar sentir voluntad alguna de guiar éticamente al espectador ni orientarlo a tomas de postura. El medio contribuye a ello esencialmente, por cuanto *Internet* congrega típicamente las más poderosas tecnologías de inmersión. Pese a la existencia de una distancia ontológica entre la realidad digital y la del espectador, en medio informático, la cercanía no se mide en espacio sino en términos de relevancia y énfasis (WOOD 2017, p. 177). La inmersión virtual es, así, éticamente alienante en función de inercias operativas propias.

Es lo que, desde la Criminología, WOOD (2017) ha aludido como *algoritmo de amplificación desviada*, o proceso por el que un individuo que ha visionado o aprobado una concreta producción transgresora se verá conducido a similares materiales que validarán sus tendencias o elecciones. Así, según se ha destacado, los regulares algoritmos, diseñados para personalizar la navegación según las preferencias del usuario, también lo hiper-vinculan en sucesión inagotable a los contenidos eventualmente criminales o desviados. Es así como un espectador inicialmente motivado, podrá ir navegando de violencia en violencia hasta generarse en él la falsa conciencia de la normalidad de sus preferencias originales, que se verán así reforzadas (WOOD 2017, p. 176). De este modo, las dinámicas virtuales articulan tramoyas performativas que encapsulan al público dentro de sus inclinaciones antisociales, al tiempo que lo desvían de los discursos y narrativas normativas que pudieran desautorizar el guión desviado de dichas predilecciones (WOOD 2017, p 178)

La amenaza penal difícilmente puede desplegar su eficacia en paroxismo de este éxtasis comunicativo en un mundo virtual sobre-expositivo y transparente donde el sujeto es situado en estrecha contigüidad a la imagen (BAUDRILLARD, 1994 p. 3). Por ello, sin interrupciones o factores mediadores de signo pro-social, acelerada por el exclusivo motor de la aceleración emotiva, la *performance* virtual extrema facilita una inmersión abrumadora al receptor (HAIMSON, TANG, 2017, p. 53). Éste se verá sumergido en un espectáculo desviado inmediatamente dirigido a hacerlo *flipar*, esto es a *suscitar reacciones primarias: pasmar, impresionar, asquear, conmocionar* (LIPOVETSKY y SERROY, 2015, p 236). Y ello sucederá, especialmente, en el usuario digital ya

<sup>10</sup> Luces, canciones y carteles marcaban drásticamente los respectivos territorios, en un montaje donde se dejaba siempre a la vista el artificio para obtener la mirada ética sobre las imágenes representadas (Brecht, 1983, p.194).

alienado por un previo repertorio normalizador de la transgresión.

En estas claves, puede explicarse lo acaecido en Cleveland, en abril de 2017, ocasión en que un asesino perpetró y enseguida colgó y comentó en *Facebook* su delito, el tiroteo de un anciano. *Facebook* se excusó de su tardanza en retirar el material, que circuló viralmente, arguyendo que ningún usuario lo había denunciado a lo largo de más de una hora<sup>11</sup>. Ya en los inicios de la Victimología se discutió el célebre caso *Kitty Genovese*, donde concurrió una omisión de socorro colectiva que Darley y Latané explicaron en los términos de una *difusión de responsabilidades*: la víctima habría quedado desasistida porque cada uno de los espectadores desplazaba al otro la pertinencia de la acción de socorro (HERRERA MORENO, 2012, pp.75-76). Un paso más allá es el que se da en el asesinato ofrecido en vivo en *Facebook*, donde asistimos menos a un traslado de responsabilidades que al perfecto bloqueo por inmersión del más básico compromiso victimológico. Esta y otras dinámicas hacen pertinente el análisis de las funciones del espectador.

### IV.3. 2. Roles del espectador

El usuario de redes sociales, receptor de los materiales, no es un espectador pasivo, sino performativo (YAR, 2012, p. 248). En él pueden observarse tres típicas formas de implicación activa.

#### a) *Likes*, corazones y *clicks*

En este rol, el público participa en la fase virtual de la *performance*, pero no se integra en la historia presentada en la imagen. Así, este rol extra-diegético, es decir, que performa desde lo externo del relato, comprende las usuales acciones de visionado, archivo, aprobación e inmediato reenvío del producto. No menos que la producción, la aprobación, ya icónica (*likes*, corazones), ya textual (comentarios, interpelaciones), parece asimismo ahormarse a parámetros consumistas, de egoísmo comunicativo: se aprueba lo que se goza (LOWE-CALVERLEY, GRIEVE, 2018). Los signos reforzadores son performativos por cuanto añaden significado al producto y lo revalorizan, del mismo modo que lo hace el aura replicativa y el prestigio viral acumulado gracias a sus aprobaciones (LIPOVETSKY y SERROY, 2015 p. 172). Ello confirma que, en el moderno ámbito

digital, las copias no son reliquias degradadas del original (MITCHELL, 2017, p. 397), sino factores participantes en su mejora.

#### b) *Reproducciones en vivo*

El segundo modelo de performance supone rizar el rizo de la meta-ficción, exponiendo al espectador al rol de personaje de la historia al tiempo que co-productor performativo. En efecto, esta hibridación se anima por las posibilidades de visionado en tiempo real que facilitan plataformas tales como *Facebooklive*, *Periscope* o *Snapchat Live Stories*. La comunicación en vivo desborda los alcances originales del género performativo intensificándose la inmersión, intermediación, interactividad e hiper-conexión social (HAIMSON y TANG, 2017). Las plataformas en vivo se nutren de imágenes excitantes de alto riesgo, que muestran el milagroso ascenso del autor, trepando edificio arriba o su participación en una pelea callejera o su suicidio. El público adquiere entonces un rol intra-diegético, con capacidad de configurar la narrativa y más allá de los gestos de recibir-aprobar-compartir, el formato se abre a la personalización de

los contenidos *al propio dictado del consumidor* (WOOD 2017, p.170). Éste podrá, así, co-moldear el producto extremo, al comunicarse con el productor formulando sugerencias o directas peticiones HAIMSON, TANG, 2017, p. 53).

Un ejemplo del nuevo rol integrado se ofrece en la terrible praxis de pornografía de menores en *streaming*, así comercial como *amateurista*. En estos casos, el público guioniza la representación conforme a sus preferencias, dictando los actos que deben realizarse sobre la víctima. Este espectáculo delictivo, que no requiere descarga, es el mejor exponente de *arte efímero*, correlato teatralizado del evento vital que se agota en sí mismo como se agota la experiencia de la vida. En su atroz y volátil simplicidad, esta dinámica, desde su peligrosa evanescencia, añade problematicidad a la persecución penal, haciendo apenas viable la misma detección y persecución (STUDER, 2017, DUSHI, 2020).

#### c) Reto viral

Este modelo opera una fantástica hibridación de los anteriores. Aquí, el público aprueba también la *performance* original, pero lo hace de una forma muy específica: realizando su propia versión de la misma historia. Así, se configura una masa de producciones *meméticas* que combinan el elemento imitativo –al modo *copycat*– y el viral o replicativo (SURETTE, 2016).

<sup>11</sup> [https://www.robertreeveslaw.com/blog/murders-facebook/visitada el 23 de abril de 2020](https://www.robertreeveslaw.com/blog/murders-facebook/visitada%20el%2023%20de%20abril%20de%202020)

Se trata, en efecto, de un formato extremo que adopta la fórmula del llamado reto viral, de enorme popularidad entre adolescentes. Este reto incorpora, en efecto, la video-incitación a dar una versión personal de la narrativa canónica propuesta (SURETTE, 2019, p. 3). Integra, pues, un modelo performativo singular,

con efecto de aprobación-emulación entre los miembros de un círculo de afines desde un modelo original llamado a expandirse en oleadas que llegan a ser universales. La figura del *curador*, o administrador, articula una forma de preservar la ortodoxia o fidelidad al canon de las versiones (ELFITRI y ROSINI, 2018, SURETTE, 2016, GÁLVEZ JIMÉNEZ y RODRÍGUEZ MONSERRAT, 2019).

Performado el reto por líderes con gran seguimiento en redes, el proceso se va desarrollando por la activación de elementos de afiliación social, entre ellos, la presión de iguales, el prestigio de celebridades que se suman a performar y el margen de estimulante innovación que el formato permite al versionador (SURETTE, 2019, p. 4 y ss., pp 17). El aspecto innovador en estas actuaciones emulativas acaso haya sido pasado por alto con la frecuente atribución de “borreguismo” simple a estos fenómenos. Sin embargo, Tarde (1903), cuyo pionero diagrama un día registrara estas oleadas reproductivas, asociaba la imitación a procesos de genuina innovación social, que sin duda aquí concurren. En efecto, el formato desafiante abre un margen de variación personal al versionador, al que se le permite añadir mejoras al formato original. Por ello, en el afán erostrático de singularizarse entre las copias y generar una nueva tendencia, el desafío puede evolucionar hacia la desviación, no importa si partiera de un modelo inocuo o incluso altruista. Esta audaz hibridación entre gregarismo e individualismo es, como se observa el principal ingrediente de su atractivo cultural (BURGUESS et. al 2018) y, ciertamente, de su eventual criminogenia.

Aunque el reto viral pionero, *The Ice-Bucket Challenge*, nació solidario, en el verano de 2014, dirigido a ganar recursos para las víctimas de ELA, las derivas culturales del ocio desviado no tardaron en adueñarse del diseño. Así, entre los decanos del juego desviado se encuentra el llamado de la *Ballena Azul*, de horma narrativa morbosamente evocativa orquestada sobre un mito de ballenas que se suicidan al fin de su ciclo. Producido en Rusia, incorporaba, entre otras, la incitación a conductas desviadas en niveles de

dificultad ascendente, tales como las de auto-lesión, aislamiento comunicativo y, en el nivel que hacía el número 50 y último, la exigencia de suicidio (GÁLVEZ JIMÉNEZ y RODRÍGUEZ MONSERRAT, 2019, pp 455 ss.). Su circulación global a través de una dirección clandestina dificultó la detección y persecución del

producto, que parece haber generado al menos 130 muertes vinculables al juego solo en Rusia (BAGHEL et al 2018, MUKHRA, 2019).

Hoy, los retos extremos y desviados comparten repertorio con los que no sobrepasan la extravagancia, o se vinculan a expresiones de tipo musical, deportivo o incluso pedagógico. Hiper-conectados a los inocuos, estos retos malsanos comprenden despliegues de temeridad, arriesgando la salud e integridad personal de los incitados o creando un riesgo para tercera persona con eventual relevancia penal. Por su parte, los retadores pueden incurrir en un amplio espectro de figuras penales –gran parte de ellas contra menores– tales como amenazas de un mal constitutivo de delito, *stalking* seducción telemática o exhibicionismo de menores o personas con discapacidad, o inducción y cooperación al suicidio (GÁLVEZ JIMÉNEZ y RODRÍGUEZ MONSERRAT, 2019, pp. 461 y ss.).

Lo observamos, por ejemplo en el reto *#BirdBoxChallenge*<sup>12</sup> (2019), que, a imitación de cierta ficción de *Netflix*, invitaba a moverse con los ojos vendados, con temerarias exposiciones ciegas y resultas accidentales obligando a *Youtube* a su final expulsión y a una reelaboración de su *Libro de estilo*. Otros desafíos incluyen ingestas peligrosas, (así, de concentraciones excesivas de sal o de agua hirviente), *selfies* de alto riesgo, como maniobras corporales asfixiantes o auto-mutilaciones (ELFITRI y ROSINI, 2018, p. 20). Enormemente popular, la plataforma lúdica *Tik-ToK* se ha especializado en alojar retos extravagantes, un sector de los cuales han suscitado globalmente preocupación y alarma. Así, el *reto viral Rompe-bocas* (2020)<sup>13</sup>, donde los partícipes fuerzan con una añagaza repentina el desequilibrio y brutal caída de su víctima. O el desafío falsario *Bright-Eye Challenge* que invita a aplicarse alegremente sobre un ojo una bolsa *zip* conteniendo cierto combinado de lejía, gel

<sup>12</sup> 12.1.2019. El Español, [https://www.elspanol.com/social/20190112/conducir-ciegas-estupido-reto-viral-provocado-accidentes/367963680\\_0.html](https://www.elspanol.com/social/20190112/conducir-ciegas-estupido-reto-viral-provocado-accidentes/367963680_0.html) visitada el 22 de abril de 2020

<sup>13</sup> La Vanguardia, 25 02.2020. <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/actualidad/20200225/473745751794/rompebocas-guardia-urbaba-reto-viral-tiktok.html> visitada el 24 de abril de 2020

desinfectante y colorante, en el entendido de que la solución procurará un vistoso cambio de color en el ojo (un efecto que en el video original se fingía mediante trucaje técnico). Puede irse aún más lejos en el reto

*Juego de la muerte.* El mismo consiste en hacerse presionar la carótida por dos compañeros - literalmente, dejarse llevar un estrangulamiento al límite- hasta la pérdida de sentido por falta de oxígeno (BARBERIA-MARCALAIN *et al*, 2010). En 2019 se dieron dos casos en Pinto y Granada, y a más de una década desde su primera descripción, el atractivo morboso parece garantizar una larga pervivencia a esta propuesta.

La viralidad, en ocasiones, permite combinar las resultas lúdicas con las crematísticas. Así sucedió con el supuesto enjuiciado por el Juzgado de lo Penal N.º. 9 de Barcelona en la Sentencia 243/2019 de 29 de mayo. El *youtuber* *Re-set* fue condenado por performar y viralizar un reto aporofóbico en el que humillaba a un mendigo, dándole de comer galletas *Oreo* rellenas con pasta dental, con cuya grabación ganó más de 2000 euros. *Creo que no se limpiará los dientes en un par de días*, había apostillado al pie del video. El joven fue hallado autor de un delito de trato degradante, y condenado a 15 meses de prisión y a pagar un resarcimiento de 20.000 euros, siendo alejado de la red en cinco años<sup>14</sup>.

Más arriesgado es el sub-género de reto viral en el marco de la conducción temeraria. Así, el estudiado por SURETTE (2019) que observa el formato *Ghost riding the whip*, donde típicamente el conductor activa el piloto automático del coche, -el *fantasma*- para desentenderse del volante y consagrarse en tanto a su canción y baile raperero, a un lado del vehículo o encaramado a su techo. En España, la DGT advirtió del carácter sancionable del juego *In my feelings*, en esta misma línea, que había contado con el caluroso apoyo de famosos<sup>15</sup>. Otro, igualmente muy popular, el *Cha-cha-chaslide*, invita al conductor a girar festivamente el vehículo de un carril a otro, ejecutando volantazos a izquierdas y a derechas según los dictados rítmicos de la canción de fondo.<sup>16</sup>

## PARTE II. ANÁLISIS CRIMINOLÓGICO CULTURAL DE UN REPERTORIO DE IMAGINARIOS NARRATIVOS

### I. Metodología

En esta segunda parte del trabajo, se ofrece el análisis de un repertorio referencial de imágenes y grabaciones.

El criterio de selección de éstas ha sido su valor representativo, obediendo la inclusión a su relación inmediata con los aspectos categoriales o etiológicos tratados en la primera parte, que serán objeto de desarrollo y discusión a partir de sus ejemplos. Igualmente, se ha tomado en cuenta su relevancia virtual en el sentido de que los materiales hayan obtenido trascendencia viral. Negativamente, la selección viene filtrada por consideraciones conceptuales y deontológicas, de modo que la inclusión de imágenes de violencia y humillación a víctimas se ha restringido a la mención indirecta o evocación. A pesar de que *Internet* permite el acceso a materiales violentos *pixelados*, han sido elegidas imágenes con menor capacidad de intrusión victimológica. Al preterirse el ejemplo directo de imágenes con fuerte carga victimizadora, asumimos el riesgo que, a menudo recibe la Criminología cultural, a saber, el de reproche a cuenta de su presunto enfoque sobre lo anecdótico e irrelevante. (SANDBERG, y UGELVIK, 2017, p. 1037). Sin, embargo, en este trabajo se reivindica la relevancia etiológica y la deriva normalizadora de praxis estilísticas socialmente dañinas al nivel simbólico y cultural, al margen del impacto resultativo y, en tal sentido, el presente muestrario cumple con las condiciones metodológicas requeridas.

Se trata, así, de un abordaje cualitativo, en línea con la metodología etnográfica practicada en la temprana Criminología. Siguiendo a CARRABINE, (2015, p.109) el tratamiento de *Criminología visual* descansa en la identificación de los valores visuales de la imagen, sin desdeñar, a tal efecto, préstamos metodológicos del análisis artístico para entender los procesos de construcción de sentido que se incorporan a la cultura y de allí, al sistema de control de delito y la desviación. Seguimos, pues, con CARRABINE, la pionera metodología ICONCLASS, con que PANOFSKY clarificó el abordaje interpretativo de datos artísticos

<sup>14</sup> ABC, 31.05.2019 [https://www.abc.es/espana/catalunya/barcelona/abci-juez-impide-youtuber-galletas-dentifrico-mendigo-usar-social-201905311619\\_noticia.html](https://www.abc.es/espana/catalunya/barcelona/abci-juez-impide-youtuber-galletas-dentifrico-mendigo-usar-social-201905311619_noticia.html)

<sup>15</sup>El país, 25 julio 2018 [https://motor.elpais.com/actualidad/reto-viral-y-absurdo-en-vilo-dgt/visitada el 22 de abril de 2020](https://motor.elpais.com/actualidad/reto-viral-y-absurdo-en-vilo-dgt/visitada%20el%2022%20de%20abril%20de%202020)

<sup>16</sup>La vanguardia 24.02.2020 visitada el 24 de abril de 2020

<https://www.lavanguardia.com/motor/actualidad/20200224/473737534269/cha-cha-slide-challenge-nuevo-peligroso-reto-coche-dj-casper-peligro-conducir-redes-sociales-bird-box-in-my-feelings.html> visitada el 24 de abril de 2020

(VAN STRATEN, Vol. 7, No. 13 1986, EAMON, p. 109 y sigs).

Esta metodología descansa en un triple nivel de apreciación visual: pre-iconográfica, iconográfica, e iconológica (PANOFSKY, 1972, ed.1998 p.5 y ss.). El nivel pre-icónico comprende la descripción fáctica, la representación llevada a efecto mediante líneas, volúmenes y colores. El iconográfico abarca el significado narrativo de las historias contenidas en la imagen. Por último, en el nivel interpretativo más complejo, el iconológico concentra el significado intrínseco de las imágenes, comprensivo de síntomas, señales y símbolos propios de la cultura de un momento y ámbito.

En último término, para aquellas imágenes con especial implicación de víctimas, se ha tenido presente el tratamiento propuesto por VARONA MARTÍNEZ (2018, p.18) que incorpora al análisis la reflexión sobre un inventario de cuestiones relativas a la producción, difusión, audiencia, repercusión, victimización, imputación, menoscabo victimal, necesidades victimales, recursos de subyugación y rol del espectador.

## II. Imaginarios de posteridad

En el arte funerario, las subjetividades de los muertos pelean contra el tiempo una batalla de subsistencia última. El camposanto se colma de retratos, última expresión de ese yo que, aferrado a un soporte cada vez más borroso, se resiste a desleírse. En el caso de este mausoleo, la resistencia adopta las galas megalomaníacas de la auto-promoción. Se trata de una versión escultórica e hiper-realista, que observa minuciosamente la estética propia del posado *selfie* de banda criminal, que opera a través de elementos evocativos y mitificadores (VAN HELLEMONT y DENSLEY, 2019).



Granada, Hoy, 19 octubre, 2019

Al nivel pre-icónico, el conjunto representa a Antonio el Tonto, jefe de clan y en vida venerado como

“el pirata de los camiones”<sup>17</sup> quien falleció por infarto a los 46 años en la cárcel de Jaén (enero de 2018). Semejante *Eróstrato post mortem* es celebrado en bronce, en una actitud distendida, investido con los objetos-atributos que una vez construyeron su identidad<sup>18</sup>. Es, ante todo, abrumadora la acumulación barroca de activos de consumo, que incluye nada menos que tres teléfonos celulares, uno de ellos en la mano. Sin duda, el recurso más radical reside en la colosal incorporación al conjunto de un *Audi Q5* de aluminio, reproducido a tamaño natural. La representación permite al observador el exacto cálculo de importes y marcas del profuso ajuar escultórico.

A un nivel iconográfico, el *selfista* performa su boato al propio modo de un *influencer* póstumo. Los tres móviles meticulosamente representados son un canto hiperbólico a la conexión, con el *smartphone* como cetro y triple atributo de poder (SMITH y RAYMEN, 218, pp.73). El vehículo esculpido resitúa la imagen de Antonio en lo transgresor, en la vida y en la muerte asociada a su instrumento criminal (Antonio llegó a tener una flota de coches con los que perpetraba asaltos a camiones de gran tonelaje). En el nivel iconológico, la imagen confirma la aseveración de BERGER, (1972, p. 149) según la cual el consumo es un sustitutivo político para cubrir profundos déficits de democracia. El suprarrealismo y el abigarramiento glamuroso operan como ganchos, desviando al espectador de las verdaderas carencias ambientales y existenciales del retratado. Al tratarse de una *performance* auto-promocional, la replicación virtual de Antonio, su posteridad, depende de un acto de adquisición ajena, que viene a ser aquí la asunción y validación de una identidad desviada, *cani* y sub-cultural. El liderazgo hiper-masculino de este posado impasible emparenta con las imágenes que típicamente comparten los miembros de las bandas criminales, exhibiendo con bizarría su arsenal o debatiendo sobre armas y municiones (HAYWARD y PRESDEE 2010). El monumental *selfie* de Antonio,

<sup>17</sup> <https://www.ideal.es/granada/provincia-granada/peculiar-tumba-pinos-20191031002527-ntvo.html>, visitada el 13 de mayo de 2020

<sup>18</sup> Viste un plumas Moncler (a 850 euros en el mundo de los vivos) y camiseta negra bajo la que asoma una cadena de oro. En su mano derecha luce una pulsera de Versace (unos 450 euros) y un anillo de tres diamantes. En la izquierda brilla un Rolex Yacht-Master de oro amarillo (42.000 euros) y un móvil. Lleva vaqueros y las zapatillas blancas también son Moncler (que cuestan más de 350 euros). A su lado, en el escalón, reposan otros dos móviles (tres móviles en total, contando el que lleva en la mano, nada sospechoso), un bolso Gucci (de 800 euros para arriba), su paquete de tabaco Marlboro y un mechero. Todo en bronce. <https://blogs.publico.es/strambotic/2019/02/mausoleo-cani/>, visitada el 1 de mayo de 2020.

viralizado por numerosos *turistas oscuros* que lo visitan, tiene, en especial, un sentido hagiográfico y criminógeno para su grupo de procedencia: a esos ojos, la apoteosis escultórica anula la temprana muerte del representado, realza el vivo cromatismo de su historia vital sobre el gris de su final recluso y activa la *vis imitativa* de un ego sub-cultural fuertemente relanzado (PINKNEY y ROBINSON-EDWARDS, 2018, p. 109).

### III. Imaginarios desacralizadores

Otra de las fuentes de especial fascinación performativa proviene de la naturaleza festiva e irreverente de la representación, al propio modo del carnaval (BAJTIN, 2003, SCHECHNER p. 155). En una de las más nombradas obras de Criminología cultural, PRESDEE (2003) apeló, por cierto, al “carnaval del delito” aplicando en el desarrollo de su tesis las notas sobre cultura carnavalesca elaboradas por el prestigioso narratólogo Bajtin. Así, en el carnaval se asiste a la reversión lúdica de lo solemne o aceptado. El egotismo performativo extremo, en el sentido más bajtiniano, desarrolla una estilización para-cultural privada a través del despliegue verbal, actitudinal, conductual y transestético del moderno *homo festivus* (LIPOVETSKY y SERROY, 2015, p. 259).

#### a) Procesiones paródicas en tiempos de coronavirus



*El Ideal*, Jaen, 5 de abril de 2020



*El Correo de Andalucía*, 5 de abril de 2020

Estas *performances* españolas tuvieron lugar durante el pico más elevado de la mortandad pandémica, siendo auto-grabadas y subidas a *Internet* y sirviendo dichos materiales como infalibles guías a una rápida identificación policial. Más allá de la responsabilidad por la ruptura del confinamiento preceptivo, las imágenes despertaron indignación y profunda consternación social.

En términos pre-icónicos, las imágenes performan a través de efectos de emulación jocosa, risueñamente emulativa de los desfiles religiosos propios del momento (distintas procesiones de *Pasión* y una romería mariana)<sup>19</sup>, para lo cual se apropian de atributos y atuendos ortodoxos e incluso exhiben insignias de hermandades oficiales. No hay clandestinidad ni ocultación, las parodias invaden vías y aceras, cubriendo el espacio visual que hubieran ocupado los verdaderos desfiles.

En términos iconográficos, destaca la condición carnavalesca de las imágenes. Éstas abren una dimensión de juego que, en sí misma, articula una deliberada contravención del mandato administrativo, popularizado en los términos del *Quédate en casa*. Las imágenes vehiculan la voluntad subversiva, contrapuntística, de no auto-limitarse y de llenar las calles. Se trasladan visualmente elementos religiosos oficiales al contexto privado y profano, si bien no es ello, en sí mismo, lo que acarrea estrictamente la

<sup>19</sup> El Español, 27 de marzo de 2020 [https://www.elespanol.com/sociedad/20200327/broma-saldrasevillanos-parodiar-procesion-semana-santa/477952456\\_0.html](https://www.elespanol.com/sociedad/20200327/broma-saldrasevillanos-parodiar-procesion-semana-santa/477952456_0.html), El mundo. 9 de abril de 2020 <https://www.elmundo.es/espana/2020/04/09/5e8f18a021efa074048b45f8.html> La Vanguardia 12 de abril <https://www.lavanguardia.com/vida/20200412/48446706552/vecinos-de-villalba-se-saltan-cuarentena-para-celebrar-parodia-de-procesion.html> Diario.es 12 de abril. [https://www.eldiario.es/andalucia/huelva/confinamiento-celebrar-romeria-suspendida-Huelva\\_0\\_1015948859.html](https://www.eldiario.es/andalucia/huelva/confinamiento-celebrar-romeria-suspendida-Huelva_0_1015948859.html) visitados el 15 de abril de 2020

percepción social de agravio<sup>20</sup>. El desvalor icónico en ellas reside en la representación de una ruptura del tiempo solemne, recogido y aflitivo de las víctimas.

#### b) Trolls

Igualmente en tiempos de pandemia, se viralizó por *whatsapp* el exabrupto de un insólito sujeto, madrileño de 62 años, residente en Torre Vieja, quien atemorizó y escandalizó a la población local con su vídeo amenazador, siendo así que en el momento de la difusión se estaba en la fase más restrictiva de confinamiento total.<sup>21</sup>

De este modo, en el nivel pre-icónico, las imágenes grabadas difundían, entre efusiones insultantes, la afirmación del autor de haber llegado a la ciudad en tren, acompañado de otros 4.000 madrileños para arrasar los suministros y contagiar deliberadamente el virus a los paisanos. En el nivel iconográfico, se apreciaba una satírica y carnavalesca inversión del conflicto de partida, performándose un yo jactancioso. El género de bravata jocosa cuenta con veteranos precedentes literarios -así, abundaba en la épica burlesca del barroco español. Pero muy en particular permite ser contrastada con la truculencia satírica de Swift *Una modesta proposición* (1729 <sup>22</sup> donde, notoriamente, aquel literato proponía la aplicación de neonatos irlandeses miserables para alimento de terratenientes en Irlanda. Un elemento común cabe pues, apreciar en ambas invectivas, literaria y virtual: en ambas hay una apariencia de salvajismo, flanqueada por una grave y perfecta impasividad enunciativa. Sin embargo, en el primero, la tremenda sátira es portadora un claro meta-significado político, siendo meridianamente discernibles el *ethos* del discurso asumido, entre los atroces enunciados satíricos. Así, el público, aún escandalizado por la irreverencia, nunca creyó su contenido.

En el caso torrevejense, no existe discurso, fuera del humor desaprensivo que preside el producto. Y la parodia, en pureza, no se deja apreciar con claridad, por un posible doble motivo.

<sup>20</sup> Así, por vía de ejemplo, en los momentos en que fueron hechas públicas en España las claves del asesinato del niño Gabriel Cruz, circuló por *whatsapp* (marzo de 2018) un meme sobrecogedor de la madre de la víctima, revestida con los atributos de una Virgen Dolorosa, según la doliente imaginaria andaluza. Se obraba así una transferencia de planos como tributo victimológico al desgarramiento de una madre. No hubo agravio religioso.

<sup>21</sup> <https://www.elindependiente.com/sociedad/2020/03/14/espana-cuelga-el-cartel-de-prohibido-madrilenos/> visto el 3 de mayo de 2020

<sup>22</sup> *A Modest Proposal For preventing the Children of Poor People From being a Burthen to Their Parents or Country, and For making them Beneficial to the Public*, de Jonathan Swift.

De un lado, debido al contexto emocional de amenaza infecciosa, toda vez que las referencias al contagio cargan con un significado evolucionario socialmente enervante que impide una ecuánime captación de la licencia jocosa. (KURZBAN y LEARY, 2001, pp.187-208). El ocio desviado, regularmente destructivo de toda máscara trágica, parece, en cambio, requerir una máscara de expresa comicidad cuando quiere performar la risa en momentos de tragedia. Junto a ello, el propio medio virtual disuelve el valor de sátira cuando ésta no se rodea de signos formales inequívocos. Así, la llamada *Ley de Poe* sostiene que las parodias virtuales que carezcan de claves connotativas visibles e inequívocas (así, los emoticonos de risa o los aspavientos y modulaciones histriónicas del actante) serán tomadas en su estricta literalidad (AIKIN, 2012, p. 301).

Esta conjunción de factores propicia que la amenaza esperpéntica haya acarreado sendos efectos retroalimentados destacables al nivel iconológico: el de alarma social, por ser tomada en serio y el desacralizador, por su impacto socialmente corrosivo y profanatorio. Activado el sistema de justicia contra el bizarro super-contagiador, que pecha con cargos de un delito de odio, la decisión judicial sobre este caso habrá de ponderar aspectos críticos, tales como identificar un dolo dirigido a generar la escalada de rabia e inseguridad o si la población de Torre Vieja cabe como grupo-diana o colectivo vulnerable a la discriminación. La enorme imprecisión y supra-inclusividad del delito de odio, en nuestro sistema penal (FUENTES OSORIO, 2017 p. 40 y sigs) dificulta hacer predicciones sobre el devenir judicial del caso.

En los mismos momentos y a idéntico acervo de ocio irreverente cabe asociar, igualmente, la "chistosa" estafa emocional que supuso la divulgación de una falsa imagen memorial, originariamente subida a *Facebook*. En términos pre-icónicos, esta imagen presentaba la pose risueña de una figura sonriente, juvenil, ataviada con una bata blanca y estetoscopio, bajo la cual una leyenda luctuosa hacía saber la muerte, temprana, heroica y abnegada, del fotografiado, joven médico fallecido en funciones por COVID-19. El texto cerraba con un sarcasmo que instaba a divulgar la imagen: "como no es cantante ni futbolista no lo vas a compartir".



Tras ser paseada por redes sociales compungidas y haber confundido, entre otros, a conocidos periodistas, se desvelará el carácter falsario del posado que retrataba ni más ni menos que a una estrella del cine pornográfico. Su imagen, memética, ya había sido utilizada previamente en Argentina en el mismo sentido burlón y suplantador. En el caso español, el diseño sanitario de la broma había corrido a cargo de dos gozosos Eróstratos de Facebook, de 21 años, que no dudaron en hacer pública su ufana autoría.

En sentido iconográfico, la imagen porta un falaz significado victimológico, usando como recurso comunicativo la retórica de la protesta contra la injusta preterición y anonimato de los sanitarios. El agravio emocional se produce en la segunda lectura de la imagen, una vez desvelada la verdad "desternillante": el primer posado, victimal y póstumo, se ve canjeado por una reforzada obscenidad performativa; súbitamente, el risueño héroe juvenil es ahora desbancado por su avatar grosero, un niño de risa pornográfica, en el tiempo de la gratitud, del homenaje vehemente y cotidiano de los ciudadanos a quienes exponían sus vidas en aras del cuidado. Casi coetáneamente a esta viralización jocosa, se sumaban los tributos gráficos que colmaban el discurso del heroísmo sanitario en la lucha pandémica.



Ferrer Dalmau, marzo 2020



Banksy, mayo de 2020

El nivel iconológico de la imagen del porno-sanitario remite a las connotaciones de la estafa afectiva performada. Descubierta el señuelo, indignará el modo en que la adhesión colectiva sirviera a la autopromoción de los ocurrentes productores e indirectamente, a la misma promoción de la alegre industria pornográfica.

En puridad, esta constelación de casos llamados *fake* se vincula a la acción de *troleado*, conducta asociada al *culture jamming*, o generación de atasco comunicativo. En puridad, el *troll* es un performer de trolas o hiper-realidades, término éste popularizado por BAUDRILLARD (2001) para aludir al simulacro mediático que construye la realidad. El *troll* es una criatura maligna cuyo nicho ecológico se ubica justamente en las redes sociales. Hostiles sin dejar de ser juguetones, la actividad desviada de los *trolls* consiste en procurar una variada gama de conturbaciones virtuales que puede limitarse a meras trapisondas de estricta incorrección política, pero también es capaz de llegar a la distorsión soez de casos o hechos infligiendo una ofensa genuina a los sentimientos colectivos o acarreado el derroche de preciosas emociones colectivas dignas de mejor objeto.

Puro erostratismo virtual, éste, donde el ego se satisface por la celebración viral de los estragos. La voluntad de odio en la mayoría de los *trolls* resulta más que discutible, por cuanto *la precisa naturaleza de las consecuencias revulsivas es para él secundaria al efecto lúdico buscado, si no directamente indiferente* (PHILLIPS, 2011, p 69). Más que intencionalmente agresivas, estas figuras suelen medrar en los límites del divertimento destructivo y el ruido mediático, pudiendo ser concebidos como unos ciber-vándalos, o camorristas virtuales.

Uno de las escasas condenas penales que han recaído sobre *troles* en España concierne al notable caso de violación grupal llamado de *La Manada* (2016). En diciembre de 2019, el Juzgado de lo Penal nº 1 de Pamplona<sup>23</sup>, condenó por delito de trato degradante al responsable de una web paródica con el nombre "Tour de la Manada", imponiéndole pena de año y medio de prisión. La página ofrecía un recorrido virtual del *iter delictivo* por los escenarios de la mediática victimización, brindando un *merchadising* específico, así, de camisetas celebratorias o copias del tatuaje de uno de los victimarios. Pese a su falsedad de fondo, según la sentencia, la denigración descansaba en el jolgorio formal que articulaba la ironía a costa de aportar a la víctima daños morales adicionales. El caso, no obstante, suscita interrogantes sobre la concurrencia del dolo denigratorio, siendo así que el Fiscal, ciertamente, había postulado la absolución. Aducía el responsable de la página *trolera*<sup>24</sup> haber asumido únicamente una línea crítica contra la sociedad del espectáculo, cuestionando por vía sarcástica el sensacionalismo, la desinformación y la construcción mediática en torno al caso.

Como se observa, al margen del difícil encaje típico en muchos casos de *troleo*, no es problemático afirmar que la desacralización operada por estas figuras es victimógena al nivel de cultura. Despreocupado, hiriente, irresponsable, el energúmeno virtual puede generar un profundo malestar colectivo, desintegrando la confianza social y afectando a la *eficacia colectiva* de la comunidad en la configuración de narrativas *resilientes*.

### c) *Muertos de risa en Les Baumettes*

La desacralización egótica puede afectar asimismo al tiempo ritualizado que generan las dinámicas del control social. Contra el tiempo carcelario, tedioso,

pautado, minucioso, de los prolijos rituales del reglamento penitenciario (GOOCH y SHELDON, 2019) también se pueden conjurar imaginarios narrativos carnavalescos.



Así ocurrió, en efecto, en los incidentes visuales de la marselesa prisión de "Les Baumettes", en 2015 donde se creó una cuenta de *Youtube*, MRB, *Muertos de risa en Les Baumettes*, a la cual subieron los reclusos sus desafiantes posados carcelarios.

En términos pre-icónicos, las auto-fotos dejaban ver a los reclusos consumiendo drogas, entre billetes y mazos de poker y exhibiendo el poderío de torsos tatuados: hilarantes rostros de prisioneros desparramados por las galerías, algunos fumando hachís, otros mostrando su poder muscular en los espacios de recreo...<sup>25</sup>

El conjunto iconográfico, presidido con la nota ilícita de la tenencia prohibida de celulares, configuraba una integral metáfora de dominio territorial, portando así *una alusión muy clara al hecho de que estos delincuentes encarcelados son ahora los verdaderos dueños del lugar que afrontan supervisores abrumados*.<sup>26</sup> Estrictamente, la potencia discursiva de la territorialidad implicada en las imágenes era acaso, más demoledora que las propias infracciones reglamentarias que se hubieran cometido. En la inversión visual, los penados lucían dueños del espacio carcelario, revelando la vigencia y continuidad, en la misma prisión, del tiempo carnavalesco abierto por su delito. El *postureo* performativo, en aquellas imágenes, sostenía la imagen de un poderoso ego criminal, física y

<sup>23</sup>ST del Juzgado de lo penal de Pamplona, 269/2019, 9 Dic. Proc. 256/2019

<sup>24</sup> Homo Velamine 2 enero de 2020, <https://www.homovelamine.com/estudio-de-la-desinformacion-en-el-falso-tour-la-manada/> visitado el 10 de mayo de 2020

<sup>25</sup> <https://www.lefigaro.fr/actualite-france/2015/01/05/01016-20150105ARTFIG00136-des-detenus-postent-des-selfies-sur-facebook.php> visitada el 10 de mayo de 2020

<sup>26</sup>Ibidem

moralmente eufórico, verdadera contra-imagen de la corrección penitenciaria (BROWN, 2014).

Iconológicamente, se performaba una desautorización de la propia idea de prevención-especial, más allá del entredicho en que quedaban los profesionales. (BASSANO, 2018, pp. 3). Muertos de risa en *Les Baumettes*: quizás lo más incendiario del motín marsellés fuera, en efecto, la risa, opuesta en todo al tributo de dolor que el criminal, legalmente, debe pagar. No es casual que ciertos operadores políticos populistas se apoyaran prontamente en estas imágenes para engrosar la narrativa de la cárcel como envidiable lugar vacacional (GOOCH y SHELDON, 2019, pp. 403-404 y ss)

Muertos y risa. El estructuralista PROPP (1980, p. 61 y ss.) analizó un día el rol de la risa preceptiva en los rituales primitivos de muerte. Aquella risa, estereotipada, era una afirmación de vitalidad y de afiliación al grupo que certificaba la distancia entre aquel que se iba y los que permanecían: los muertos no se ríen. Pero, más allá de una lectura literal de las imágenes marsellesas, las notas de hacinamiento corporal, de aburrimiento reclusivo ubicuo y denso y la opresiva decrepitud del espacio penitenciario, articulaban, en fin, un contra-discurso implícito que no solo destruía la ficción social de la improbable resocialización, sino, en pureza, ponía sordina a la presunta "risa", rebajando las bravuconadas del ego hipérbico. Como estudian GOOCH y SHELDON, (2019) la vaciedad del tiempo prisional, con sus inercias sostenidas y el aplanamiento de la subjetividad, se convierte en un mayúsculo reforzador del ocio desviado. La risa arcaica de Propp era una afirmación vitalista, pero la de *Les Baumettes*, a más de irreverente, se queda en mera carcajada histriónica. En 2018 se trasladó a la población reclusa y el complejo cerró, recibiendo un dudoso tributo de turismo siniestro, con visitas masivas previas a su demolición.<sup>27</sup>

#### IV. Imaginarios patéticos

Muy en particular, entre todas las expresiones sufrientes, la de humillación es una baza expresiva que

se adecua a las premisas de la *pathosformel*. El envilecimiento de la víctima certifica la cruel facticidad de la imagen, de difícil fingimiento por la intensidad

desgarrada de su estética. La expresión humillada está,

así, típicamente presente en las grabaciones de violaciones y de acoso escolar. Sentimientos de impotencia, pequeñez e inferioridad, en una situación que incorpora una audiencia presencial, contribuyen a la experiencia de disminución. Ello orienta a la víctima a vivenciar intensamente lo injusto de la situación, redundando todo en una mezcla de emociones, entre ellas, decepción, rabia y vergüenza (ELSHOUT, et al. 2017, p 1592). La comunión virtual emisor-receptor se obtiene de modo instantáneo y mórbido, a partir del manejo del énfasis expresivo victimal en medio de una cultura de humillación online (SANDBER y UGEVIK, pp. 1030 y ss2017).

- a) *Pringar al pringado* En el verano de 2014, Internet generó el primer desafío viral, *Ice Bucket Challenge*, con fines sanitarios. Se trataba de recaudar fondos y poner en agenda social al ELA, una grave y desconocida enfermedad, invitando al usuario a hacerse grabar volcándose un cubo de hielo sobre la cabeza, y perpetuando una cadena solidaria que tuvo dimensiones globales. Al hablar del fenómeno del reto viral, ya expusimos la moderna desviación del formato. Sin embargo, el mismo *Ice Bucket Challenge* ya generó coetáneas expresiones desviadas. Traemos la imagen de una de ellas, sacada de un vídeo que fue grabado en Ohio, 2014 por cierto grupo de acosadores escolares. Éstos practicaron y divulgaron una broma practicada a su compañero, de quince años, con diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista, que con frecuencia pone a la víctima, socialmente inadaptada, en un plano de especial vulnerabilidad (FALLA, y ORTEGA-RUIZ, 2019). En este caso, los bromistas hicieron creer a su *pardillo* que iba a ser grabado asumiendo el consabido reto del hielo, marca, entonces, de afiliación a una causa social digna. Sin embargo, no vertieron sobre su cabeza los cubitos altruistas, sino una sopa viscosa de tabaco y orina. La expresión

*taking the piss* tiene el sentido de "gastar una broma abusiva"<sup>28</sup> y sin duda la orina aportaba a la historia especiales notas de comicidad

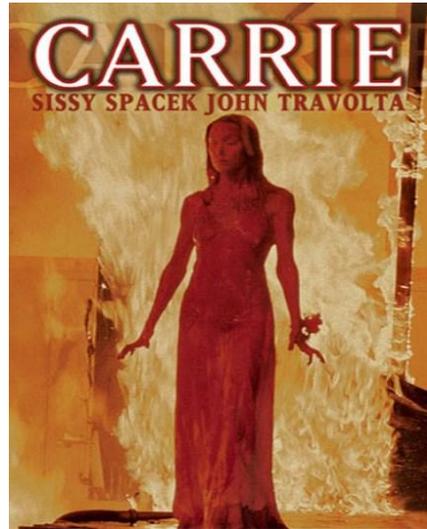
<sup>27</sup> [https://www.lemonde.fr/m-le-mag/article/2019/10/05/une-maree-de-visiteurs-aux-baumettes\\_6014333\\_4500055.html](https://www.lemonde.fr/m-le-mag/article/2019/10/05/une-maree-de-visiteurs-aux-baumettes_6014333_4500055.html) visitada el 11 de mayo de 2020

<sup>28</sup>Según el Diccionario de Cambridge, Gastar una broma sobre algo o hacer que alguien aparezca como un tonto. <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/take-the-piss-out-of-sb-or-sth> visitada el 11 de mayo de 2020



(RITCHIE, 2014) a ambos lados de la cámara, así el ridiculizado y orinado, como en aquellos video-productores que se *meaban de risa*.

Puede rastrearse en esta representación la noción de *imagen superviviente*, de sentido *memético* y referencial. En efecto, cabe asociar esta imagen de acoso real a otra, de acoso ficcional, reconocible aún, siendo bastante anterior en el tiempo. Nos referimos a la escena suprema de la película *Carrie*, (1976) firmada por Brian DE PALMA sobre una novela de S. KING. Esta película de horror establece un hito en la filmografía popular del acoso escolar (TRESCA, 2015, p. 152 y ss.). Se relata en ella la denigración bromista de una adolescente con graves problemas psíquicos y de integración social. En la narrativa, los victimarios ficcionales centran a su víctima sobre un escenario, habiendo previamente fingido su elección como “maya” o “reina del Instituto”. En el momento de clímax, harán volcar sobre la cabeza de la víctima un cubo de sangre que catalizará la ya clásica reacción de ira destructiva de la muchacha.



*Carrie*, 1976

Pese a la distinta dimensión de realidad, ambas imágenes comparten, al nivel pre-icónico, la exclusividad y verticalidad de la figura, la disposición escénica, la extrema rigidez en cuerpos abrumados por la brusquedad del cambio de condiciones. Al nivel iconográfico, son comunes el contexto victimológico de acoso escolar, el *modus operandi* de la broma y el valor simbólico incorporado a la sustancia vertida (detritos, en un caso, expresando una subjetividad repulsiva y sangre, en el otro, en alusión a una femineidad manchada). Finalmente, la historia en ambos casos, se acoge a un exitoso arco narrativo que sigue el patrón caída-ascenso-caída (del rechazo social, se accede a una situación integrada y luego se regresa a la exclusión). Se ha concluido, en efecto que las historias acogidas a dicho modelo alcanzan especiales cotas de popularidad (REAGAN et al. 2016, p. 10).

Por fin, en términos iconológicos, la vinculación entre ambos documentos permite apreciar la alta perduración de una expresión humillada, que, en ninguno de los dos casos, se orienta a generar empatía en el público. En el primer caso, la imagen se factura y divulga como broma desviada (y despiadada). En la segunda historia, conocidamente, sobreviene a la humillación un inmediato espectáculo de furia vengativa paranormal a cargo de la agraviada, que ofrece escaso margen de empatía hacia la misma y secuestra la oportunidad de reflexión crítica a cambio de trepidación. De este modo, en ambos casos se instrumenta la “fórmula del dolor” hacia objetivos de consumo excitante.

#### b) La humillación sexual virtualizada



*Ice Bucket Challenge, Ohio, 2014*<sup>29</sup>

<sup>29</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=PpopYor\\_IoU](https://www.youtube.com/watch?v=PpopYor_IoU) visitada el 13 de abril de 2020

La divulgación ilícita de un *factishe* (hecho-fetiché) victimal repercute en los dos niveles performativos, presencial y telemático. Este doble grado de envilecimiento se proyecta en las graves resultas que afronta la víctima a cuenta de las actuaciones video-grabadas violentas y contra la intimidad (GASSÓ, KLETTKE, AGUSTINA, MONTIEL, 2019).

En el nivel fáctico, una víctima que conoce estar siendo grabada ve aumentada su humillación *in situ* ante una promesa de futura re-victimización comunicativa (SANDBERG y UGEVIK, 2017, pp. 1030,1036). En el nivel virtual, la imagen divulgada enfrenta a la víctima a un profundo daño identitario, a partir de la drástica perturbación de su narrativa existencial: éste puede ser entendido como el visual efecto *Droste*, en este caso, de ilimitada perpetuación de su victimidad<sup>30</sup>. De acuerdo a tal recurso, la imagen virtual aparece, así, ante la víctima, como una *matrioshka* cosificada que incorpora en sí misma un número inabarcable de previas o ulteriores cosificaciones. Para la víctima, *Internet* consolida una indeleble imagen humillada que construye su corporeidad *en abismo*, esto es, la pone en una constante posibilidad latente de saltar al vacío, de arrojarse a lo desconocido, característica inherente del hecho vivo que no tiene posibilidad de ser controlado (ABELANDO, 2018 p. 156).

La ciber-violación sumirá a la víctima en un juego de espejos perpetuado (DODGE, 2015, p. 70), reflexión especular ilimitada que le acarreará una particular disfunción narrativa: la emergencia, en su relato autobiográfico, de una perturbadora alternativa de sí misma, su doble demónico o *doppelgänger* virtual. En la ficción literaria, son diversos los modos simbólicos en que opera la figura del *doble*, pero, todos incorporan un fuerte potencial intrusivo y atormentador. También la víctima así envilecida verá su subjetividad mortificada por un incesante holograma, infinitamente replicativo. Su impacto se puede observar tanto en el ámbito de reinscripción victimal como en el de justicia, en ambos casos con una innegable implicación re-victimizatoria.

Así, en términos de recuperación victimológica, la *doble* virtual humillada se alza ante la víctima como una indeleble imagen superviviente. Tal como previamente se trató en este trabajo, este término se aplica a imágenes colmadas de patetismo, que

responden a la “fórmula del dolor” o *pathosformel*, cuyo potencial de conmoción y perduración o *nachtleben* fuera advertido por WARBURG. Y en efecto, la imagen del yo violado, usurpado, inerme, expuesto y pasivo es una temible interferencia en los procesos victimales de auto-superación. Mucho más que un reflejo del pasado, la *doble* especular, siempre vívida, competirá con la imagen de la víctima real en la posible reescritura del relanzamiento existencial de ésta. (DODGE, 2015, pp 69 y ss.). Así, la recalitrante prestancia de la víctima replicada incide en la posibilidad de evolucionar de la víctima original. El clon virtual minará en la víctima su identidad positiva y expondrá su valor personal a los juicios re-victimizantes del entorno. Éstos, a menudo, connotarán su relato con imputaciones de sexualidad morbosa y culpabilizada. No puede extrañar, así, que la desesperación haya llevado al suicidio a ciertas víctimas sexuales video-grabadas que pasan de la humillación a la vergüenza (SURETTE, 2015, p. 200). Se trata, éste, de un paso victimógeno, pues la humillación lleva incorporada una fuerte percepción de injusticia, pero no así la vergüenza, que sume en la pasividad a quién la experimenta (ELSHOUT, *et al.* p. 1587-88 2017). La imagen virtual sustrae energías de resiliencia a la víctima real, y cumple, así, el fatal rol aniquilador del *doble*.

Asimismo, la *doble* virtual puede competir asimismo con la víctima ante el Sistema de Justicia. Las grabaciones del delito, y ciertamente, entre ellas, las producidas por los propios autores, son sin duda materiales que hoy cobran un especial protagonismo probatorio. El problema viene dado cuando, en la sala de Justicia, las imágenes corporales toman asiento aparte de las personas que representan, erigidas en *dobles informáticos* capaces no solo de hablar en lugar de la víctima, sino, en ocasiones, de contradecirla. Ello se traduce en un desplazamiento forense de lo oral a lo visual, en casos donde el testimonio de la víctima es minimizado o descreído frente al imaginario narrativo que deduce el órgano judicial a propósito del concreto vídeo probatorio (MOORE, y SINGH, 2017, p. 124).

Tal fue uno de los problemas que se evidenciaron en el memorable caso español de *La Manada*, acaso un ejemplo de la Justicia *performativa* identificada por SURETTE (2015). Al pivotar muy esencialmente las posiciones judiciales en torno a la imagen grabada, se escrutaba en la *doble* virtual su potencia expresiva, su lenguaje corporal, su capacidad de evocar humillación y desgarró, en definitiva, su perfecta aptitud para

<sup>30</sup> Efecto recursivo empleado por el pintor M. C. Escher (1898-1972) descrito en sus términos matemáticos por H. W. Lenstra, comprende la infinita repetición de una imagen a partir de una sucesión de imbricaciones.

evocar notas victimológicas consonantes con la situación de violación. En estos casos, cabe preguntarse si semejante preeminencia visual no vendrá a articular una nueva fuente de inquietud para las víctimas de violencia sexual virtualizada. Relegada así la voz testifical de la víctima, la imagen digital puede, en efecto, convertirse en una rival amenazadora cuando la decisión judicial venga a depender de una *doble* virtual que no satisfaga protocolos de *decoro expresivo* (cómo ha de expresarse el dolor, el rechazo), que no acierte a ventilar emociones apropiadas, o que comunique una voluntad de supervivencia más intensa que la de performar su *pathos* del modo judicialmente más persuasivo.

¿Deben los jueces acomodar su análisis a las carencias de la imagen o la imagen allanarse a las exigencias judiciales? Este contraste de tratamientos fue el que llevó a DIDÍ-HUBERMAN a diferenciar entre *imágenes-velo* e *imágenes jirones* (p. 125). Aquí, la alternativa estribaría en si ha de considerarse que la imagen imperfecta es un testimonio empañado (*imagen-velo*), pero decisivo, de la perfecta verdad o si más bien, debería ser considerada como simple toma de contacto con una verdad fragmentaria (*imagen-jirón*), que precisa ser integrada más allá de lo visual. En todo caso, ante la nueva centralidad probatoria de las imágenes se deja sentir en el Sistema de Justicia una especial necesidad de perfeccionarse en el abordaje visual. Es, sin duda, en la dimensión iconológica donde las visiones parciales pueden interferir la eficacia hemenéutica acerca de la imagería sexualmente agresiva. En especial, discernir el significado intrínseco, iconológico, de la imagen de violación se dificulta debido a un perverso juego de retro-alimentación *memética*, donde culturas de humillación sexual figurativa, no real pero sí realista -propias del *porno humillante*- influyen en la estética de las agresiones sexuales genuinas y viceversa. Así, se han apreciado casos en que las víctimas no solo se hacen objeto de violación sino pueden ser obligadas a bailar, referir historias eróticas o dirigirse cariñosamente a sus agresores, verdaderos actantes performativas al tiempo que víctimas (SANDBERG y UGELVIK 2016, p.1027).

Para moverse con discernimiento en esta nueva complejidad, se hará cada vez más precisa en los juzgadores la competencia visual en los términos que reclama PANOFSKY (1998, p.8) quien en ella comprende la capacidad de diagnóstico cultural, solvencia relacional, y aptitud para desarrollar una calificada tarea de síntesis al margen de la erudición

o técnica. Por ello, ni siquiera en la hiper-visual sociedad moderna, el Sistema penal puede conferir la preeminencia que alcanza hoy la imagen probatoria a espaldas de la necesaria compenetración de los jueces y magistrados con las técnicas de análisis visual y narrativo.

Por último, claves de Victimología visual invitan a reflexionar en el hecho revelado por *Xhamster*, popular plataforma global de porno *amateur*, quien consignó a *escala alarmante* (2018)<sup>31</sup> la búsqueda masiva del vídeo grabado por La Manada por sus usuarios. Un dato semejante, siguiendo a VARONA MARTÍNEZ (2018, p.18) orienta a discutir el rol de este espectador proactivo, que sale al ansioso encuentro del material humillante. Pues una vocación de consumo tan unánime e impasible por parte del espectador virtual no puede ser minimizada como resulta azarosa, sino, más probablemente, tenga más que ver con la propia etiología de la producción de imágenes desviadas, esto es, con la propia fuente de problematicidad.

## VI. Imaginarios sublimes

Afirma la romanista BEARD que el típico *selfie* ante la obra grandiosa, puede entenderse como un nuevo modo de asociar a su estética la propia imagen.<sup>32</sup> Se trata de una praxis romántica. El romanticismo, especialista en la presentación trascendente del yo tuvo como postulado estético el reforzamiento egótico, en los poéticos términos de NOVALIS: *Romantizar no es más que una potencialización cualitativa. En esta operación se identifica el yo inferior con un yo superior. (...) Dándole a lo corriente un sentido superior, a lo vulgar un aspecto misterioso, a lo conocido la dignidad de lo desconocido, a lo finito una apariencia infinita, así es como lo romantizo todo.*

En efecto, el ego romántico es un empedernido consumidor de infinitos. La sublimación consigue henchir al yo permitiéndole que absorba la fuerza de lo inconmensurable, amedrentador, titánico, vertiginoso, infinitamente superior. Este efecto se consigue, ciertamente mediante una contemplación abrumada de los fenómenos sublimes, que exige

<sup>31</sup> El Español, 4 de mayo de 2018 [https://www.elespanol.com/reportajes/20180504/grandes-porno-advierte-cientos-espanoles-buscan-manada/304719560\\_0.html](https://www.elespanol.com/reportajes/20180504/grandes-porno-advierte-cientos-espanoles-buscan-manada/304719560_0.html) visitado el 12 de mayo de 2020

<sup>32</sup> Debemos ser más comprensivos con el *selfie*, porque es una nueva de comprometerse con las obras de arte y también con tu cuerpo, asegura la entrevistada. visitada el 12 de mayo de 2020 <https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/jan/25/mary-beard-nude-art-male-gaze-naked-desire-female-perspective>, visitado el 12 de mayo de 2020.

audacia y desafío. Tratadistas como Burke, Kant o Freud, en versiones diferenciadas, coinciden en la capacidad que tiene lo sublime de enfrentar a las personas a su propia finitud, ante lo que ellas reaccionan tomando fuerzas de la inmensidad que temen (AMARO 2019, p. 58 y sigs, BINIK, 2014 p.282 y ss).

Si hacemos caso a STEINER (2011, p.120), el romanticismo es *selfista*: en la imaginación romántica, la expresión tiende invariablemente al auto-retrato. En aras de ese empestillado individualismo, se advierte en la sublimidad romántica la incapacidad de mover a un terror de hondura (2011, p.140). Sus representaciones provocan en nosotros la conmoción momentánea, el escalofrío en la columna vertebral, -lo que los románticos llamaban "le frisson", y no el terror perdurable de la tragedia. La agitación sublime y el trémolo de un dolor más melodramático que trágico, reducen la vibración humana del sufrimiento a un frenesí de capa y espada. Dicho en otros términos: el discurso de Novalis podría reconducirse a la estética efectista de un simple *postureo* sobrecogedor. Un *troleo*. Eróstrato, así, romantizaba, como quienes se hacen *selfies* a tumba abierta, (propia o ajena) o quien salta de un balcón a otro asumiendo la inútil audacia de un desafío viral. Sublimidad (*sub-limen*) es llegar al límite, gozar el deleite de quedarse a dos dedos por debajo delo inconmensurable, como ocurre cuando los adolescentes del *Juego de la muerte* se dejan trasladar por sus compañeros al borde mismo de la aniquilación, buscando una breve euforia (BARBERIA-MARCALAIN, 2010, p. 264).

En sus aspectos desviados, lo sublime lúdico (MATEOS DE MANUEL, 2019) supone un exceso romántico intensivo, a veces extensivo, como es el caso de una de las fotos de la serie de la prisión de Abu Ghraib, donde una carcelera risueña posa contra el bulto del prisionero muerto a golpes. Interesa, pues, destacar no sólo la amable fotogenia de la victimaria sino cómo el marco lúdico desbordado afecta a lo sublime. En este sentido, la sonrisa visual desviada, frente a la imagen romántica, no es un desafío al abismo cuyas propiedades sublimes se quieran absorber, sino la *desautorización misma del abismo*, reducido a *atrezzo* (MATEOS DE MANUEL, 2019 p. 749). La presencia dominante del ego pulveriza cualesquiera otros significados procedentes de los elementos contextuales. Y, como comprobaremos en los ejemplos siguientes, el espacio simbólico parece ocupado por un yo impertérrito, en la convención del *entertainment* extremo.

#### a) Barca Nostra



17.05.2019 David Levene/*The Guardian*



Martin Herbert / Twitter, *Diario.es*, 14.05.2019

Para mover a la reflexión crítica, el artista suizo Christoph Büchel trajo a la Bienal de Venecia el barco que naufragara en el Mediterráneo en 2015, donde habían muerto más de 723 emigrantes. Al poco tiempo, el entorno de la obra-testimonio, *Barca Nostra*, se contagió de un cálido ambiente de *pic-nic* que incorporaba la práctica del *selfie* de *turismo siniestro*<sup>33</sup>. Al nivel pre-icónico, las figuras se anteponen a la embarcación, y nada las distrae de su respectivo ensimismamiento. Las actitudes corporales son distendidas, es risueño el rostro del *selfista*. La presencia del ego pulveriza cualesquiera otros significados procedentes de los elementos

<sup>33</sup> Diario.es, 12 mayo 2019, [https://www.eldiario.es/desalambre/Selfies-gente-tomando-aperitivo-frente-0\\_899060237.html](https://www.eldiario.es/desalambre/Selfies-gente-tomando-aperitivo-frente-0_899060237.html) visitada el 13 de mayo de 2020

contextuales. Las figuras se muestran invadiendo los contornos simbólicos del barco, privado de la función orteguiana de marco. Sin reservarse espacio afectivo al *pathosformel*, el espacio de la ignorancia cubre enteramente la expresión iconográfica. El mar icónico es, en esencia, el mismo mar desentendido en el que el barco naufragó.

b) *Dos modos de enfocar lo sublime*



Instagram, octubre de 2019. Elena Rybalchenko



Caminante entre nubes, C. D Friedrich

La foto inmediata ofrece el posado de la célebre pintura "Caminante sobre un mar de nubes" pintado por de Caspar David Friedrich en 1818 y exponente del romanticismo sublime. La imagen sobre ella es la que se tomó una *instagrammer* contra un telón de caos, en las jornadas de protesta motivadas por la publicación, en octubre de 2019, de la sentencia penal que condenaba a diversos líderes independentistas en un colosal ejemplo de *Justicia performativa* a bandas múltiples (SURETTE, 2015) Concentraciones,

barricadas, daños, cargas y otras acciones trepidantes configuraron para la radiante *instagrammer* su *photocall* sublime<sup>34</sup>. No fue la única figura que se retrató estilizada entre las hogueras pero, acaso sí quién llevó a su más perfecto acabado la moderna alienación *trans-estética*, ejemplo palmario de *hiper-espectáculo que consagra la cultura democrática y comercial de la diversión* (LIPOVETSKY y SERROY, 2013, p.22).

Ambas pre-iconografías presentan figuras erguidas, vestidas de oscuro, recortadas en el centro de un paisaje de límites, sobrecogedor e inhóspito. Las dos se perfilan por el contraste cromático con un horizonte luminoso, de nieblas, uno, de fuego, el otro. Humos y nubes comparten una común consistencia abigarrada y evocativa de amenaza. Sin embargo, la joven de la foto ofrece a la vista su rostro maquillado y sus piernas desnudas, mientras que la figura pictórica está de espaldas, en contemplación, fiel a las claves kantianas que advierten el supremo valor de lo sublime (MATEOS de MANUEL, 2019, p.64), en su doble valencia placentera y terrible (AMARO 2019, p.55 y sigs). En el cuadro, el mar nuboso se presenta inconmensurable al caminante, mientras que en la foto, es el paisaje quien escolta y presenta el yo de la *instagrammer*: ella es lo inconmensurable. La potencia que cobra el ego fotografiado no proviene del paisaje amenazador, sino, precisamente, de ignorar sin aspavientos su amenaza. La *instagrammer* desdeña mirar al objetivo, clásico recurso de la imagen publicitaria (BERGER 1972, p.133) y se hace envidiable, no solo para los espectadores, sino para el propio abismo que ella misma explota y erotiza. Se trata de dos iconos *egóticos*, y, sin embargo, lo que en un caso, deviene muerte y transfiguración, en el otro se hará posado e *instagrammización*.

Alternativamente, la performance lúdica de lo sublime evidencia ser capaz de compromiso político. Es el caso de los incidentes de Bélgica, (2016) en que unos islamóforos se concentraron en torno a la *Muslim Expo* que abordaba la cultura musulmana. Mientras gritaban "Fuera el pañuelo" o "Stop al Islam, cierta joven comenzó a hacerse selfies *sonrientes*, siendo *captada por un fotógrafo que viralizó la escena*<sup>35</sup>.

<sup>34</sup> 17 de octubre de 2019 [https://elpais.com/elpais/2019/10/17/icon/1571302109\\_618786.htm](https://elpais.com/elpais/2019/10/17/icon/1571302109_618786.htm) visitada el 13 de mayo de 2020.

<sup>35</sup> 17 de mayo de 2016. [https://verne.elpais.com/verne/2016/05/17/articulo/1463475574\\_842631.html](https://verne.elpais.com/verne/2016/05/17/articulo/1463475574_842631.html) visitada el 13 de mayo de 2020.



Zakia Belkhiri, Jurgen Augusteyns, *Vice*, 2016

Estamos aquí ante un género de performance visual, activista y en espejo, que, como en este caso, aplica a fines sociales y reivindicativos la propia estética de la sublimidad aplicada a lo desviado extremo. Otros formatos verificados más perturbadores son los del tipo *selfie de superviviente* donde víctimas de maltrato de pareja suben sus auto-imágenes a las redes sociales para revelar la violencia sufrida. Se trata de una mezcla comprometida, entre el activismo y el fetichismo testimonial que funciona al margen de la Justicia penal (WOOD, *et al*, 2019). Ciertamente, pese a su voluntad victimo-promocional, esta enérgica campaña mediática tiene potencial para reeditar el fenómeno inocuidador informal desencadenado por las estadounidenses *Leyes Megan*, que permiten publicitar a la comunidad la cercanía de delincuentes sexuales (HERRERA MORENO 2002, pp 68 y ss).

## VI. Conclusiones

En primer lugar hemos de considerar la *muerte de la tragedia*, a la que alude STEINER (1961) en su idea del decaimiento progresivo del valor social de lo trágico en la cultura. La falta de un encuadre narrativo solemne, contemplativo, de valor compartido, donde pueda representarse el dolor humano en su hondura universal, se habría hecho notar a partir del individualismo romántico, que sacó pecho ante ese abismo, pero solo como jactancia a título privado. Hoy, la cultura de ocio desviado abre para el usuario un libre campo individualista, sin guiones o jerarquías valorativas marcadas, donde, frente a lo universal, se prioriza una masa arbitraria y cambiante de imaginarios egóticos.

En términos criminológicos convencionales, no es asimilable la inadecuación de un *selfie* oscuro que la anti-socialidad propia de una grabación violenta. Pero, al estricto nivel de cultura, las imágenes desviadas escriben un guión conjunto y sumativo, cuya síntesis impacta, al cabo, sobre víctimas concretas, sacrificadas en aras de una voracidad comunicativa sin rito ni tragedia. Toda tragedia requiere un mínimo espacio colectivo y solemne, la articulación de un *ethos* compartido ante el sufrimiento. Pero, en nuestros días, la famosa consigna activista *personal is political* deviene *political is personal*: mientras una *extimidad* a gran escala se aboca a la libre edición de imaginarios personales - *take a selfie, fake a life*- queda sin elaboración el discurso cívico, el unánime posicionamiento solidario ante los fenómenos de victimización. Y bien puede ser que la invasión de lo público por esa masividad particularista sea un ingrediente básico en el caldo de cultivo del erostratismo digital.

Junto a la muerte de la tragedia, la cercana muerte del humanismo, o al menos la consumación de su decadencia. Como ya aquí se comentó, a la idea de una cultura desviada, que anestesia la natural sensibilidad y propicia victimización, CARRABINE (2011) opone la noción de una mórbida querencia humana a favor de lo sublime, de modo no menos natural. Ahora bien, en cualquiera de las posibles opciones, el impacto de la cultura desviada es crítico, bien por que propicie el bloqueo de lo humano o bien porque, sencillamente, esté ocupando el lugar propio de una cultura humanista, y solo ésta podría recanalizar el influjo de lo abyecto, dotando de sentido pro-social a los productos virtuales de masas.

En efecto, la elemental carencia de narrativas de sentido se acusa muy aparatosamente en *Internet*. En los términos de BARICCO (p. 221, 2018): *es como si las herramientas digitales hubieran acabado poniendo motores potentísimos dentro de carrocerías no lo bastante sólidas para tolerarlos, probarlos, utilizarlos de verdad*. En esta línea, las auto-producciones extremas son los mejores exponentes de una amplia cultura sin discurso (LIPOVETSKY y SERROY, 2015, p. 949). En el vertiginoso consumo tecnológico sobra hiper-conectividad como falta una comunicación substancial que vigorice o determine la forma de expresión -en los términos de Unamuno (1892), *tengamos primero que decir algo jugoso, fuerte hondo y universalmente humano, y luego, del fondo, brotará la forma*.

Junto a un "saber qué decir", esencial para el productor, un "saber cómo mirar" en el público. Los buenos hábitos visuales remiten, así, a una fecunda conversación con las imágenes. El cruce de miradas

reflexivas entre el público y la imagen, al cabo, permite acceder a la verdad que ésta testimonia. Así se observa en uno de los más “extremos” poemas del divino Francisco de Aldana (S.XVI), en que el autor entabla una correosa interacción con la imagen de un crucificado. En un principio se dirige a ella hiriente, casi chulesco, para reírse, como lo haría un ocioso usuario virtual, de la situación subyugada en que ve sumida a la figura. A partir de la dura interpelación al icono sufriente, el autor inicia un diálogo visual, donde su ímpetu denigratorio cede y abre paso a la neta mirada victimológica con la que se cierra el poema (MAZZOCCHI, 2001, pp.114-115). Saber conversar con las imágenes es la mejor destreza preventiva que la cultura puede ofrecer. Incluso si, como en este caso, el morbo o la insensibilidad enturbian nuestra primera mirada ante el sufrimiento, la elocuencia de lo visual podrá reacomodar la mirada como siempre lo hace la narrativa dialógica. Hacerse con el hábito de *saber mirar en las imágenes a lo que han sobrevivido* (DIDI-HUBERMAN, 2003, P.264), es una praxis impostergable, en una era de máxima exposición digital en la que resulta inviable soslayar un inevitable encuentro con las imágenes virtuales extremas. Enseñar a mirar remite, entonces, a una imprescindible metodología humanística, ciertamente descuidada en el *curriculum* escolar, académico y profesional, dirigida a la reflexión victimológica y preventiva de nivel primario.

En efecto, la oferta de lo extremo desviado es de un vigoroso atractivo, toda vez que el fervor erostrático sobrevive a lo largo de tiempos y culturas: como advierte SONTAG (2018, p 78), *incluso en la era de los ciber-modelos, lo que la mente aún anhela, como imaginaron los antiguos, es un espacio interno –como un teatro- en el que figuremos algo*. En el cuento *Eróstrato incendiario* de Marcel Schwob <sup>36</sup>, Eróstrato recurre al crimen-espectáculo frustrado por no haber sido admitido como discípulo al aprendizaje filosófico. Dicha etiología tiene lógica incluso para las actuales generaciones de jóvenes, que acaso compartan con el modelo esa misma carencia formativa, inadmitidos al aprendizaje humanístico por la insustancialidad de los modernos sistemas educativos. De este modo, la doble seducción, fáctica y estética, del ocio desviado producirá su fácil arrastre. No pocos adolescentes imbuidos en culturas de ocio egótico, navegan hoy *a la deriva* virtual, al modo un día descrito por MAZDA (1964). Sin oponerse frontalmente a la norma social, pero desasistidos de procedimientos de resistencia por sus incompetencias en el *decir* y *mirar* pro-social, ceden

al alboroto erostrático con un alarmante grado de inconsciencia.

Acaso ahora, en tiempos de cambio social, afrontamos tiempos especialmente permeables a la Criminología cultural. En los peores momentos de la aflicción pandémica, y frente a lo que venían pronosticando las regulares ficciones distópicas y catastrofistas <sup>37</sup>, las comunidades virtuales se convirtieron en pragmáticos grupos de apoyo, y la segregación propia del confinamiento aparejó un positivo estrechamiento de lazos virtuales. Los nuevos *selfies* y tele-conexiones hospitalarias se pusieron decididamente del lado del cuidado y la memoria, reconvertidos en instrumentos de vinculación al servicio de la *resiliencia* social, y se estrenaron nuevas vías telemáticas para voces e imágenes restaurativas (VARONA MARTÍNEZ, 2020). A pesar del azote de las falsas informaciones y el margen oportunista de explotación criminal, las plataformas virtuales más narcisistas se readaptaron como espacios al servicio de la salud poblacional, el arte, como forma de resistencia y la solidaridad ciudadana.

A la espera de poder pulsar el grado de estabilidad de semejantes alteraciones, esta coyuntura, como radical punto de inflexión, brinda a los intereses de la Criminología visual la oportunidad de un distanciamiento crítico, idóneo para el abordaje del significado dañino de la auto-reproducción extrema, y la identificación de sus patologías expresivas. Así, las nuevas generaciones de investigadores, los estudiantes de Criminología y los operadores del Sistema penal saldrán beneficiados al acogerse a enfoques visuales para compenetrarse con las claves de producción, percepción, interpretación y recepción de imágenes, más allá de lo info-gráfico y tecnológico (MÜLLER, 2008, pp. 101 y ss.). Este giro, volcado a la prevención, no tendrá como objetivo volver al elitismo de la cultura, lo que sería una aspiración caduca y contraproducente, sino el llegar a *crystalizar un humanismo contemporáneo donde las huellas dejadas por los humanos tras de sí sean traducidas a la gramática del presente (...)*. (BARICCO, 2019, p. 330). A fin de cuentas, la Criminología es una forma de mirar, y el criminólogo, en los términos de QUINNEY (2006, p. 351), no es otra cosa que un testigo.

<sup>36</sup>Eróstrato incendiario, en su obra *Vidas Imaginarias* (1896)

<sup>37</sup>Así, el periodista George Monbiot: Las películas de horror se equivocaron. En lugar de habernos convertido en *zombies* caníbales, la pandemia ha convertido a millones de personas en buenos vecinos. *The Guardian*, 31.03.2020, visitado el 2.04.2020

## Bibliografía

- ABELANDO, C. D. En lo alto para siempre: la presencia y la recepción del cuerpo como puesta en abismo, *Telón de fondo. Revista de Teoría y Crítica Teatral*, vol. 14, núm 28, 2018, pp. 155-162.
- ADLER, A. M. (2016) *The Pleasures of Punishment: Complicity, Spectatorship, and Abu Ghraib Photography in Punishment in Popular Culture* 236, NYU School of Law, Public Law Research Paper Núm. 16-31. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2825084>
- AEBI, M. (2000) *Un color sepia*, Simurg, Buenos Aires, pp. 41-51
- AGAMBEN, G. (2019) *Autorretrato en el Estudio*, Adriana Hidalgo Editora, Argentina
- AGNEW, R., (2013) *The ordinary acts that contribute to ecocide: A criminological analysis*, Routledge International Handbook of green Criminology. Routledge, pp. 74-88.
- AIKIN, S. F. (2012) Poe's law, group polarization, and the epistemology of online religious discourse, *Social Semiotics* <https://papers.ssrn.com/abstract=1332169>.
- ALEXANDER J.C. (2006a) *Cultural pragmatics: social performance between ritual and strategy*, en *Social Performance. Symbolic action, cultural pragmatics and ritual* Alexander, Giesen y Mast Eds. Cambridge University Press, Cambridge, pp 29-90
- (2006b) *From the depths of despair: performance, counter-performance, and "September 11"* Alexander, Giesen y Mast Eds. Cambridge University Press, Cambridge, pp. 91-114.
- AMARO, A. (2019), *El paisaje sublime como arquetipo de la imaginación romántica* C.D. Friedricht y J. M. Turner, José J de Olañeta, ed. Palma, Barcelona .
- BAJTIN, M. (2003) *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*, Versión de Julio Forcat y César Conroy, Alianza Editorial, Madrid.
- ASPDEN, K y J HAYWARD, K (2015) *Narrative Criminology and Cultural Criminology: Shared Biographies, Different Lives?*, Presser, y Sandberg (Dir), *Narrative Criminology: Understanding stories of crime. Alternative Criminology*, New York.
- AUGÉ, Marc (2020) *Los no lugares*, Editorial Gedisa, Barcelona.
- BAGHEL, N, et al. (2018) Kiki kills: Identifying dangerous challenge videos from social media" *arXiv preprint arXiv:1812.00399*.
- BARBERIA-MARCALAIN, E., CORRONS-PERRAMON, J., SUELVE, J. M., ALONSO, S. C., CASTELLÁ-GARCÍA, J., y MEDALLO-MUÑIZ, J. (2010) El juego de la asfixia: un juego potencialmente mortal" *Anales de Pediatría* vol 73, núm. 5, pp. 264-267
- BARICCO, A (2018), *The Game*, Anagrama, Barcelona.
- BAUDRILLARD, J. (2001) *La precesión de los simulacros*", en: Brian, Wallis. (ed.). *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Ediciones AKAL, Madrid, pp. 253-281.
- BAUMAN, Z. (2007) *Arte, muerte y postmodernidad en Arte, ¿líquido* Madrid: Sequitur, pp. 11-24
- BASSANO, G. (2018) No allo smartphone. Costruzione discorsiva di attori trasgressivi, *Rivista de llAssociazione Italiana Studi Semiotici*, pp 1-10.
- BARKER, V. (2007) The politics of pain: A political institutionalist analysis of crime victims' moral protests, *Law & Society Review*, vol. 41, núm 3, pp. 619-664.
- BENJAMIN, W. (1989) *Discursos interrumpidos*, prólogo de Jesús Aguirre, Madrid: Taurus, Alfaguara, Buenos Aires.
- BRETCH B. (1970) *Escritos sobre teatro: Tomo 2. Nueva Visión*, Buenos Aires.
- BERGER, J. (1972) *Ways of seeing*, Penguin, Londres.
- BERGER, J. (2011) Arousal Increases Social Transmission of Information, *Psychological Science*, vol. 22 núm 7, pp. 891 - 893.
- BINIK, O. (2014) Quando il crimine è sublime. *Rassegna Italiana di Criminologia* VIII. núm 4, pp. 277-290.
- BIOLCATI, R. y PASSINI, S. (2018) Narcissism and self-esteem: Different motivations for selfie posting behaviors, *Cogent Psychology*, vol. 5, núm 1, pp. 1-12
- BOCK, M.A. (2012) Citizen video journalists and authority in narrative: Reviving the role of the witness, *Journalism*, vol. 13, núm 5, pp. 639-653.
- BOCKHAUS, A. (2018) # PrimatesAreNOTPets: The Role of Social Media in the Primate Pet Trade and Primate Conservation, University of Colorado.
- BROWN, M. y CARRABINE, E. (2019), *The Critical Foundations of Visual Criminology: The State, Crisis, and the Sensory* *Critical Criminology* 27, pp. 191-205 <https://doi.org/10.1007/s10612-019-09439->
- BROWNE, T. *Hydriotaphia, Urn Burial*, (1658, 2002), Museo de textos inéditos trad. y notas de Borges y Bioy Casares, Emecé Buenos Aires
- BURGESS, A. MILLER, V y MOORE, S. (2018) Prestige, performance and social pressure in viral challenge memes: Neknomination, the Ice-Bucket Challenge and SmearForSmear as imitative encounters, *Sociology* vol 52, núm 5, pp. 1035-1051.
- BROWN, M. (2014) Visual criminology and carceral studies: Counter-images in the carceral age, *Theoretical Criminology*, vol. 18, num 2, pp. 176-197.

- CARRABINE, E. (2011) Images of torture: Culture, politics and power, *Crime, Media, Culture*, vol. 7, núm 1, p. 5-30.
- (2015) Visual Criminology: history, theory, and method, *The Routledge Handbook of Qualitative Criminology*, Routledge, pp. 119-138.
- CIRLOT, V. (2019) The pathos formulae and their survival, *Comparative Cinema* vol. 7, núm, 12, pp. 7-21.
- DALZIEL, I. (2016) Romantic Auschwitz: examples and perceptions of contemporary visitor photography at the Auschwitz-Birkenau State Museum. *Holocaust Studies*, vol. 22, núm 2-3, pp. 185-207.
- DAWKINS, R. (2006) *The selfish gene*, Oxford University Press
- DIDI-HUBERMAN, G. (1ª ed. 2004, 2019), *Imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto*, Barcelona.
- DODGE, Alexa, (2016) Digitizing rape culture: Online sexual violence and the power of the digital photograph", *Crime, media, culture*, vol. 12, núm 1, pp. 65-82.
- DUSHI, D. (2020) *Combating the Live-Streaming of Child Sexual Abuse and Sexual Exploitation: A Need for New Legislation.*, *Second International Handbook of Internet Research*, pp. 201-223.
- EDWARDS, E. (2001) Photography and the Performance of History.", *Kronos*, pp. 15-29.
- EISENMAN, S. (2007) *The Abu Ghraib Effect*. Reaktion Books, Londres
- ELFITRI K. y Erza ROSINI, E (2018) Perilaku informasi remaja terhadap *viral challenge* di media sosial, *Bibliotech. Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, núm 3 vol 1, pp. 11-22
- EL BIZRI, H. R, MORCATTY, T. Q., LIMA, J, y VALSECCHI, J. (2015) The thrill of the chase: uncovering illegal sport hunting in Brazil through YouTube™ posts" *Ecology and Society*, vol 20 núm 3, <http://dx.doi.org/10.5751/ES-07882-200330>
- ELSHOUT, M., NELISSEN, R., VAN BEEST, I, (2017) Conceptualising humiliation, *Cognition and Emotion*, vol. 31, núm 8, pp. 1581-1594.
- FALLA, D. y ORTEGA-RUIZ, R. (2019) Los Escolares Diagnosticados con Trastorno del Espectro Autista y Víctimas de Acoso Escolar: una Revisión Sistemática, *Educational Psychology*, vol. 25, núm 2, pp. 77-90.
- FARMAN, J. (2010) Hypermediating the game interface: The alienation effect in violent videogames and the problem of serious lay, *Communication Quarterly*, vol. 58, núm 1, pp. 96-109.
- FÉRAL, J. (2017) Por una poética de la performatividad: el teatro performativo *Investigación Teatral. Revista de artes escénicas y performatividad*, vol. 7, num 10-11.
- FASOLI, G. (2019) *Selfie, Extreme-Selfie, Self, Sé. Circuiti di criticità cognitiva e di questionabilità educativa, L'università come comunità di apprendimento*, Saltarelli, ed. Libreria universitaria Padova, pp 55 p. 33-55
- FERNÁNDEZ VILLANUEVA, C., REVILLA CASTRO, F. (2016) "Seres "humanos" o seres "lejanos": imágenes de violencia real e implicación/distanciamiento con las víctimas", *Communication&Society* vol. 29 num. 3, pp. 103-118.
- FROSH, P. (2015) The gestural image: The selfie, photography theory, and kinesthetic sociability en *International journal of communication*, vol. 9, núm. 22, pp.1607-1628
- FONTIUS, M. (2001) *Einführung/Empathie/Identifikation, Ästhetische Grundbegriffe* JB Metzler, Stuttgart, pp. 121-142.
- FUENTES OSORIO, J, L, (2017) El odio como delito, *Revista Electrónica de Ciencia penal y Criminología*, vol. 19, pp. 1-52.
- GÁLVEZ JIMÉNEZ, A. y RODRÍGUEZ MONSERRAT, M. (2019) *Consecuencias jurídico-penales del juego online la "ballena azul en Aproximación interdisciplinar a los retos actuales de protección de la infancia dentro y fuera de la familia / coord. por Páez y Moreno Cordero (Coords.) y García Garnica (Dir.), Marchal Escalona (Dir.)*, pp. 453-471
- GARCÍA-GÓMEZ, A. (2019) Sexting and hegemonic masculinity: Interrogating male sexual agency, empowerment and dominant gendered norms, *Analyzing Digital Discourse*. Palgrave Macmillan, Cham, pp. 313-339.
- GASSÓ, A. M., KLETTKE, B., AGUSTINA, J. R. y MONTIEL, I. (2019) Sexting, mental health, and victimization among adolescents: A literature review. *International journal of environmental research and public health*, vol. 16 núm 13, pp 1-14.
- GENETTE, G. (1980) *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Translated by Jane Lewin, Cornell Univ. Press, Ithaca, Nueva York.
- GIESEN B. (2006) en *Performing the sacred: a Durkheimian perspective on the performative turn in the social sciences* en ALEXANDER, Jeffrey C., GIESEN, Bernhard; MAST, Jason L. (ed.) *Social performance: Symbolic action, cultural pragmatics, and ritual*. Cambridge University Press, pp. 325-367
- GOOCH, K. y SHELDON, D. (2019) *Holiday Camps, Prison Time and Confined Escapism: Understanding Leisure, Pleasure and Harm in Prisons, Deviant Leisure, Criminological perspectives on leisure and harm*, Raymen y Smith Eds, Palgrave Mcmillan, Plymouth, pp. 403-423
- GOLDSMITH, A. WALL, D. S (2019) The seductions of cybercrime: Adolescence and the thrills of

- digital transgression" *European Journal of Criminology*, doi. 1477370819887305.
- HACKETT, R. A. (2017) From frames to paradigms: civic journalism, peace journalism and alternative media, *Journalism and Climate Crisis*, Routledge, pp. 94-119.
- HAIMSON, O. L y TANG, J. C. (2017) What makes live events engaging on Facebook Live, Periscope, and Snapchat *Proceedings of the 2017 CHI Conference on human factors in computing systems*, pp. 48-60.
- HALL, M. VARONA, G. (2018) La Victimología verde como espacio de encuentro para repensar la otredad más allá de la posesión" *Revista de Victimología/Journal of Victimology*, núm 7, pp. 107-128
- HASINOFF, A.A. (2013) Sexting as media production: Rethinking social media and sexuality" *New media & society*, vol. 15, núm 4, pp. 449-465.
- HERRERA MORENO, M. (2002) *Publicidad y control penal*, Grijley, Lima.
- (2012) Humanización social y luz victimológica, *Eguzkilore* 26, pp. 73-85
- (2014) ¿Quién teme a la victimidad? El debate identitario en Victimología" en *Revista de Derecho Penal y Criminología*, vol. 12, pp. 343-404.
- (2019) Matar un albatros: a propósito de la antijuridicidad de los atentados contra eco-víctimas, *ANAMORPHOSIS-Revista Internacional de Direito e Literatura*, vol. 5, núm 1, pp. 95-123.
- HODALSKA, M., et al. (2017) Selfies at horror sites: Dark tourism, Ghoulish Souvenirs and digital narcissism, *Zeszyty Prasoznawcze*, num 2 (230), pp. 405-423.
- HUERTA CALVO, J. (1982) La teoría literaria de Mijail Bajtín (Apuntes y textos para su introducción en España) en *Dicenda: Estudios de lengua y literatura españolas*, núm ° 1, pp. 143-158
- IBRAHIM, Y. (2015) Self-representation and the disaster event: self-imaging, morality and immortality *Journal of Media Practice*, vol. 16, núm 3, pp. 211-227.
- (2018) Self and Its Strategies for Immortality", *Production of the Self in the Digital Age*. Palgrave Macmillan, Cham, pp. 79-102.
- KANAZAWA, S. (2003) "Why productivity fades with age: The crime-genius connection" *Journal of Research in Personality*, vol. 37, núm 4, pp. 257-272.
- KATZ, J. (1988) *Seductions of crime: Moral and sensual attractions in doing evil*, Basic Books, Nueva York.
- KURZBAN, R. LEARY, M. R. (2001) Evolutionary origins of stigmatization: the functions of social exclusion, *Psychological bulletin*, vol. 127, núm 2, pp. 187-208
- LACROIX, J. M., BURROWS, C.N., BLANTON, H. (2018) Effects of Immersive, Sexually Objectifying, and Violent Video Games on Hostile Sexism in Males *Communication Research Reports*, vol. 35, núm 5, pp. 413-423.
- LAMBA, H. BHARADHWAJ, V. VACHHER, M., AGARWAL, D., ARORA, M. y KUMARAGURU, P. (2016) Me myself and my Killfie arXiv:1611.01911v2 [cs.SI],
- LASÉN, A. y GARCIA, A. (2015). '... but I haven't got a body to show': Self-pornification and male mixed feelings in digitally mediated seduction practices", *Sexualities*, vol. 18, núm 5-6, pp. 714-730
- LENZI, C., SPEIRAN, S., GRASSO, C., (2019) "Let me take a selfie": Reviewing the implications of social media for public perceptions of wild animals. [yorkspace.library.yorku.ca](http://yorkspace.library.yorku.ca)
- LEYS, J. (2007), The Droste effect image transformation" *Computers & Graphics*, vol. 31, núm3, pp. 516-523.
- LLEDÓ, E. (2015) *Los libros y la libertad*, RBA Libros, Barcelona
- LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015) *La estetización del mundo*, Anagrama, Barcelona.
- MADDOX, J. (2017) "Guns Don't Kill People... Selfies Do": rethinking narcissism as exhibitionism in selfie-related deaths, *Critical Studies in Media Communication*, vol. 34, num 3, pp. 1-13.
- MATZA, D. (1964) *Delinquency and Drift*, John Wiley and Sons, Nueva York.
- MATEOS DE MANUEL, V. (2019) Sostener el abismo. notas sobre lo sublime lúdico, *Escritura e Imagen*, núm 15, pp. 61-81.
- MAZZOCCHI, G., (2001) Lo burlesco religioso: la canción a Cristo crucificado de Francisco de Aldana, Tiempo de burlas, *En torno a la Literatura burlesca del Siglo de Oro*, Huerta Calvo, Peral Vega y Ponce Cárdenas Eds, Verbum, Madrid.
- MÜLLER, M. G. (2008) Visual Competence: a new paradigm for studying visuals in the social sciences?" *Visual studies*, vol. 23, núm 2, pp. 101-112.
- MIGUEL, C. (2016) Visual intimacy on social media: From selfies to the co-construction of intimacies through shared pictures, *Social Media+ Society*, vol. 2, num 2, pp.1-10
- MIRÓ LLINARES, F. (2015) La criminalización de conductas ofensivas: A propósito del debate anglosajón sobre los límites morales del Derecho penal. *Revista Electrónica de Ciencia penal y Criminología*, núm 17, pp. 1-66.
- MITCHELL, W. J: T. (2017) *¿Qué quieren las imágenes?. Una crítica de la cultura visual*, SansSolein Ediciones, Victoria-Gasteiz.

- MONTIEL, I., AGUSTINA, J.R. (2019) Retos educativos ante los riesgos emergentes en el ciberespacio" *Revista Española de Pedagogía*, vol. 77, núm 273, pp. 277-294.
- MOORE, D. SINGH, R. (2018) Seeing crime, feeling crime: Visual evidence, emotions, and the prosecution of domestic violence, *Theoretical Criminology*, vol. 22, núm 1, pp. 116-132.
- MUKHRA, R. *et al.* (2019) 'Blue Whale Challenge': A game or crime?, *Science and engineering ethics*, vol. 25, núm 1, pp. 285-291.
- MÜHLHOFF, R. y SCHÜT, T. (2019) *Immersion, immersive power* en *Affective Societies: Key Concepts*, Slaby y Scheve (eds), Routledge, Taylor & Francis, Londres-Nueva York, pp 231-240
- NEKARIS, K. A. I., MUSING, L. VAZQUEZ, GIL A. DONATI, G. (2015) Is tickling torture? Assessing welfare towards slow lorises (*Nycticebus spp.*) within Web 2.0 videos, *Folia Primatologica*, vol 86 núm 6, pp. 534-551.
- PATCHIN, J. W., HINDUJA, S. (2017) Digital self-harm among adolescents" *Journal of Adolescent Health*, vol. 61, núm 6, Pp. 761-766.
- PANOFSKY, E. (1º ed. 1972, 1998) *Estudios sobre iconología*, Madrid.
- PARDO TORÍO, J. L. Intimidación o Extimidad, con Amparo Lassen, Fundación Juan March, 20 ene 2020 <https://www.march.es/actos/102952/>
- PHILLIPS, W. (2011) Meet the trolls, *Index on Censorship*, vol. 40, núm 2, pp. 68-76.
- PINKNEY, C. ROBINSON-EDWARDS, S. (2018) Gangs, music and the mediatisation of crime: expressions, violations and validations, *Safer Communities*, vol 17 núm. 2, pp. 103- 131
- PRESDEE, M. (2003) *Cultural Criminology and the Carnival of crime*, Londres-Nueva York.
- POLAINO NAVARRETE, M., (2018) *Norma pena, bien jurídico y norma de cultura El rol de la víctima en la dogmática del tipo de injusto*, *La víctima en sus espejos. Variaciones sobre víctima y cultura*, Herrera Moreno (Ed), José María Bosch, Barcelona pp.2013-258
- POLAINO-ORTS, Miguel (2003) *Vigencia de la norma: el potencial de sentido de un concepto*, en *El funcionalismo en Derecho penal: Libro homenaje al profesor GüntherJakobs*. pp. 61-107.
- PRATT, T. CTURANOVIC, J. J, FOX, K. A. y WRIGHT K.A. (2014) Self-control and victimization: A meta-analysis, *Criminology*, vol. 52, núm 1, pp. 87-116.
- PROPP, V., (1980) *La risa ritual en el folklore*, en *Edipo a la luz del folklore*, Ed. Fundamentos, Madrid, pp 49-86
- QUINNEY, R. (2006) *Criminologist as Witness*, *The essential Criminology reader*, Henry y Lannier (eds), Cambridge.
- RAYMEN, T. y SMITH, O. (2019) *The Deviant Leisure Perspective: A Theoretical Introduction*, *Deviant Leisure*. Palgrave Macmillan, Plymouth pp. 17-44.
- REAGAN, A. J., MITCHELL, L., KILEY, D., DANFORTH, C. M., y DODDS, P. S. (2016) The emotional arcs of stories are dominated by six basic shapes *EPJ Data Science*, vol. 5, núm 1, pp. 1-12.
- REDONDO ILLESCAS, S. (2018) *Al otro lado del espejo del delito, desde los agresores a las víctimas, La víctima en sus espejos. Variaciones sobre víctima y cultura*, Herrera Moreno (Ed). José María Bosch, Barcelona, pp 17-33
- RITCHIE, C. (2014) 'Taking the piss': mockery as a form of comic communication *Comedy Studies*, vol. 5, núm 1, pp. 33-40
- ROBERTS, C. (2018) *Educating the (dark) masses: Dark tourism and sensemaking* en *The Palgrave handbook of dark tourism studies*. Palgrave Macmillan, Londres, pp. 603-637.
- ROZIN, P y ROYZMAN, E. B. (2001) Negativity bias, negativity dominance, and contagion, *Personality and social psychology Review*, vol. 5, núm 4, pp. 296-320.
- SANDBERG, S. y UGELVIK, T. (2017) Why do offenders tape their crimes? Crime and punishment in the age of the selfie en *British Journal of Criminology*, vol. 57, núm 5, pp. 1023-1040.
- SAMPSON, T. D. (2012) *Virality: Contagion theory in the age of networks* University of Minnesota Press.
- SCHANKWEILER, K., WÜSCHNER, P. (2019) *Pathosformel (pathos formula)* en *Affective Societies: Key Concepts*, Slaby y Scheve (eds), Routledge, Taylor & Francis, Londres-Nueva York, pp.220-230
- SCHECHNER, R. (2004) *Performance Theory*, Routledge, Londres.
- SEATON, T. (2018) *Encountering engineered and orchestrated remembrance: a situational model of dark tourism and its history*, *The Palgrave Handbook of Dark Tourism Studies*. Palgrave Macmillan, Londres, pp. 9-31.
- SCOTT BRAY, R. (2017) Images of fatal violence: negotiating the dark heart of death research" *Mortality*, vol. 22, núm 2, pp. 136-154.
- SHARMA, N. (2020) Dark "Tourism and moral disengagement in liminal spaces" *Tourism Geographies*, vol 22, núm 2, pp. 1-25.
- SMITH, O. RAYMEN, T. (2018) Deviant leisure: A criminological perspective *Theoretical Criminology*, vol. 22, num 1, pp. 63-82.
- SONTAG, S. (2018) *Ante el dolor de los demás*, De bolsillo, Barcelona.
- SPENCER, D. C, (2015) Corporeal realism and Victimology en *International Review of Victimology*, vol. 21, núm 1, pp. 31-44.

- STEINBLATT, H. (2011) E-Incitement: A Framework for Regulating the Incitement of Criminal Flash Mobs. *FordhamIntell. Prop. Media &Ent. LJ*, vol. 22, p. 753- 793
- STEINER, G. (2011) *La muerte de la tragedia*, Siruela, Madrid.
- STUDER, G. (2017) Live streaming violence over social media: an ethical dilemma, *Charleston L. Rev.*, vol. 11, pp. 621-648.
- SUNG, Y., et al. (2016) Why we post selfies: Understanding motivations for posting pictures of oneself, *Personality and Individual Differences*, vol. 97, pp. 260-265.
- SURETTE, R.  
 (2014) *Media, crime, and criminal justice: Images and realities* Cengage Stamford  
 (2015) Performance crime and justice" *Current Issues in Criminal Justice*, vol. 27, núm 2, pp. 195-216.  
 (2019) A copycat crime meme: Ghost riding the whip", *Crime, Media, Culture*, doi.org. 10.1177/1741659019865305
- TAMARIT SUMALLA, J. (2013) Paradojas y patologías en la construcción social, política y jurídica de la victimidad" *Indret*, núm 1 pp. 1-31.
- TELLO DÍAZ, L. (2013) "Intimidad y «extimidad» en las redes sociales. Las demarcaciones éticas de Facebook, *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, num 41, pp. 205-213.
- THRASHER, F. M. (1936) *The gang: A study of 1,313 gangs in Chicago*, Chicago
- TRESCA, D. (2015) *Carrie White burns in hell en Bullying in Popular Culture: Essays on Film, Television and Novels*, Mc Farland, Carolina del Norte, pp. 152-163.
- TURANOVIC, J. J.y PRATT, T. C. (2013) The consequences of maladaptive coping: Integrating general strain and self-control theories to specify a causal pathway between victimization and offending" *Journal of Quantitative Criminology*, vol. 29, núm 3, p. 321-345
- YAR, M., (2012) Crime, media and the will-to representation: Reconsidering relationships in the new media age *Crime, media, culture*, vol. 8, num 3, pp. 245-260.
- YOUNG, A. (2014) From object to encounter: Aesthetic politics and visual Criminology" *Theoretical Criminology*, vol. 18, núm 2, pp. 159-175.
- UNAMUNO, M. (1899) Los cerebrales, OC XI, La Ilustración Española y Americana, Madrid, 22 de octubre de 1899, pp. 89-94,
- VAN STRATEN, R. (1986) Panofsky and ICONCLASS" *Artibuset historiae*, pp. 165-181.
- VAN HELLEMONT, E. y DENSLEY, J. (2019) A Gang glocalization: How the global mediascape creates and shapes local gang realities", *Crime, Media, Culture: An International Journal*, vol 15 núm 1 pp. 169-189.
- VARONA MARTÍNEZ, G.  
 (2014) El concepto de memoria desde la victimología: cinco conclusiones provisionales sobre las relaciones entre memoria, justicia y políticas victimales en las dinámicas de graves victimizaciones ocultas, directas e indirectas, *Eguzkilore* núm 28, pp. 183-199  
 (2018) *El lenguaje de las imágenes en el contexto de la victimización por terrorismo yihadista. La Victimología visual como marco de análisis de imágenes producidas tras algunos atropellos múltiples en Europa*, en *La víctima en sus espejos. Variaciones sobre víctima y cultura*, HERRERA MORENO (Ed), José María Bosch, Barcelona, pp.2013-258  
 (2020) Justicia restaurativa digital, conectividad y resonancia en tiempos del COVID-19, *Revista de Victimología*, núm 10, pp. 9-42.
- VARGAS, M. S. (2014) La vida después de la vida. El concepto de *nachleben* en Benjamin y Warburg" *Thémata* vol. 49, pp. 317-334.
- VILLAR EZCURRA, A. (2018) La búsqueda de la fama según Miguel de Unamuno. Erostratismo y generosidad en su escrito *Mi confesion*" *Azafea: Revista de Filosofía*, vol. 20, núm 1, pp. 129-150.
- VIVES-FERRÁNDIZ SÁNCHEZ, L. (2019) Pathos in Catalonia: the politics of images in the era of memes" *Comparative Cinema*, vol. 7, núm 12, pp. 22-37.
- WARBURG, A.(1932) *GesammelteSchriften*, vol. I (I / II): *Die ErneuerungderheidnischenAntike. KulturwissenschaftlicheBeitragezur Geschichte der Europaischen Renaissance*, ed. Gertrud Bing, Leipzig / Berlín.
- WEULEN KRANENBARG, M. y HOLT, T.J. VAN GELDER, J, (2019) . Offending and victimization in the digital age: Comparing correlates of cybercrime and traditional offending-only, victimization-only and the victimization-offending overlap, *Deviant Behavior*, vol. 40, núm 1, pp. 40-55.
- WHEELDON, J. HARRIS, D, (2015) Expanding Visual Criminology: definitions, data and dissemination", *Current Issues in Criminal Justice*, vol. 27, num 2, pp. 141-162.
- WHITE, R. (2019) *Loving the planet to death: Tourism and ecocide, e Deviant Leisure*. Palgrave Macmillan, Plymouth pp. 285-304.
- WOOD, M. A. (2017) Antisocial media and algorithmic deviancy amplification: Analysing the id of Facebook's technological unconscious" *Theoretical Criminology*, vol. 21, núm 2, pp. 168-185.

WOODWARD, I. (2006) Investigating consumption anxiety thesis: aesthetic choice, narrativisation and social performance, *The Sociological Review*, vol. 54, núm 2, pp. 263-282.

---

