

XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2015.

Mostrar el indecible. La muerte, el mal, lo sobrenatural y sus representaciones.

Francesca Capelli, Gelly Genoud y Analia Lorena Meo.

Cita:

Francesca Capelli, Gelly Genoud y Analia Lorena Meo (2015). *Mostrar el indecible. La muerte, el mal, lo sobrenatural y sus representaciones. XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-061/237>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



MOSTRAR EL INDECIBLE. LA MUERTE, EL MAL, LO SOBRENATURAL Y SUS REPRESENTACIONES

Nombre y apellido: Francesca Capelli

Pertenencia institucional: Maestranda en Comunicación y Cultura (Cohorte VII 2012-2013). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (FCS-UBA). Licenciada en Sociología. Universidad de Bologna. Forma parte del Comité Científico de la revista de investigación colombiana Silogismo, editada por la Corporación Internacional para el Desarrollo Educativo (CIDE).

Correo electrónico: france.capelli@gmail.com

Nombre y apellido: Gelly Genoud

Pertenencia institucional: Maestranda en Comunicación y Cultura (Cohorte VII 2012-2013). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (FCS-UBA). Licenciada y Profesora en Sociología. Universidad de La Plata (U.N.L.P.). Licenciada en Comunicación Social (U.N.L.P.). Adscripta en la Cátedra de Sociología General de Humanidades (U.N.L.P.). Estudiante de la licenciatura en Abogacía (U.N.L.P.).

Correo electrónico: gellygenoud@yahoo.com

Nombre y apellido: Analia Lorena Meo

Pertenencia institucional: Maestranda en Comunicación y Cultura (Cohorte VII 2012-2013). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (FCS-UBA). Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social (FCS-UBA). Integrante del grupo de investigación Narrativas Dibujadas. Historieta, Humor Gráfico y Animación de la Carrera de Ciencias de la Comunicación (FCS-UBA). Integrante del proyecto de investigación UBACyT “El ‘otro’ en los medios de comunicación. Diferencia(s) y legitimación simbólica de la(s) desigualdades”, programación 2014-2017 (FCS-UBA). Integrante de la Red Iberoamericana de Investigación en Imaginarios y Representaciones (RIIR).

Correo electrónico: analialoren@gmail.com

Resumen. En esta ponencia se analiza las diferentes representaciones ofrecidas por las industrias culturales a temas como el mal, lo sobrenatural y la muerte, utilizando como punto de partida la cita de Jacques Lacan (1975) “la verdad tiene estructura de ficción”. Por lo tanto, las autoras efectúan una investigación cualitativa que profundiza la resignificación de los mitos operada por los distintos productos culturales, es decir, en el presente trabajo: los cuentos de hadas adaptados al cine, la animación japonesa y las novelas de no ficción para poder representar esas realidades indecibles e inaceptables, que se convierten en “decibles” cuando los incorporamos en una estructura narrativa. De esta manera, consideramos que el campo artístico se constituye en un espacio de construcción de la mirada del mundo y al mismo tiempo de cuestionamiento de esa mirada. Elegimos trabajar principalmente con materiales que se ubican en la periferia del arte, que pertenecen más a las llamadas culturas populares, porque pensamos que nos permiten dar cuenta de la emergencia de aquel colectivo que queremos investigar.

Palabras clave: cuentos de hadas, *anime*, novelas de no ficción, culturas populares, mediatización.

Introducción

Las imágenes se hicieron al principio para evocar la apariencia de algo ausente.¹

John Berger

Este trabajo pretende investigar las representaciones de la muerte, el mal y lo sobrenatural en expresiones culturales y artísticas ofrecidas por las industrias culturales. En particular, queremos mostrar como éstas se apropian de temas y arquetipos de los mitos y de los cuentos folklóricos y los resignifica, mediatizándolos.

Nuestro enfoque se basa sobre una frase de Jacques Lacan (1975), “la verdad tiene estructura de ficción”, donde el término ficción se lo puede entender en dos sentidos diferentes. En el sentido de mentira – incluyendo lapsus, amnesias, supresiones, etcétera– y en el de relato, sea eso narración de fantasía, cuento de hadas, película o simple soliloquio.

También tenemos en cuenta la lectura de Sigmund Freud hecha por Terry Eagleton (2006) en “La estética como ideología”, donde se plantea que:

Placer, juego, sueño, mito, escena, símbolo, fantasía, representación ya no pueden ser concebidos como asuntos secundarios, adornos estéticos respecto a los asuntos propios de la

¹ Berger, J. (2000). Capítulo 1. En *Modos de Ver* (p.16). Barcelona: Gustavo Gili.

vida, sino que hunden sus mismas raíces en la existencia humana, en lo que Charles Levin ha denominado <<la sustancia primitiva del proceso social>>². (p. 335)

Cabe subrayar que nos referimos al término representación así como lo plantea Carlo Ginzburg (2000):

[...] los maniqués de cera, de madera o de cuero que se colocaban sobre el catafalco real durante los funerales de los soberanos franceses o ingleses con el lecho fúnebre vacío y cubierto por un lienzo mortuario que aún más antiguamente ‘representaba’ al difunto soberano. La voluntad mimética presente en el primer caso estaba ausente en el segundo, pero en ambos se hablaba de ‘representaciones.’” (p. 85)

Elegimos trabajar principalmente con materiales que pertenecen a las llamadas culturas populares –cine *mainstream*, *anime* y novelas de no ficción–, porque pensamos que nos permiten dar cuenta de aquel colectivo que queremos investigar y de las emergencias de relaciones entre consumos culturales y producción de sentido.

Caras de bruja

[...] los procesos de masificación van a ser por vez primera pensados no como sustitutivos, sino como constitutivos de la conflictividad estructural de lo social.³

Jesús Martín-Barbero

Los cuentos de hadas presentan soluciones interesantes al problema de cómo representar aquellas verdades indecibles e inaceptables que son la muerte y el mal, que se convierten en “decibles” cuando armamos una estructura narrativa. En los cuentos de los hermanos Grimm y Charles Perrault –que llegan del folclore europeo y que no fueron escritos originariamente para niños– el mal siempre está representado por personajes como la bruja, el ogro, el lobo, es decir, por sustitución con un objeto-personaje ajeno, sobre el cual proyectar todo lo que es negativo.

Este tipo de representaciones encuentran sus raíces en el mito. Lévi-Strauss (1994) relata sobre mitos brasileiros donde el ogro se convierte en padre y el padre en ogro, comparables al mito griego de Cronos (Saturno para los romanos) que devora su hijo. El deseo de generar y el miedo de ser aniquilados por sus mismos descendientes es una típica verdad no admisible que necesita estructura de ficción para ser representada. Hay más. Cronos en griego antiguo significa tiempo y el mito se refiere también al tiempo que pasa ineludible

² Levin, Ch. (1988). Art and the Sociological Ego: Value from a Psychoanalytic Perspective. En J. Fekete (ed.), *Life After Postmodernism* (p. 22). London.

³ Martín Barbero, J. (1987). La industria cultural: capitalismo y legitimación. En *De los medios a las mediaciones* (p. 49). Barcelona: Gustavo Gilli.

–no olvidemos que la concepción lineal del tiempo es propia de la cultura occidental– y nos devora, con la imposibilidad de auto-representarnos lo que estaba antes de nuestro nacimiento y nuestra misma muerte.

Consideramos ahora la trayectoria de la representación de la reina mala-bruja del cuento “Blancanieves” publicado por primera vez por Jacob y Wilhelm Grimm en 1812. Una lectura puramente psicoanalítica –como la que hizo Bruno Bettelheim (2012) en “El mundo encantado” – nos indica que este personaje es la materialización del celo de una madre, que está envejeciendo, dirigido hacia la hija adolescente; sentimiento inconfesable y por eso representado a través de una madrastra (madre “de ficción”) ¿Qué lugar puede encontrar todo eso en un mundo mediático donde solo la juventud y la forma física encuentran derecho de ciudadanía? Un mundo donde la búsqueda del bienestar psicofísico orienta los consumos culturales (manuales de auto-ayuda, yoga, cursos de meditación, programas televisivos, etc.).

Si analizamos las diferentes versiones cinematográficas de la reina-mala, desde la versión de Disney del 1937 hasta hoy, notaremos que el tema del miedo a la vejez y al declino físico se hace cada vez más presente. Entonces, si el mal tiene cara de bruja, esta cara va mutando en el tiempo, toma diferentes rasgos y matices. Porque la representación mediática es socialmente y culturalmente condicionada.

En la versión de Disney (1937), se dice que la cara de la reina fue inspirada por la actriz Joan Crawford que encarnaba la versión hollywoodiana de la *vamp* (figura literaria nacida del “Décadentisme” francés). En esta versión, la bruja no vacila en renunciar a su belleza para cumplir su propósito de venganza.

En el cine, el papel fue interpretado por diferentes actrices y cada vez re-significado. Una producción televisiva de 1997 “Blancanieves: un cuento de terror” aborda el relato desde otro género. Aquí, la mala tiene la cara de Sigourney Weaver. En “Blancanieves” (2001), una de las versiones más fieles al cuento original, la mala es interpretada por Miranda Richardson.

Malas más recientes son Julia Roberts en “Espejito espejito” y Charlize Theron en “Blancanieves y el cazador”, ambos films estrenados en 2012 a los doscientos años de la publicación del cuento original. En la primera película, la atmósfera es rica en aventura y humor y la reina es –principalmente– una mujer con trastorno de personalidad.

“Blancanieves y el cazador” se configura como *dark-fantasy*, donde la mala es una asesina serial que busca su venganza matando a los hombres que, según su visión, se aprovechan de las mujeres y después las rechazan. Es una mujer obsesiva con el miedo de perder la belleza y la juventud. Las imágenes del espejo mágico pueden ser miradas hasta cuando siguen siendo una mediación simbólica entre nosotros y la realidad. Pero se vuelven

insostenibles cuando llegan a ser una anticipación de lo real (otro término para indicar la “verdad” lacaniana) –por ejemplo nuestra propia muerte– por el cual no tenemos una competencia simbólica que nos permita una elaboración.

Cabe citar también una versión de cine española aun más transgresora y oscura – estrenada también en 2012– bajo la dirección de Pablo Berger y con Maribel Verdú en el papel de Encarna, la reina malvada. La ambientación está trasladada a la Andalucía de los años ‘20, con fotografía en blanco y negro, estética de cine mudo y música como elemento conductor del sonido.

Este recorrido nos permite entender la distancia histórica y cultural entre las reinas malas del cine y las pinturas del siglo XVI-XVII, donde la bruja se la representaba como fea, vieja y pobre. Ella representa la “alterización” de la mujer por parte del hombre: proceso que puede llevar a una imagen de esa mujer como fea o como extremadamente deseable, pero igualmente peligrosa.

Además, desde la película de Disney hasta las últimas versiones de 2012, los cambios en la reina malvada no se limitan a la estética. En “Blancanieves y el cazador” se caracteriza por ser – al fin y al cabo– una mujer herida por los hombres (una versión femenina del sultán de “Las mil y una noches”, sin tener a su lado una presencia capaz de contarle “verdades con estructura de ficción” permitiéndole elaborar el trauma) y asustada por el tiempo que pasa y el cuerpo que se deteriora, como en el mito griego de Cronos. La “verdadera imagen” (verdad inaceptable, en el sentido lacaniano) que el espejo devuelve a la reina se aleja cada día más del retrato de las “atractivas mujeres jóvenes y guapos hombres jóvenes” (Maquet, 1999: 58) que –como escribe Maquet– se encuentran en nuestros museos. Y no es casualidad que para impedir el proceso, la reina se nutre de la sangre de adolescentes: otra similitud con el mito de Cronos que, en su versión mediatizada, se puede encontrar a nivel simbólico en la práctica de las células madres en medicina, no solo como terapia contra el cáncer, sino en función *antiaging*. Temas muy actuales, que nos hablan de otra negación típica de la contemporaneidad, es decir, la negación de la muerte (de la que vamos a hablar en el tercer apartado) y la disolución del cuerpo, “[...] punto central y final de toda constitución del mundo, su sola entelequia.” (Negri, 2000: 73)

Representaciones míticas y legendarias de la muerte, el mal y lo sobrenatural en la cultura animada japonesa

[...] Japón es un país de mitos, leyendas, cuentos folclóricos y folclore.⁴

Juliet Piggott

En este apartado analizaremos las representaciones de la muerte, el mal y lo sobrenatural en la cultura mítica y legendaria japonesa a través de las series de *anime*⁵ “Kuro no Keiyakusha” (“Darker than Black”, 2007) y sus continuaciones: “Kuro no Keiyakusha: Ryūsei no Gemini” (“Darker than Black: gemelos de los meteoritos”, 2009), “Kuro no Keiyakusha: Gaiden” (“Darker than Black: Gaiden”, 2010) y “Nurarihyon no mago”⁶ (El nieto de Nurarihyon, 2010). Tanto en la mitología japonesa como en los *anime* analizados, la muerte es representada a través de Izanami⁷ – una de las más importantes deidades en el panteón sintoísta⁸, que imparte la muerte a los seres humanos a diferencia de su esposo Izanagi que es representado como el dador de vida, el “creador”– y del *shinigami* (dios legendario de la muerte) cuya figura surge durante el siglo XVIII en obras teatrales japonesas. La representación del mal, en cambio, se verá reflejada en seres legendarios llamados *yokai* (monstruos, demonios); y como se observó en el apartado anterior, se produce una proyección de todo lo negativo sobre seres sobrenaturales, generando en la representación animada de lo legendario, una barrera – que se franquea– entre lo natural y lo sobrenatural.

Consideramos pertinente plantear, previo al análisis, algunas concepciones generales acerca del mito y la leyenda, para adentrarnos luego en la representación de la cultura literaria japonesa tanto mítica como legendaria a través de su transposición al *anime*, es decir, el pasaje de un lenguaje o de un medio a otro (Steimberg, 1993). El término mito proviene de la palabra griega *mythos* que significa ilación, relato. A través de esta narración tradicional se da cuenta de los orígenes del universo, del mundo, de la humanidad o de un país en particular a través de la creación divina. Este último caso es representado en el mito japonés de los dioses Izanagi e Izanami (*Kuniumi*: nacimiento o creación del país). Lo que caracteriza a estos relatos es que sus tramas están concebidas en un lenguaje simbólico a través del cual se narran

⁴ La traducción es propia, en el original en inglés: “[...] Japan is a country of myths, legends, folk tales and folk lore.” Piggott, J. (1969). The country and its creation. En *Japanese Mythology* (p. 11). Verona: The Hamlyn Publishing Group Limited.

⁵ Consumo audiovisual y masivo que posibilitó que dichos relatos antiguos sean reproducidos y resignificados en la contemporaneidad.

⁶ *Anime* cuya trama principal está basada en la relación entre *yokai*-seres humanos y en la búsqueda de la verdad, es decir, develar aquello que se cree que existe pero no se percibe a simple vista (existencia de los *yokai*).

⁷ *Izanami* “la que invita” también conocida como *Izanami no kami* “la diosa Izanami”, igual traducción para *Izanagi*.

⁸ Sintoísmo o shintoísmo es la religión nacional de Japón.

hechos y situaciones vividas por seres sobrenaturales. Las sociedades arcaicas –según la perspectiva de análisis de Mircea Eliade (2000) – consideraban al mito como una historia verdadera, como acontecimientos que realmente habían sucedido en una época muy antigua. Para el mundo arcaico el mito es atemporal, es un relato que pertenece a los dioses y que es entregado a los hombres. Por el contrario, la leyenda muta en el tiempo, contiene verdad y ficción; su contenido está relacionado con la vida de los seres humanos y no a los orígenes del universo como el mito (Meo, 2013).

Asimismo, en las series de *anime* analizadas están presentes ambas modalidades de representación (Ginzburg, 2000): por un lado, hay sustitución cuando en el mito se recurre a la diosa Izanami para representar la muerte o cuando el mal es encarnado en un monstruo o demonio en el caso de “Nurarihyon no mago”; y por otro, en la transposición a lo audiovisual (*anime*), encontramos personajes que tienen características de dicha diosa ancestral. En este último caso se trata de evocación mimética.

En la trama de “Kuro no Keiyakusha” (“Darker than Black”, 2007) y sus continuaciones, se narra el mito de Izanami e Izanagi con varios cambios, sea temporales (como la incorporación de objetos que pertenecen a la vida cotidiana japonesa actual, por ej. celulares, automóviles y otros aparatos tecnológicos), sea espaciales (como la ambientación urbana de la historia). Además, a través de la trama narrativa de este *anime* se mostrará lo indecible, es decir, la muerte.

Shuuichi Kato (1987) plantea que hay que tener en cuenta tres estratos ideológicos tradicionales diferentes para poder comprender la actitud de la sociedad japonesa hacia la muerte: en primer lugar el shintoísmo (sintoísmo), luego el budismo y por último, el daoísmo (taoísmo)-confucianismo. El autor hace hincapié en cómo es visualizada la muerte por cada uno de estos estratos. Considera que es muy importante la cuestión de a dónde va el alma después de la muerte. El shintoísmo plantea tres diferentes destinos según las regiones y los períodos históricos: a) el mundo subterráneo oscuro y contaminado (*kegare*: sucio, impuro); b) un lugar situado en los confines del mar (*nirai kanai*) y c) la cima de una montaña muy aproximada a una comunidad rural. Asimismo, manifiesta que en el shintoísmo no está presente ninguna relación con el paraíso o el infierno y que todas las almas van a ir al mismo lugar sin selección y sin juicio previo.

Kato (1987) considera que el budismo es un sistema de ideas y tal sistema incluye tres aspectos distintos que se refieren a la muerte. En primer lugar, *mudyo* (transitoriedad de la existencia humana y todas las cosas), es decir, la marcada fragilidad frente a todo lo viviente; esto es fundamental en la actitud para enfrentar los problemas de la vida y la muerte

en la sociedad japonesa. El segundo concepto, *inga oojoo*, manifiesta una cadena causa-efecto que implicará el premio o castigo frente a las acciones pasadas, esto sucede sin juicio ni selección al igual que en el shintoísmo. Y por último, el *butsudan* es el lugar en el interior del hogar donde se da la bienvenida, una vez al año, al alma de los ancestros. Por último, para el daoísmo chino, la muerte aparece como una disolución en la naturaleza. En particular, dentro del sistema del confucianismo tardío (siglos XI y XII), el hombre nace en la naturaleza y ella está impregnada de la muerte. Por lo tanto, el destino del hombre es volver a la naturaleza después de la muerte; y no dispersarse en cuerpo y alma en ella, como se afirmaba en el confucianismo original.

En “Kuro no Keiyakusha” (“Darker than Black”) se destaca la percepción budista de la transitoriedad de la existencia humana y la fragilidad de todo aquello que tiene vida. Esto se ve reflejado en la vida cotidiana que llevan los principales personajes de la historia (Yin y Hei⁹), incluso en su forma de enfrentar a la muerte. Sus vidas están regidas por la cadena de causa-efecto (*inga oojoo*), debido a que sus acciones en contra de ciertas organizaciones traerán como castigo la persecución y el deseo de asesinarlos.

En cambio, podríamos plantear que la representación del mal en la animación japonesa, refleja la visión de un relato shintoísta interpretado por los <<tres monos místicos>> cuyos nombres son: *Mizaru* (“no ver”), *Kikazaru* (“no oír”), *Iwazaru*: (“no decir”) y que tradicionalmente se lo ha comprendido como “no ver el mal”, “no escuchar el mal” “no decir el mal” (Ohnuki-Tierney, 1987). Esto se ve representado en las animaciones cuya trama central está basada en la interacción entre los *yokai* y los seres humanos, como es el caso de “Nurarihyon no mago”. Los humanos aplican esta anulación de los sentidos hacia lo desconocido y lo sobrenatural, es decir, dejando de lado todo aquello que no es racional. Pero en esta concepción, lo sobrenatural –aunque sea ignorado– no deja de existir. Simplemente queda fuera del encuadre y de la mirada. Esta última concebida como construcción ideológico-cultural. En este sentido mirar y no mirar (y también no escuchar y no decir) es un proceso histórico y cultural, sometido al condicionamiento de las relaciones de fuerza político-ideológicas que estructuran la percepción y los procesos simbólicos de la cultura.

⁹ El protagonista masculino es llamado el *shinigami* negro. En la cultura japonesa el *shinigami* es una figura legendaria que representa a la muerte –como sustitución y no como evocación mimética– pero su figura no forma parte de la literatura clásica japonesa y sus ilustraciones comienzan a circular durante el siglo XVIII. Este ser, por su función de dios de la muerte, puede ser comparado con el dios de la muerte en la mitología griega, Tánato (genio alado).

Peter Burke (2005) plantea que las imágenes cumplen un rol muy importante en muchas religiones en el momento de experimentar lo sagrado, de esta manera, ellas expresan y a la vez documentan las diferentes ideas de lo sobrenatural a través de las distintas épocas y culturas. Podemos observar esas imágenes en movimiento a través de los *anime*: estatuas budistas, santuarios sintoístas, templos budistas, etcétera; además de la estética con la que son representados los seres sobrenaturales como los *yokai*. Se puede observar que en “Nurarihyon no mago” se conservan los rasgos característicos de las pinturas y esculturas originales. En cambio, en “Kuro no Keiyakusha” y sus continuaciones, esta representación física difiere totalmente, ya que, Yin es una pequeña niña albina y Shion es un infante ruso con características físicas típicas de dicho país (ojos claros y cabello colorado o rubio), careciendo, por lo tanto, de rasgos asiáticos como las deidades shintō.

A medida que van transcurriendo los capítulos y temporadas en “Kuro no Keiyakusha”, se descubre que Yin es Izanami y que está detrás de los asesinatos de contratistas que fueron transcurriendo en un tramo de la serie. Su objetivo final es destruir el mundo. En un principio, la trama hace pensar que Hei cumpliría el rol de Izanagi pero como en realidad Izanami quiere a Hei, entonces el rol del esposo –el chivo expiatorio– es interpretado por Shion Pavlichenko, un contratista que aparece en la última temporada de la serie. Un indicio sobre la identidad velada de Shion, es el hecho que su habilidad de contratista sea la de crear copias, ya sea de objetos o de personas, casi idénticas a su original. Esta habilidad es muy parecida a la del dios Izanagi, con la diferencia en que este último creaba seres *ex nihilo* (Meo, 2013).

Yin es un ser humano y no una deidad, además una mujer en una posición de sumisión en una sociedad patriarcal como la japonesa. Por lo tanto, su transformación en asesina y exterminadora de la humanidad puede ser representada a un nivel simbólico solo debido a la posesión de su cuerpo por parte de la diosa Izanami. Como su nombre sugiere, Yin¹⁰ es portadora de una energía pasiva y para transformarse en un ser más destructivo necesita auto representarse como la encarnación o la posesión de la diosa, como si las pulsiones más agresivas no formarían parte de su naturaleza sino que fueran una proyección de fuerzas externas a ella.

De las muertes invisibles a las visibles

El presente apartado analizamos los procesos de producción de sentido en relación a la muerte en los que se inscriben las novelas de no ficción “Cuando me muera quiero que me

¹⁰ En el taoísmo hay dos conceptos como yin y el yang. El yin es el principio femenino, la oscuridad, la tierra, la pasividad y la absorción.

toquen cumbia” (2012a) y “Si me querés, quereme transa” (2012b), del periodista Cristián Alarcón donde lo indecible se vuelve palabra, organiza el relato y configura subjetividades marginales en la esfera social contemporánea de nuestro país.

Lo que observamos en ambas novelas de Alarcón, es que contrariamente a lo que señala Philippe Ariès (2011) la muerte adquiere la visibilidad de lo cotidiano, no es negada, sino asumida como única posibilidad, tanto que la vida diaria se experimenta como un acto en el que se la ha sorteado, se le ha ganado momentáneamente.

Ariès (2008, 2011) al analizar lo que él denomina mentalidades¹¹, estableció la existencia de un cambio en las actitudes hacia la muerte en la cultura occidental cristiana a partir del siglo XVII. Esta nueva actitud dominará la cultura hacia el siglo XX; según el autor se pasará de una “muerte domada”, que es vivida de manera pública, colectiva y ritualizada, entendida como una ruptura biológica más que un drama personal, a una “muerte salvaje”, donde esta se convierte en algo individual y temido y en donde el moribundo es ocultado y escondido de la mirada social.

En este proceso de cambio de actitud hacia la muerte la indiferencia tradicional hacia los cuerpos muertos dejará lugar hacia el siglo XVIII, a una piedad popular que vuelve necesaria la individualización de las tumbas y la veneración de los sitios donde se entierran a los muertos. Para Ariès, estas nuevas prácticas serán la expresión esa nueva mentalidad denominada “muerte salvaje”.

Norbert Elias (2009) sostiene, al igual que Ariès, que en la sociedad contemporánea se niega la muerte. Para él, ésta se ha convertido en un gran tabú, más importante que el de la sexualidad. Elias no cree que en épocas pasadas el hombre moría con mayor calma pero sí en compañía de otras personas que servían de ayuda y reconfortaban a quienes agonizaban.

Las muertes mediatizadas en las dos novelas analizadas construyen un sentido diferente que entra en tensión con los discursos y prácticas sociales hegemónicas.

La novela “Cuando me muera quiero que me toquen cumbia” (2012a), es el relato sobre la vida de Víctor Manuel “El Frente” Vital, un joven delincuente de 17 años asesinado por la policía bonaerense el 6 de febrero de 1999, tras ser perseguido luego de cometer un asalto. Víctor es convertido en leyenda entre los habitantes de la Villa San Francisco de San Fernando. Los chicos de la villa se encomiendan a él antes de salir a robar, están seguros de que “El Frente”, tiene el poder de detener las balas de la policía, de salvarlos de la muerte.

¹¹ Así denomina el autor a sus investigaciones, su preocupación radica en establecer cambios de mentalidades, entendiendo por mentalidades, un conjunto de concepciones sociales que se manifiestan en sensibilidades y prácticas sociales.

Una muerte que se convierte en la articuladora de las prácticas de la vida cotidianas porque: “[...] la idea de que en algún momento podrían enfrentarse al cuerpo yacente [de sus allegados] estaba asumida” (Alarcón, 2012a: 14). Para estos jóvenes, hijos de la pobreza generada por las políticas neoliberales de los ‘90, el robo aparece como “un incremento del riesgo” ya que, la posibilidad de morir en un instante junto a un amigo en un asalto resulta mejor alternativa a morir por otra causa cualquiera: una insignificancia, un desacuerdo, una venganza o un accidente. La muerte aparece en el horizonte de las prácticas diarias y organiza así la vida; se vive el momento, en puro presente, sin horarios, sin obligaciones, sabiendo que la muerte llegará en cualquier instante.

En este relato de no ficción la muerte aparece como la posibilidad cotidiana, no se oculta, está presente y se incorpora a la vida, no negándola como sostiene Ariès en su concepto de muerte salvaje, sino convirtiéndola en pura posibilidad. Alarcón (2012a) expone claramente esta idea en boca de uno de sus personajes al concluir el libro: “[...] regresemos a la vida ordinaria, a la que no debemos temerle por más que la muerte se nos haga cotidiana.” (p. 190)

La muerte como posibilidad constante construye formas particulares de recordar a los muertos como tatuarse el nombre de algún amigo fallecido, la elaboración constante de creencias y ritos entorno a los difuntos y la construcción de una visión en la cual existiría un orden natural en la cual los inocentes pagarían con su vida por los pecadores.

La novela “Si me querés, quereme transa” narra la vida de cinco familias que se disputaron el control de la venta de drogas en Villa del Señor, Capital Federal, entre 2006 y 2009, donde los negocios comunes, las alianzas y los enfrentamientos definen el curso de la existencia dentro de la villa.

En este relato el narcotráfico aparece como un territorio de eliminación, sostenerse implica eliminar a quien amenaza el propio negocio; lo difícil no es acceder a la red narco, como vendedor o como parte de algún clan, sino permanecer en ella, porque la venta de droga es un negocio que mata y que elimina.

La vida cotidiana en Villa del Señor es parte de esa lógica narco de eliminación. La muerte es la forma de vida en los habitantes de la villa y aparece en los relatos de los diversos personajes de la novela:

[...] Después, cuando se les hizo costumbre reventar gente y ranchos, yo, doña “María Buena”, delegada de la manzana, tuve que poner el cuerpo para enterrar los cadáveres. Es todo un arte eso de enterrar muertos ajenos. Hay que hacer la colecta para sacar el ataúd, hablar con el cura para que les dé una despedida cristiana; después uno llora un poco antes de que le echen

tierra encima, y después se va del cementerio con las manos vacías y el alma apenada. (pp. 165-166)

La muerte es lo cotidiano y es narrada como un hecho más, sin rodeos ni grandes emociones: “Por eso es mejor que nadie se preocupe por uno, porque uno no corre riesgo, uno vive así, decía.” (p. 82). Una vez más, la muerte es lo cotidiano, lo no negado, lo no reprimido, la muerte organiza la vida.

En ambas novelas aparecen sujetos en cuyas vidas la muerte aparece dentro del horizonte de las prácticas cotidianas, de dos maneras: en la posibilidad de morir asesinado en un enfrentamiento, una disputa, o una traición; o en la posibilidad de mandar a matar o matar, de la misma manera en un enfrentamiento, una disputa, una traición o la amenaza del negocio propio. Aquí la muerte no es negada como supone Ariès (2011), ni vivida en soledad y aislamiento como supone Elias (2009); en ambas novelas se muere asesinado, violenta y repentinamente; se muere joven.

La sangría de los ‘90 dejó en Villa San Francisco veinticinco jóvenes muertos en un radio de pocas cuadras, “[...] veinticinco amigos que perdieron la vida trágicamente” (Alarcón, 2012a: 134).

Desde 2006 a 2008 se registraron cincuenta y cuatro asesinatos en Villa del Señor cuyo móvil fue la pelea por el control del territorio narco.

Estas muertes visibles que observamos en las novelas analizadas pueden enmarcarse en dos discursos sociales más amplios y profundos que son los que trabajo en mi tesis de maestría, en ella observo la construcción de ciertas concepciones de la muerte ligadas a concepciones de vida. La idea moderna vinculada a la autonomía del sujeto que es capaz de organizar su vida y disponer de ella libre y racional, optando por lo que es mejorará su pasar y garantizaría una vida más prolongada, estaría construyendo una noción de buena vida ligada a una noción de buena muerte que estarían habilitando prácticas sociales tales como la eutanasia y el suicidio asistido.

Paralelamente a estos dos conceptos se puede establecer en la vereda de enfrente otro par, el opuesto, una mala muerte asociada a una mala vida; una mala muerte aparece entonces ligada a un sujeto irracional, que no controla su vida y en la que la muerte irrumpe violenta y repentinamente en un cuerpo joven. Los relatos de Alarcón acerca de los pibes chorros de los ‘90 y los clanes narcos instalados desde el 2000 –que pueden entenderse como parte de un mismo continuo de marginalidad y exclusión–, serían estos sujetos irracionales de muertes no negadas, visibles.

Lo que quedaría por preguntarse es cómo se relacionan esas prácticas de buena vida/buena muerte con las prácticas de mala vida/mala muerte; es decir en qué medida unas habilitan a las otras.

Los discursos sociales que habilitan las concepciones de mala vida/mala muerte parecerían invisibilizar las carencias de los sectores sociales en los que tienen lugar esta forma de vida; los esfuerzos, sacrificios y soledades de una vida en los márgenes, formas de vida que sólo pueden trazar como proyecto a largo plazo miseria y postergación.

Por otra parte, cabría preguntarse algunas cuestiones respecto de la autonomía ¿Qué muertes nos permitimos visibilizar y qué muertes no? ¿Por qué la vejez no aparece en la tapa de los diarios y en definitiva por qué se niega la dependencia social (como concepto opuesto al de autonomía)? Y ¿por qué se convierte en un disvalor? ¿Serán acaso la vejez y la necesidad de otros los indecibles emergentes?

A modo de conclusión: Por qué en estas obras

Por último, creemos importante pensar que estos discursos, en donde lo indecible se vuelve palabra, son posibles desde lugares marginales dentro del campo artístico al disputar sentido a las prácticas sociales dominantes.

La verdad que construyen las obras analizadas, se presentan como posibilidades de cuestionar el lugar de las creencias dominantes en donde la muerte pueda abandonar su condición angustiante de única certeza de la modernidad; donde dejamos de remover el mal para proyectar sobre objetos ajenos y donde lo no racional (sobrenatural) también tenga espacio en la experiencia de la vida. Lo que notamos fue un corte: por un lado, la representación metafórica de la muerte en las películas que se refieren a los cuentos de hadas y los mitos y leyendas japonesas representados en el *anime*; y por otro, las novelas de no ficción analizadas donde la muerte no sólo está presente si no que se la llama por su nombre, dando cuenta de un hiperrealismo.

La muerte es la única certeza del hombre en occidente moderno, y lo único que se le escapa a la razón, porque a ella no ha logrado dominarla, ante ella se vuelve impotente y entonces hay que olvidarla, esconderla, negarla, transformarla en indecible.

Bibliografía

Alarcón, C. (2012a). *Cuando me muera quiero que me toquen cumbia*. Buenos Aires: Aguilar.
_____ (2012b). *Si me querés, quereme transa*. Buenos Aires: Aguilar.

- Ariès, P. (2011). *El hombre ante la muerte*. Buenos Aires: Taurus.
- Ariès, P. (2008). *Morir en Occidente, desde la Edad Media hasta nuestros días*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Bettelheim, B. (2012). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Buenos Aires: Planeta.
- Berger, J. (2000). Capítulo 1. En *Modos de Ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Burke, P. (2005). Lo sagrado y lo sobrenatural. En *Visto y no Visto. El Uso de la Imagen como Documento Histórico*. Barcelona: Crítica.
- Eagleton, T. (2006). El nombre del padre: Sigmund Freud. En *La Estética como Ideología*. Madrid: Trotta.
- Eliade, M. (2000). *Aspectos del mito*. Barcelona: Paidós.
- Elias, N. (2009). *La soledad de los moribundos*. México: FCE.
- Ginzburg, C. (2000). Representación. La Palabra, la idea, la cosa. En *Ojazos de Madera*. Barcelona: Península.
- Katoo, S. (1987). El concepto de la muerte en Japón. *Estudios de Asia y África*, v. 22, no. 1 (71), 132-139. Guillermo Quartucci (Tr.) Recuperado de: http://codex.colmex.mx:8991/exlibris/aleph/a18_1/apache_media/HS955YFLU9BBF4TYJEUQR1CEDG6B2Q.pdf
- Lacan, J. (1975). Conferencias y Entrevistas en universidades norteamericanas. *Scilicet* N° 6/7, 32-37. Recuperado de http://www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Jacques_Lacan.htm
- Lévi-Strauss, C. (1994). Miradas a los objetos. En *Mirar Escuchar Leer*. Madrid: Siruela.
- Levin, Ch. (1988). Art and the Sociological Ego: Value from a Psychoanalytic Perspective. En J. Fekete (ed.), *Life After Postmodernism*. London.
- Martín Barbero, J. (1987). La industria cultural: capitalismo y legitimación. En *De los medios a las mediaciones*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Maquet, J. (1999). *La Experiencia Estética. La mirada de un antropólogo sobre el Arte*. Madrid: Celeste.
- Meo, A. L. (junio, 2013). Mitos y leyendas japonesas. De la oralidad al anime. *II Jornadas de Iniciación en la Investigación Interdisciplinarias en Ciencias Sociales*. Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina.
- Negri, T. (2000). *Arte y Multitudo. Ocho Cartas*. Madrid: Trotta.
- Ohnuki-Tierney, E. (1987). *The monkey as mirror: symbolic transformation in japanese history and ritual*. New Jersey: Princeton University Press.
- Piggott, J. (1969). The country and its creation. En *Japanese Mythology*. Verona: The Hamlyn

Publishing Group Limited.

Steimberg, O. (1993). Libro y transposición. En *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires: Atuel.

Bibliografía audiovisual de referencia general

Filmografía

Berger, P.; Cormenzana, I. y Vidal, J. (Productores) y Berger, P. (Director). (2012). *Blancanieves* [Película]. España: Arcadia Motion Pictures – Noodles Production.

Disney, W. (Productor) y Hand, D. (Director). (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs* [Película]. E.E.U.U.: Disney.

Engelman, T. (Productor) y Cohn, M. (Director). (1997). *Snow White: a Tale of Terror* [Película]. E.E.U.U.: Polygram Filmed Entertainment.

Goldmann, B. y Ratner, B. (Productores) y Singh, T. (Director). (2012). *Mirror mirror* [Película]. E.E.U.U.: Rat Entertainment.

Hayden, H.; Mercer, S.; Patel, P. y Roth, J. (Productores) y Sanders, R. (Director). (2012). *Snow White & the Huntsman* [Película]. E.E.U.U.: Universal Pictures.

O'Connor, M. y Thompson, C. (Productores) y Thompson, C. (Director). (2001). *Snow White: The Fairest of Them All* [Película]. Canada- E.E.U.U.: Hallmark Entertainment.

Anime

Nishimura, J. (Director). (2010). *Nurarihyon no mago (El nieto de Nurarihyon)*. [Serie de televisión]. Episodios 1-26. (Estudio de animación). Estudio DEEN. Japón: Yomiuri Telecasting Corporation.

Okamura, T. (Director). (2007). *Kuro no Keiyakusha (Darker than Black- Más oscuro que el negro)*. [Serie de televisión]. Episodios 1-25. Bones-Aniplex (Estudios de animación). Japón: Mainichi Broadcasting System (MBS) y Tokyo Broadcasting System (TBS).

Okamura, T. (Director). (2010). *Kuro no Keiyakusha: Gaiden (Darker than Black: Gaiden - Más oscuro que el negro: Historia paralela)*. [OVA: Original Video Animation]. Episodios 1-4. Bones-Aniplex (Estudios de animación). Japón: Mainichi Broadcasting System (MBS) y Tokyo Broadcasting System (TBS).

Okamura, T. (Director). (2009). *Kuro no Keiyakusha: Ryūsei no Gemini (Darker than Black- Más oscuro que el negro: gemelos de los meteoritos)*. [Serie de televisión]. Episodios 1-12. Bones-Aniplex (Estudios de animación). Japón: Mainichi Broadcasting System (MBS).