

# SNUFF MOVIE

FILMANDO LA MUERTE

CRISTIAN  
RODRÍGUEZ  
JIMÉNEZ

*Prólogo de*  
PAZ VELASCO DE LA FUENTE

¿Por qué nos fascina el  
horror? Adéntrate en  
la abyecta industria del  
gore y su divulgación.

SEKOTIA

CRISTIAN RODRÍGUEZ JIMÉNEZ

*Snuff Movies*  
*Filmando la muerte*

© Cristian Rodríguez Jiménez, 2023  
© Editorial Almuzara S.L., 2023

Primera edición: diciembre de 2023

Reservados todos los derechos. «No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea mecánico, electrónico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.»

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

EDITORIAL SEKOTIA • COLECCIÓN MI EXPEDIENTE FAVORITO  
Editor: HUMBERTO PÉREZ TOMÉ ROMÁN  
Maquetación: HELENA MONTANÉ

[www.sekotia.com](http://www.sekotia.com)  
[pedidos@almuzaralibros.com](mailto:pedidos@almuzaralibros.com) - [info@almuzaralibros.com](mailto:info@almuzaralibros.com)

Editorial Sekotia  
Parque Logístico de Córdoba. Ctra. Palma del Río, km 4  
C/8, Nave L2, nº 3. 14005 - Córdoba

Imprime: Gráficas La Paz  
ISBN: 978-84-19979-01-8  
Depósito legal: CO-10-2024

Hecho e impreso en España-*Made and printed in Spain*

# Índice

1. Introducción.....	11
2. El <i>snuff movie</i> como concepto .....	21
3. La maldad en el ser humano .....	41
La maldad humana desde una perspectiva filosófica .....	43
La maldad humana desde una perspectiva psicológica ...	52
La maldad en el ser humano desde una perspectiva criminológica y sociológica.....	63
La maldad en el ser humano desde una perspectiva clínica.....	79
4. El morbo como aperitivo de la deshumanización .....	91
5. La violencia como herramienta de supervivencia.....	107
6. La violencia como herramienta de lucro .....	117
7. La violencia como herramienta de ocio.....	125
8. Internet como medio de divulgación.....	137
9. La <i>dark web</i> y la <i>deep web</i> como nuevo videoclip .....	151

10. <i>Red rooms</i> .....	163
11. <i>Daisy's destruction</i> .....	173
12. Decapitaciones en países árabes ¿ <i>snuff movies</i> en la yihad? .....	189
13. El nuevo terrorismo de extrema derecha: generación digital y el uso de redes sociales.....	203
14. Las <i>snuff movies</i> en la ficción .....	219
15. Prospectiva: una mirada hacia un futuro no tan lejano	229
Agradecimientos.....	237

El morbo de la sociedad hacia el consumo de asesinatos y otras conductas violentas siempre ha estado ahí. Observar como espectador, casi sin parpadear, cómo matan a otro ser humano es un fenómeno social atemporal. Desde el espectáculo en el anfiteatro romano, hasta las ejecuciones públicas medievales, la sociedad ha presenciado la muerte de otras personas, las ha vitoreado e incluso aplaudido. En el mundo digitalizado en el que vivimos, la violencia ha encontrado un nuevo escenario para manifestarse y llegar a la «más audiencia»: Internet. El consumo de violencia *online* se ha convertido en una preocupación creciente en nuestra sociedad actual, donde la tecnología ha facilitado el acceso a todo tipo de contenido. Hemos abierto nuevas puertas, y asomarse a algunas de ellas puede cambiarte para siempre.

Es innegable la fascinación que siente el ser humano por la violencia y los crímenes, como se evidencia en el éxito del *true crime*, programas de televisión que repiten lo mismo en bucle, series, películas y libros que exploran estas temáticas. Tenemos una curiosidad natural por lo desconocido y lo impactante. El crimen y la violencia representan situaciones extremas que despiertan emociones intensas, como el miedo, la sorpresa y la intriga. Esta mezcla de sensaciones puede resultar atractiva para algunas personas, ya que les permite experimentar una gama de emociones sin estar directamente involucradas en los peligros y las consecuencias reales.

El consumo de crímenes también puede ser interpretado como una forma de enfrentar los miedos y temores innatos del ser humano. Al exponernos a historias y representaciones de crímenes, podemos intentar comprender y controlar el lado oscuro

de la naturaleza humana. Algunas personas pueden encontrar cierto grado de satisfacción al enfrentar estos aspectos perturbadores de la realidad, ya sea para buscar una sensación de seguridad o para explorar sus propias emociones y límites.

Pero la violencia en línea ha adquirido una presencia alarmante y su consumo no solo afecta nuestra salud mental y emocional, sino que también tiene un impacto en nuestras relaciones interpersonales y en la sociedad en general. La exposición constante a imágenes violentas puede desensibilizarnos, disminuyendo nuestra empatía y compasión hacia los demás. Además, puede fomentar comportamientos agresivos y contribuir a la normalización de la violencia como una forma de resolución de conflictos.

Cristian Rodríguez, con un trabajo de investigación exhaustivo e impecable, nos abre una de esas puertas para enseñarnos qué se esconde detrás de las *Snuff movies*, un tema que ha generado controversia y especulación en la industria del cine, en la Criminología y en Internet. Estas películas supuestamente muestran actos extremadamente violentos y reales, incluyendo asesinatos, torturas y mutilaciones. Sin embargo, es importante destacar que son consideradas más como un mito urbano que una realidad tangible.

El problema de las *Snuff movies* es pensar en su realidad, en su existencia. Resulta atroz imaginar que alguien se pueda lucrar con el sufrimiento y la muerte de otra persona, y que haya otros que paguen por verlo, porque... ¿dónde nos deja esto como humanos? Les invito a que lean este ensayo que es una gran reflexión sobre la obsesión humana por lo morboso y lo extremo.

Barcelona, 25 de septiembre 2023  
Paz Velasco de la Fuente  
Jurista criminóloga

*A la memoria de Bartolomé Vallbona Adrover  
(1968–2023)  
Médico-cardiólogo, compañero y amigo.*

# 1. INTRODUCCIÓN

«En este universo súbitamente privado de ilusiones y de luces, el hombre se siente un extraño. Y este exilio no tiene remedio, ya que está privado del recurso de creer en otro mundo. [...] El hombre, esta quimera delirante, ¿es él acaso el dios o la bestia? ¿Su destino es fatal o liberador? Todos juntos, nos reímos de la maldad, pero esta risa nos quema. A todas partes donde vayamos, llevamos el peso del odio y de la cólera. Por todas partes donde vayamos, atraemos las miradas inquietas, y por todas partes, solo cosechamos misteriosos deseos de muerte o de castración».

Albert Camus

En el transcurso del siglo XXI, se ha observado una evolución de la sociedad, donde ha nacido una digitalización que ha desarrollado una nueva forma de comunicación en el espacio cibernético. La era digital se ha instaurado para nunca irse y cambiar el modo de comunicarnos, sobre todo, en la forma de ser de cada uno de nosotros. Un dispositivo electrónico como un *smartphone* está al alcance de cada uno de los individuos que estamos conectados a la red y con ello, la posibilidad de compartir cualquier contenido con una persona que esté conectada en cualquier parte del mundo, *ergo*, tenemos la gran capacidad

de poder consumir cualquier tipo de contenido, desde cualquier parte del mundo.

Esa es la gran redundancia en el nuevo escenario, que ni es tan nuevo, pero que tampoco es tan viejo. Internet se inició hace más de medio siglo y no es nada, si lo comparamos con lo que fue su inicio. Pero ¿cuál es el principal objetivo de Internet? La principal función de Internet es ofrecer al usuario la posibilidad de intercambiar información de una forma efectiva, pero, además, de poder generar comunicación con otras personas. Es decir, si aplicamos Internet al concepto de globalización, podemos considerarlo como el principal actor de globalización en la actualidad.

Sabemos todo lo bueno que nos puede aportar una conexión estable a Internet y las miles de facilidades que nos ofrece. Pero ¿sabemos todo lo malo que nos puede ofrecer como ser humano? La respuesta no está únicamente tras una pantalla e, incluso, deberíamos levantar más a menudo la vista de la misma, para ver lo que somos realmente. Del mismo modo, de lo que somos o no somos capaz de hacer para divulgar cierto contenido.

Lo cierto es que la evolución de Internet nos ha llevado a sacar la cara más inhumana y la capacidad de deshumanizar a víctimas de diferentes hechos. Como por ejemplo, grabar las agresiones físicas procedentes de un grupo de compañeros o compañeras de clase hacia un objetivo que se convertía en la víctima ideal para ser agredida física y verbalmente, además de ser grabada y «posteada» en redes sociales o aplicaciones de mensajería instantánea, como podrían ser Whatsapp, Telegram e incluso Instagram. Esta práctica es conocida como *Happy Slapping* —bofetada feliz, en español—, y nació en Reino Unido en 2005. Se ha extendido a lo largo de los últimos años en España, debido a la imitación de unos jóvenes a otros, con el objetivo de grabar la agresión y compartirla en las redes. ¿Adivinan cuál es el objetivo de este tipo de prácticas y

su motivación? Evidentemente sí, que se haga viral en las redes sociales y que consiga el mayor número de visualizaciones en el menor tiempo posible.

Según la Organización Save The Children<sup>1</sup>, el perfil victimológico expone que un 61 % de los casos son amigos o compañeros. Es decir, que podemos inferir que son del mismo grupo de iguales y de una edad semejante. Por esta misma razón, este tipo de agresión está relacionada con el *cyberbullying* —ciberacoso, en español—. Sin embargo, la relación de acoso escolar puede llevar al *cyberbullying* y, si es grabado y posteriormente publicado en Internet, se define como *happy slapping*. Se estima que 76.643 jóvenes en España sufrieron de *happy slapping* durante su infancia y la edad media en la que lo sufrieron por primera vez fue a la edad de 14 años.

Pero tristemente no es el único caso donde se ven reflejadas la maldad y la ignorancia del ser humano a través de la morbosidad. Podemos destacar al *youtuber* Logan Paul y el contenido que publicó en 2017 en Twitter, quien subiría a Internet la publicación «más loca y real nunca antes compartida en sus canales». Con este mensaje en la antesala, daba inicio a uno de los múltiples videos morbosos y polémicos que se han publicado a lo largo de la historia de Youtube<sup>2</sup>.

El mismo día que publicó ese tweet, Logan Paul subió a Internet una grabación en la que aparecía con tres amigos, los cuales había viajado a Japón. En el siguiente video se mostraba a los jóvenes paseando por el bosque japonés de Aokigahara. Este bosque es conocido como el «bosque de los suicidios» y está ubicado en la base del Monte Fuji. Se aprecia a Logan Paul descubriendo en la lejanía el cuerpo de una persona ahorcada con la rama de un árbol. En este caso, no es únicamente solo,

---

1 Save The Children. (2019). *Happy Slapping: Cuando la violencia se hace viral*.

2 *El País* (3 de enero de 2018). Logan Paul graba un video polémico de un hombre ahorcado en un bosque de Japón. *El País*.

el adentrarse a un bosque porque es conocido como el «bosque de los suicidios» *per se*. Sino más bien, los comentarios y mofas que realizó mientras grababa cada segundo en su estancia en dicho bosque.

Este episodio le llevó a eliminar el video en la plataforma Youtube a las 48 horas de haberlo publicado. Además, compartió diferentes comentarios en Twitter, donde se disculpaba por su actuación y por su falta de respeto a las víctimas de suicidio, pero en especial, a las que estaban presentes en el momento de la filmación. Cabe destacar que Logan Paul recibió muchas críticas negativas por parte de la comunidad de Internet. Pero a pesar de que todo el mundo puede cometer «errores» de este calibre y que, además, en este caso trate de «buscar el lado positivo y no causar una ola de negatividad» hacia el suicidio, ¿cuáles son los factores que pueden desencadenar en una actuación estúpida y negligente hacia una perspectiva ociosa de la muerte?

Uno de estos factores es el morbo, que será una temática tratada más adelante en esta obra, pero que no deja de ser parte del combustible que puede motivar la existencia del porqué usted está leyendo estas páginas e, incluso, puede llegar a consumir contenido violento en sus diferentes contextualizaciones.

Sin embargo, podemos encontrar también ejecutores que graban sus asesinatos para compartirlos posteriormente (o mostrarlo en *streaming*) con sus seguidores. Estos hechos son denominados como «Masacres» y se caracterizan como ataques que están dirigidos contra un colectivo de la sociedad —raza, etnia, edad, etc.— o al azar. Se ha podido observar que muchos de estos autores con diferentes objetivos —político, social o emocional— graban con una cámara en primera persona, como si fuera un videojuego bélico tipo Call of Duty. Con estas características, podemos definir a Payton Gendron

como el autor del tiroteo de Buffalo<sup>3</sup> <sup>4</sup>, este individuo grabó el asesinato en masa que perpetró en la ciudad de Buffalo. El barrio donde ejecutó a 10 víctimas tenía un elemento que iba en contra de sus ideales, que se alimentaban de la «Teoría del Gran Reemplazo»<sup>5</sup>.

Esta teoría de conspiración, y aplicada a este tipo de perfil criminológico, se impulsó a partir del ataque que cometió Tarrant en Christchurch en Nueva Zelanda, el 15 de marzo de 2019. Además, que compartía gran similitud con el atentado terrorista que generó Anders Breivik en 2011<sup>6</sup>. A pesar de que estemos tratando a tres terroristas que están influenciados por unos fuertes vínculos políticos y sociales, es decir, que no les promueve más que transmitir un mensaje ideológico sobre su pensamiento y por qué han llegado hasta este mismo punto. Pero ¿cuál es el elemento característico si eliminamos el elemento racial, social, político o cultural? Divulgar en Internet un mensaje o contenido para que este se viralice. No hay mayor deseo en la sociedad contemporánea que ser escuchado o ser visto. Sin embargo, esto no deja de ser parte de la cultura de los *likes* y la necesidad de la aprobación social.

Para quienes son originarios de una cultura más analógica, no deja de ser una conducta exagerada y que no se corresponde con lo que ellos han contemplado en su desarrollo psicológico y social. Las generaciones digitales han desarrollado un escenario adicional e incluso superior al mundo real, este es el mundo cibernético y *por ende*, las redes sociales. Los colegios

---

3 Sánchez-Vallejo, M.A. (15 de mayo de 2022). «El autor de la matanza racista en Búfalo publicó un detallado plan de su ataque». El País.

4 Rodríguez, C. (2022). «Ataque en Buffalo: análisis criminológico del ejecutor y su motivación». *Al Ghuraba*, núm. 58.

5 Davey, J.; Ebner, J. (2019). «*The Great Replacement: The Violent Consequences of Mainstreamed Extremism*». Institute for Strategy Dialogue.

6 Tosas Barcelona, G. (20 de marzo de 2019). «Terror neonazi: las similitudes entre Brenton Tarrant y Anders Breivik». *La Vanguardia*.

y los institutos han pasado de ser el centro principal de desarrollo social, donde recibían (o no) el don de la popularidad y el liderazgo. Se resumen las redes sociales e Internet como el grado de éxito social dentro de los grupos de permanencia entre sus iguales. Del mismo modo, el tráfico de influencias a través de los «me gusta» o el número de seguidores<sup>7</sup>.

Pero ¿dónde están los límites sobre lo que publicamos? ¿Cómo influye en nosotros y en otras personas lo que compartimos en las redes sociales o en Internet? Del mismo modo, ¿dónde está la veracidad de los hechos que se están compartiendo? Este tipo de cuestiones se pueden aplicar en un concepto como en el «Snuff Movie» y donde se cuestionan la veracidad del contenido por la comunidad de inteligencia y policial. Si este es real o no, e incluso, donde se puede publicar un contenido con un índice de violencia extrema. Más que tratar este libro desde el morbo que puede presentar un video violento y que desencadene en el interés del momento, vamos a analizar las diferentes características y factores que están presentes en cada uno de nosotros. Por qué tenemos interés en lo «prohibido» y por qué no podemos apartar la vista ante tal nivel de violencia. Del mismo modo, cómo Internet, a pesar de ser una excelente herramienta de información y comunicación, es el medio idóneo para compartir cualquier contenido violento, morboso y salvaje. Además, que en este contexto podemos aplicar la «Ley de la Oferta y la Demanda», lo que quiere decir, que si la demanda excede la oferta, aumenta el precio. Por ello, también puede existir un aumento de la existencia y producción del producto.

Por ello, debemos evaluar dónde se puede ofrecer este producto y quiénes son los que están produciendo y distribuyendo un producto de estas características violentas. Del mismo

---

7 Martín, S. (22 de junio de 2018). «Todo por un 'like', la nueva medida de aceptación social». *La Vanguardia*.

modo, analizar quiénes son las personas que pueden consumir este tipo de material. Es decir, quiénes lo consumen únicamente por morbo y quiénes son capaces de consumirlo de una forma regular, como podría ser cualquier plataforma de *streaming* en Internet.

No obstante, esto es una pequeña punta de un enorme iceberg que acaba desencadenando en uno de los objetivos de esta obra, el uso de Internet para divulgar la deshumanización en un sinfín de formas y que generan víctimas causadas por la frialdad del ser humano, siendo una de estas la caracterización de las *Snuff movies*. Pero que ahondaremos más profundamente en cada capítulo hasta llegar al porqué de la misma. Les invito a que me acompañen en esta lectura donde trataremos la violencia en todas sus características y expresiones, el morbo del ser humano hacia la misma y por qué el contenido de una película catalogada como «Snuff» podría existir y perdurar en la era digital, en la tercera década del presente siglo. Cabe destacar que la inmediatez de conexión y comunicación está presente en la sociedad. Podemos saber lo que ocurre en cualquier parte del mundo y formar parte de ese evento, ¿por qué no consumir material prohibido que se esté realizando y distribuyendo que provenga de cualquier parte del planeta?

Asimismo, el *Daesh* o ISIS —el Estado Islámico de Irak y Siria, por sus siglas—, nos mostró una nueva fenomenología audiovisual que forma parte de su propaganda y su forma de *marketing*, siendo esta el usar el mundo cibernético y las redes sociales como medio para difundir su mensaje de terror. Del mismo modo, exponer una narrativa que legitima el uso de la violencia para divulgar su forma de actuar, que es generar un miedo o terror en la sociedad. Dentro de los medios de divulgación, Al Qaeda ya fue un visionario dentro de esa forma de difundir su mensaje y a pocos años de los ataques a Occidente, empezaron a divulgar videos sobre decapitaciones a ciudada-

nos occidentales<sup>8</sup>. Pero la diferencia entre Al Qaeda e ISIS es que este último lo llevó a un nuevo medio, siendo este Internet. Además de contar con productores, camarógrafos, guionistas y un sinnúmero de recursos técnicos para generar un contenido de alta calidad, y que este sea difundido en Internet <sup>9</sup>.

Como ya indican diferentes analistas en terrorismo de etiología yihadista, este terrorismo de cuarta oleada es completamente distinto, ya que usa las redes sociales no únicamente como medio de divulgación o propaganda, sino también como medio de radicalización o reclutamiento. Siempre van un paso por delante de los sistemas de seguridad nacional y lo único que nos queda es estar continuamente analizando redes sociales, entorno, vínculos y, con esto, cualquier foco de radicalización, para tratar de prevenir un mal mayor. Del mismo modo, se les ofrecerá un análisis de las decapitaciones de la yihad en uno de los capítulos de esta obra. De igual forma, cómo las campañas de desinformación están presentes y que forma parte de otros grupos terroristas, como *Hamás* en los ataques de Israel e incluso de países como Rusia. Asimismo, cómo sus enemigos también realizan campañas de publicidad para desmerecer las acciones de los diferentes bandos involucrados.

También podrán analizar en los siguientes capítulos la violencia desde diferentes perspectivas, como un medio de supervivencia, lucro o expresión. Podemos entender la violencia como medio de supervivencia, como una forma de sobrevivir, es decir, seguir vivos ante una amenaza. Estaríamos volviendo a un estado primitivo, donde podemos llegar a sacar de nuestro ser a una persona irracional con una única razón, luchar por tu vida o por la persona que está siendo atacada y por *ende*,

---

8 El País (18 de julio de 2004). Una página web islamista muestra la decapitación de un rehén de EE UU en Arabia Saudí. *El País*.

9 Soto Castro, J.E. y Garriga Guitart, D. (2015). Humillación y agonía: análisis conductual de las decapitaciones de Estado Islámico. *Behavior & Law Ediciones*.

a quien queremos proteger. Nos guste o no, ese elemento nos ha llevado a ser lo que somos actualmente: una sociedad. El famoso psicólogo Albert Bandura expone que el ataque físico o verbal de terceros, las frustraciones o el propio dolor pueden llegar a generarnos una conducta agresiva<sup>10</sup>. Es decir, que somos seres violentos por naturaleza y que la domesticación normativa puede perderse si diferentes factores endógenos y/o exógenos actúan en romper dichas normas en el propio individuo.

Por otro lado, también podrán analizar que la violencia también está presente tanto en el lucro como en la expresión de cada ser. Es decir, que esta combinación puede aplicarse al objeto de esta publicación. Por un lado, el interés de lucrarse mediante el uso de la violencia es una actividad que ha estado presente desde hace décadas a través del crimen organizado mediante la extorsión, el sicariato e, incluso, la trata de humanas. Por lo que es algo completamente habitual para que las grandes —y no tan grandes— corporaciones criminales, puedan seguir expandiendo sus tentáculos e influencia a nivel regional e internacional.

En definitiva, podrán explorar todo lo que está relacionado con el concepto *Snuff movie* y los diferentes contenidos multimedia de carácter violento y cómo estos pueden difundirse fácilmente en la red. Del mismo modo, veremos que como ser humano, podemos tener la capacidad de deshumanizar, ya sea por aplicar la violencia directa o indirectamente. Es decir, ser quienes aplican la agresión en primera persona o, simplemente, ser espectadores de los hechos.

Como expuso el filósofo Friedrich Nietzsche en su obra «Así habló Zaratustra» (1883), denominó la maldad en el ser humano como el «abismo». Nietzsche utilizó esta metáfora para representar la naturaleza oscura y caótica que existe en

---

10 Amarista, F. J. (2008). «La violencia». *Gaceta Médica de Caracas*.

el interior de cada individuo. Nietzsche menciona el concepto del «abismo» como una fuerza primordial que acecha en lo más profundo de la psique humana. Según él, el ser humano es un ser complejo y contradictorio, capaz de grandes virtudes, pero también de actos malvados y destructivos. El abismo representa esa parte oculta y peligrosa de nuestra naturaleza que puede emerger en determinadas circunstancias. Al utilizar esta metáfora, Nietzsche sugiere que la maldad no es simplemente una fuerza externa o ajena al ser humano, sino que está arraigada en nuestra propia esencia. El abismo simboliza la capacidad del ser humano para sumergirse en el caos, la violencia y la crueldad, si se permite que esos instintos oscuros y primitivos tomen el control. Por lo que la maldad, y por ello la crueldad, en el ser humano es innata e inherente en cada uno de nosotros. Esta puede aparecer cuando se pierden los valores morales y se cede a los impulsos más destructivos y egoístas.

## 2. EL *SNUFF MOVIE* COMO CONCEPTO

«La maldad es el aspecto más sombrío de la naturaleza humana, y su manifestación es la triste prueba de que, en el mundo, la inteligencia puede ser malévola.»

Arthur Schopenhauer

El concepto de *Snuff movies* ha estado presente durante las últimas décadas del siglo pasado y ha evolucionado al inicio del presente. De igual forma, se le ha atribuido varios nombres en inglés que se acercan a la realidad de la acción. Entre las diferentes definiciones de las películas *snuff* podemos encontrar *White Heat* o *The Real Thing*. Pero ¿qué significa realmente el concepto *Snuff Movie*? Entendemos el *Snuff Movie* como el contenido audiovisual que ofrece una serie de imágenes y sonido que pueden mostrar torturas en todos los sentidos de su palabra, es decir, física y psicológica; violaciones a la víctima hasta la muerte de la misma. Es decir, que estaríamos hablando de hacer sufrir a la víctima, que está siendo grabada, sometiéndola a todo daño que se le pueda ocurrir al agresor. Sin embargo, el objetivo va más allá de maltratar a la víctima hasta provocarle la muerte: se trata de grabar dicho contenido audiovisual para

luego comercializarlo. Se trata de una muerte coreografiada que busca comercializar el dolor y el sufrimiento <sup>11</sup>.

La mayoría de los especialistas en este tipo de fenomenología delictiva coinciden en afirmar que las *Snuff movies* son una escalofriante leyenda urbana. Es decir, que actualmente es considerado un mito moderno, debido a su posible existencia e incluso, todas las personas que pueden estar detrás de una producción de esta categoría. Con esto me refiero a los individuos que pueden ejecutar este tipo de filmación, los cuales pueden ser los actores intelectuales de la obra, los ejecutores o quienes graban, producen y distribuyen este tipo de material<sup>12</sup>.

Por otro lado, existen muchas historias vinculadas a la producción y comercialización de este tipo de contenido, las cuales han sido relacionadas con redes pedófilas, ritos satánicos, sádicos con alto poder adquisitivo, trata de blancas y explotación sexual, círculos millonarios o, simplemente, con mentes retorcidas que disfrutan viendo cómo un ser humano puede llegar a torturar, mutilar y asesinar a otro. Asimismo, existen una serie de videos donde se ven muertes reales en guerras, accidentes de tráfico, suicidios e, incluso, ejecuciones <sup>13</sup>.

Por lo que podemos observar en estos metrajes reales y con un alto nivel de violencia, que se pueden observar a personas asesinando a otras como homicidas, suicidios, accidentes de tráfico, sicariato o crimen organizado. A partir de estos videos, se clasificará en dos grupos, siendo uno las similitudes, y el otro, las diferencias. La similitud, como se puede observar evidentemente, es la muerte casual o causal. Y la diferencia, el grado de violencia ejercida para que genere un alto impacto en el espec-

---

11 Velasco de la Fuente, P. (25 de septiembre de 2015). Consumir violencia visual. *Snuff movies: ¿Leyenda urbana o realidad?* [www.criminal-mente-es](http://www.criminal-mente-es)

12 *Ibidem*.

13 *Ibidem*.

tador. Podemos concluir que al ser un contenido audiovisual, la producción puede tener un factor elemental para su creación y distribución, siendo este un público que lo quiera visualizar y consumir. En especial, cuando en la presente era digital estamos todos completamente conectados y por ello, se podría afirmar que estamos en una «globalización digital». Es decir, que hemos perdido en este aspecto el concepto de local para llevarlo a la capacidad instrumental de trasladarlo a todo el mundo.

Partiendo de que son supuestas grabaciones de una película o un video de muy corta duración donde se muestran torturas, vejaciones a las víctimas y, posteriormente, el asesinato de la misma. Sabemos que la finalidad es obtener un beneficio económico con su venta o por su visualización. Esta grabación puede haberla realizado el propio asesino o una tercera persona, que aunque no participe directamente, también forma parte de la misma como sujeto pasivo. Del mismo modo, también estará involucrado en su comercialización. El FBI ha definido estas grabaciones como «la representación visual de un asesinato destinado a satisfacer una motivación sexual y con intención de ser distribuida comercialmente»<sup>14</sup>.

Pero ¿cuál es el origen del concepto *Snuff movie*? La criminóloga Paz Velasco de la Fuente nos ofrece en su obra *Homo Criminalis: El crimen a un clic. Los nuevos riesgos de la sociedad actual* (2021), un capítulo donde aporta una serie de definiciones y conceptos, entre otros, el origen del concepto *Snuff movie*. Describe cómo el escritor Anthony Burgess creó una jerga ficticia juvenil para su novela *La naranja mecánica* (1962). Esta jerga fue creada a partir de lenguas eslavas, denominada «Nadsat». Una de esas palabras creadas fue *snufar* (en la versión española) y que tenía como significado «morir», mientras que, en la versión original, se le aplicó el término *snuff it*

---

14 Velasco de la Fuente, P. (2021), *Homo Criminalis: El crimen a un clic. Los nuevos riesgos de la sociedad actual*. Editorial Ariel.

—mátalo, en español—. Es decir, que estaríamos hablando de la escenificación de una muerte real en una persona. Además, este tipo de contenido audiovisual puede estar catalogado como película y, con ello, exhibe al público una muerte coreografiada y el espectador tiene que pagar un elevado precio para visualizarla<sup>15</sup>.

No obstante, este tipo de contenido es catalogado actualmente como una leyenda urbana que todavía no se ha confirmado por ningún medio policial ni científico. Esto se debe a que es difícil determinar la veracidad de este tipo de contenido, ya que muchos de los materiales que se pueden encontrar en la red son simulaciones completamente falsas o, simplemente, son estafas cibernéticas que funcionan por la morbosidad de las personas ingenuas, las cuales acceden a lugares en la red para buscar contenido morboso y violento.

Asimismo, el término *snuff film* se utilizó por primera vez en el libro de Ed Sanders *The Family: the Story of Charles Manson's Dune Buggy Attack Battalion* (1960). En este libro se narran los crímenes cometidos por la familia en julio de 1969 en la ciudad de Los Ángeles (California). En la industria cinematográfica aparece el concepto de *snuff movie*, pero sin ser descrito *per se*. Se trata de la película *Peeping Tom* (1960) del director de cine británico Michael Powell. La historia de este *film* nos muestra cómo un asesino en serie graba a sus víctimas, pero el concepto de *snuff movie* no aparece hasta 1976<sup>16</sup>. Fue en enero de ese mismo año cuando se estrenó la película *Snuff* en la ciudad de Nueva York. Esta película es una producción argentina que fue catalogada como de terror y que trata sobre una actriz a la que contratan para protagonizar una película en la que es agredida sexualmente, torturada y asesinada. A partir del estreno

---

15 *Ibidem*.

16 Velasco de la Fuente, P. (2021), *Homo Criminalis: El crimen a un clic. Los nuevos riesgos de la sociedad actual*. Editorial Ariel.

de esta cinta, se desarrolló el rumor de que la actriz había sido asesinada durante la filmación de esta película, pero evidentemente, fue una estrategia de *marketing*.

Sin embargo, basándonos en el análisis de la criminóloga Paz Velasco, el fenómeno de las *snuff movies* se puede analizar desde diferentes perspectivas para obtener mayores respuestas<sup>17</sup> que las definiciones otorgadas varias décadas atrás:

1. Investigar la existencia real de una industria y/o negocio clandestino que comercie y mercantilece la muerte en directo de otras personas.
2. Demostrar que estas grabaciones solo forman parte de una posible leyenda urbana.
3. Cómo y por qué se ha representado este fenómeno delictivo en la ficción, como puede ser en el cine, hasta el punto de influir en las creencias de una parte de la sociedad.
4. Demostrar que son cintas o contenido multimedia que simula un asesinato real haciendo pasar esas muertes por verdaderas.

Confirmando estas definiciones y que confirme la presencia de una red clandestina de *snuff movie*, definiría las siguientes líneas de investigación:

1. Identificar los actores criminales involucrados para poder generar una asociación de vínculos entre los mismos.
2. Identificar cuál es el *modus operandi* de captación de las víctimas.
3. Identificar la red clientelar y cuál es la motivación del consumo de ese contenido. Es decir, si la motivación es meramente morbosa y de un consumo meramente ocasional, o es

---

17 *Ibidem.*

el perfil de un cliente habitual, el cual puede llegar a consumir con una mayor frecuencia el contenido *snuff*.

4. Asimismo, y relacionado con el punto anterior, analizar los antecedentes penales y personales de los diferentes usuarios, los cuales están consumiendo este contenido con mayor frecuencia.

Es cierto que para llegar a abordar esas cuestiones, debemos previamente afirmar que existe una red cinematográfica que desarrolle un contenido violento de estas características. Del mismo modo, existe la necesidad de actualizar el concepto de *Snuff movie*, ya que tiene una visión completamente arcaica debido a que nos basamos en un concepto de videoclub y, por ello, estamos limitando el alcance de distribución que puede llegar a tener el uso de Internet.

No obstante, se han observado películas de alto contenido violento y generado con intencionalidad de grabarlo para su posterior publicación. En este caso, estaríamos hablando del *film Holocausto canibal* (1980), del director italiano Ruggero Deodato. Esta película es conocida por ser de terror y caracterizada por un alto nivel de *gore*, además de tener un contenido extremadamente gráfico y perturbador que incluye escenas de violencia gráfica, tortura, violación y canibalismo. En su día, esta película fue polémica, ya que generó una alta controversia por su representación explícita de la violencia, la cual generó debates sobre la ética del cine y los límites del arte.

La trama de esta película sigue a un equipo documentalista que se adentra en la selva amazónica en busca de una tribu caníbal. Después de que el equipo desaparece, un profesor de antropología lidera una expedición para encontrarlos. Lo que descubre esa expedición es una serie de horribles atrocidades cometidas por la tribu y el equipo de filmación. Esta cinta es famosa por su estilo de «metraje encontrado» —o «*found footage*» en inglés—, lo que significa que pretende presentar

la película como si fuera el material original grabado por el equipo desaparecido, lo que le otorga un enfoque realista y crudo. Dicho enfoque contribuye a la sensación de violencia gráfica y disturbios que experimenta el espectador.

De hecho, era tan alto el nivel gráfico de violencia presentado en esta película que esta generó múltiples controversias, debido a la sospecha inicial de que las escenas de violencia eran reales. Es más, el director Ruggero Deodato fue arrestado y acusado de asesinato en Italia debido a la creencia de que los actores habían sido asesinados durante la realización de la película. No obstante, los cargos fueron retirados y el director absuelto, ya que los actores que pensaban que habían sido asesinados aparecieron ante las autoridades.

¿Se podría considerar *Holocausto canibal* un metraje *snuff* si en esta película no mueren personas con el objetivo de obtener un beneficio económico? Entendemos que una película puede tener varios objetivos, ya sean artísticos y/o creativos, pero también queda claro que el poder obtener un beneficio económico —o simplemente poder costear los gastos de la grabación— es también una motivación del director y la productora. En este caso, ningún ser humano fue asesinado durante el rodaje, pero sí podemos observar que, en este *film*, son asesinados varios animales para la recreación de la trama. Es decir, que los animales sí han sido asesinados con el objetivo de desarrollar la película, su trama, su grabación y, posteriormente, su publicación para obtener un beneficio, ya sea artístico o económico.

¿Estaríamos hablando de «*animal snuff*» en este caso? Se estaría desarrollando una subcategoría dentro del concepto de *Snuff movie* pero, evidentemente, desde una perspectiva con menor peso legal, debido a que un animal no tiene el mismo peso legal que una vida humana. A pesar de las diferentes críticas que pudo generar varias décadas atrás, ¿la industria cinematográfica permitiría un contenido violento de estas características en la actualidad? Me temo que no, debido al gran impacto

que podría generar en el presente. Hemos llegado a humanizar tanto a las mascotas que actualmente forman parte de la familia. Sin embargo, podemos observar que dependiendo de quién esté visualizando el contenido y el tipo de contenido que se esté visualizando, todo dependerá del nivel de aceptación de este tipo de material.

De todas formas, aunque esta película fuera publicada en 1980 y los animales que fueron asesinados durante la grabación fueran silvestres, este tipo de contenido no es apto para todos los públicos, aunque las personas interesadas pueden llegar a acceder desde otras vías alternativas. En especial, si tenemos un amplio «videoclub» en Internet que puede mantener nuestro anonimato tras la pantalla. Pero ya podrán leer en otro capítulo sobre películas que presentan el ambiente de las *Snuff movies* sin realmente serlo y que han sido publicadas en la gran pantalla.

Por otro lado, ¿dónde están los límites de creación y los límites éticos para privar de la vida a un ser vivo, con el objetivo de «crear arte»? Este tipo de cuestiones se pueden aplicar a los límites de lo ético y racional, lo que se define como lo que es «correcto». Me viene a la mente un ejemplo que sucedió hace varias décadas por una polémica con el artista costarricense, Guillermo Vargas Jiménez —también conocido como Habacuc—, quien mostró su obra llamada *Exposición N°1* en la Galería Códice en Managua (Nicaragua). Al parecer, buscaba generar un impacto social con diferentes materiales que pudieran generar controversia. En efecto, generó la polémica y la controversia que buscaba en toda la comunidad internacional<sup>18</sup>.

En su exposición mostró diferentes «obras», entre ellas, un perro callejero atado a una pared con una cuerda y con un «Eres lo que lees» escrito en la pared con comida de perro.

---

18 Couzens, G. (30 de marzo de 2008). «Outrage at 'starvation' of a stray dog for art». *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2008/mar/30/art.spain>

Según el artista, buscaba ver la reacción de la sociedad y los medios de comunicación al mostrar a un perro en un estado de desnutrición sin acceso a la comida ni a la libertad. Hubo varias páginas webs, noticieros, asociaciones de los derechos de los animales y usuarios de Internet, entre otros, que se hicieron eco de este evento y por ello, compartieron en masa lo que estaba sucediendo en su obra. Además, muchos de los usuarios de Internet amenazaron de muerte al artista, quien se defendió diciendo que ninguno de los visitantes a la exposición intervino para detener el sufrimiento del animal. Del mismo modo, tampoco llegó a decir si el animal había sobrevivido al espectáculo, pero sí afirmó que había recibido decenas de amenazas de muerte. En cambio, la directora de la Galería Códice insistió en que el perro callejero estaba siempre desatado excepto las tres horas que duraba la exhibición y que este era alimentado regularmente con comida para perros que el propio Habacuc traía<sup>19</sup>.

Como expone Hababuc en su supuesta crítica en masa y social, podemos determinar la presencia del morbo en el ser humano, por lo que somos capaces de ir a ver el mal o lo que es realmente morboso simplemente por lo que es. Y, aplicándolo al contexto de la obra llamada *Exposición N° 1* en la Galería Códice, podemos trasladarnos a un lugar en concreto para poder comprobar si es cierto lo que nos comentan. Se puede aplicar el refrán «La curiosidad mató al gato [...] pero murió sabiendo». Existe una bonita apología donde el ser humano también tiene esa curiosidad y, por ello, interés en lo que está supuestamente prohibido, siendo, en este caso y en los múltiples que se van a describir en este libro, lo que llama la «atención» de la humanidad por ser bizarro.

Como me describió el criminólogo Javier Sanz al consultarle material para este libro:

---

19 *Ibidem.*

«La violencia llama a las personas siempre y cuando la violencia no afecte a la persona propia ni a nadie cercano; de ahí que aquellos que ven videos violentos no sean psicópatas ni cosas raras, sino gente normal con curiosidad. Por eso, cuando vemos películas de terror, aunque nos tapamos los ojos, miramos entre los dedos... Es un comportamiento curioso totalmente normal y, gracias a eso, funcionan los videos de decapitaciones terroristas, entre otras cosas».

Por esa misma razón, uno de los objetivos no es únicamente afirmar o desmentir la existencia de material *snuff*, ya que estaríamos únicamente dando la respuesta fácil para seguir alimentando ese morbo, sino también analizar por qué pueden existir. Por ello, se tiene que definir cuál es la cognición y conducta humana, la cual puede alimentar la existencia de la leyenda urbana y de la realidad. Además, también muestra una de esas realidades, que es que el ser humano no es tan bueno como parece y que es capaz de realizar cualquier acto atroz y que, independientemente de sus acciones, este puede ser repudiado por gran parte de la sociedad. Pero que esta sociedad puede visualizar contenido violento para luego realizar el castigo tanto punitivo como social.

Y, sin ir más lejos, Internet está infestado de diferentes páginas que no están necesariamente en la *dark web* o en la *deep web*. Estas páginas muestran contenidos de lo más variopinto: desde accidentes reales, operaciones médicas, crímenes de guerra y suicidios hasta cómo se aplica la pena capital a un sentenciado. Está claro que el refrán del gato se puede aplicar en este contexto —nunca mejor dicho—, debido a que este tipo de contenido está a un solo clic de distancia. Ofrece a todos los usuarios la facilidad y sobre todo la oportunidad, para filmar, consumir y difundir asesinatos y muertes reales. Es decir, que gran parte de la población que está interesada en este tipo de contenido puede formar parte de una red que le mueve visceralmente las ansias de generar y compartir material violento.

Son millones de internautas que visitan páginas web donde se pueden visualizar de forma *online* videos de asesinatos, mutilaciones o torturas, la gran mayoría a coste cero <sup>20</sup>.

Dichas páginas web, que se caracterizan por ser un gran foro con diferentes temas y subtemas, no están presentes ni en la *dark web* ni en la *deep web*, sino que son Reddit y Rotten. Es decir, se encuentran en la web superficial donde nos movemos casi todos los usuarios de Internet. Estas webs son denominadas *shock sites* y tienen como objetivo mostrar material con alto valor de *shock*, pretendiendo ser dañinas, desagradables y perturbadoras para sus visitantes, pues contienen material sensible debido a su violencia y/o crueldad. Del mismo modo, pueden ser de una naturaleza pornográfica extremadamente violenta, dolorosa, soez, surrealista y provocadora. Este tipo de páginas contiene galerías de imágenes y videos que pueden ser perturbadores para el usuario que accede a la web. También pueden ser de gran interés para el usuario que busque material relacionado con muertes, asesinatos y suicidios, entre otros. Otro de los intereses que suscitan es que son de acceso gratuito e incluyen cualquier material para aquellos que persigan contenido morboso o perturbador.

En [www.rotten.com](http://www.rotten.com) se puede encontrar una amplia galería de fotos de cadáveres y de restos humanos, accidentes, autopsias, intervenciones quirúrgicas, perversiones sexuales y hasta asesinatos. No obstante, también existió una página que fue creada en 1997 y que presentaba en su galería fotografías y videos *gore*. Esta se llamaba [www.ogrish.com](http://www.ogrish.com). Entre los múltiples videos y fotos violentas también se encontraban los videos que publicaba el Estado Islámico, por lo que también potenciaba la propagación de los mismos como propaganda radical al mismo tiempo que seguía alimentando las mentes

---

20 Velasco de la Fuente, P. (2021), *Homo Criminalis: El crimen a un clic. Los nuevos riesgos de la sociedad actual*. Editorial Ariel.

bizarrras en Internet con las decapitaciones que caracterizan a este tipo de contenido yihadista. A diferencia de la página web Rotten, esta llegó a contar con 5 empleados en plantilla. A finales de 2006, y buscando una cierta legitimación, se integró en LiveLeak y fue cerrada en 2021, siendo redireccionada a la página [www.itemfix.com](http://www.itemfix.com) ese mismo año <sup>21</sup>.

Yendo más allá de los videos sobre asesinatos, suicidios, accidentes viales o decapitaciones de la yihad, en 2022 hubo una masacre en la ciudad de Buffalo (Nueva York). En este ataque armado, Peyton Gendron, un joven de 18 años, decidió conducir más de 300 kilómetros con el objetivo de atacar un barrio caracterizado por estar habitado principalmente por ciudadanos afroamericanos. El ejecutor retransmitió en directo la masacre con la que acabó abatiendo a más de 10 personas, además de varios heridos. Si dejamos de lado la motivación del ataque, el cual está basado en la teoría del gran reemplazo y en la ideología social nacionalista, se puede destacar la importancia que tiene exponer el hecho y su ideología. Por lo que acaba publicando en todos los medios posibles sus hechos, que son aberrantes. Además de admirar al asesino en masa Anders Breivik (es decir, que buscaba atacar a cualquier signo que pueda atentar contra la raza blanca y su pureza), Peyton Gendron usó las redes sociales para difamar a través de memes a la ciudadanía afroamericana. Su masacre y su manifiesto fueron divulgados en diferentes foros, muy semejantes a los descritos anteriormente. En cuestión de horas, toda la red tuvo acceso a un contenido de alta violencia. Asimismo, fue ampliamente divulgado y compartido<sup>22</sup>. Con esto quiero mostrar que si un pájaro tiene alas, tendrá la posibilidad de arrancar el vuelo. La metáfora se entiende, ¿verdad? No hay más ciego

---

21 *Ibidem*.

22 Rodríguez, C. (2022). «Ataque en Buffalo: análisis criminológico del ejecutor y su motivación». *Al Ghuraba*, núm. 58.

que el no quiere ver. Y sabemos que lo que nos hace mirar es la curiosidad, el morbo, saber más de algo que es prohibido. Con prohibido me refiero a algo que no podemos ver habitualmente y por ello, llama nuestra atención y no nos permite arrancar la mirada de una muerte en un accidente de tránsito o un asesinato.

Somos curiosos por naturaleza y seguimos siendo igual que los animales, con la única diferencia de que nos hemos convertido en bípedos y hemos creado diferentes sociedades, leyes y normas para regular nuestras acciones. Es decir, que necesitamos regulación legal para prevenir acciones que vayan en contra de la ética y moral y que no vulneren los Derechos Humanos. No obstante, el género *snuff* tuvo mucha repercusión en las décadas de los 70, 80 y 90. Podemos encontrar la saga «*Faces of Death*», del director John Alan Schwartz. La primera película fue publicada en 1978 y nos muestra un falso documental de 105 minutos que muestra diferentes escenas explícitas en las que se presenta la muerte de diferentes formas, algunas reales y otras ficticias. Estas imágenes muestran suicidios, muertes accidentales humanas y muertes de animales, entre otras. No han sido grabadas explícitamente para la película, pero sí recopiladas para su publicación y su recaudación. Es decir, que se recaudaron más de 35 millones de dólares en taquilla. Además, debemos partir de que el presupuesto fue de 450.000 dólares. Del mismo modo que hemos hablado de la película *Holocausto Caníbal*, este tipo de películas ha existido por un contenido violento y poco accesible en esa época que, evidentemente, llamó la atención de muchas personas interesadas. Asimismo, este tipo de filmaciones afianza el consumo de material *gore* al mismo tiempo que supone tanto una perpetuación de la leyenda urbana como un aumento en la producción de este tipo de material.

Cabe destacar que el contenido *snuff* tiene un aura de «prohibido» o que está creado en las sombras de una red clandestina de personas que asesinan a otras para grabar esas acciones y,

posteriormente, publicarlas y poder obtener un beneficio económico. Por lo tanto, ¿es necesaria una industria clandestina para consumir contenido violento? La respuesta es no.

De hecho, existe un género de filmación conocido como «película mondo». Este género tiene un concepto de película-documental y es semejante a los documentales de ficción, los cuales representan temas y escenas sensacionalistas. No obstante, son fáciles de distinguir del resto, ya que contienen el nombre de «mondo» en sus títulos. Sin embargo, en los países anglosajones son conocidos como «*shockumentary*». Es decir, que películas como *Faces of Death* o *Terrorists, Killers And Middle-East Wackos* —esta filmación la describiremos más adelante— representan un género que puede clasificarse como películas mondo y, por tanto, pueden comercializar contenido violento (accidentes, muertes, linchamientos, ejecuciones y otros elementos) como una obra de culto. También cabe añadir que no es únicamente material violento el que se puede encontrar en este tipo de género, sino también material sexual, fetichista y de consumo de drogas. Nos encontraríamos, por tanto, ante un metraje que expone un material tabú para el público consumidor de la época.

En el caso de la película anteriormente mencionada, «*Terrorists, Killers And Middle-East Wackos*» (2005) —también conocida como *Terroristas, asesinos y chiflados de Oriente Medio*— esta ofrece, tal y como indica su nombre, contenido de alto nivel de violencia y que trata de impactar a la audiencia. Es evidente que con el nombre trata de llamar la atención de un público que ha estado expuesto a un cambio de paradigma en la seguridad nacional, y esto se debe a la irrupción de *Al Qaeda* desde el 11-S. Sin embargo, el video muestra más que terroristas, asesinos y «chiflados» de Medio Oriente.

Podemos ver principalmente en este metraje varios accidentes automovilísticos; cuerpos amputados de diferentes formas; múltiples suicidios; manifestaciones violentas; víctimas de gue-

rra, las cuales son ejecutadas en medio de la nada; asesinatos y así, hasta un sinfín de escenas. Pero no todas las escenas del metraje contienen material violento donde hay víctimas mortales, sino que también se pueden ver escenas que pueden llegar a considerarse como bizarras, ya sean personas comiendo insectos vivos u órganos de animales. Es decir, que como indicábamos anteriormente, estaríamos ante una película mondo, también denominada *shockumentary*.

Como hemos definido en diferentes ocasiones, el morbo ante estos videos está presente y es por ello que existe un público que lo quiere visualizar. Además, en la década de los 80 y 90 estuvieron de moda los programas de televisión que mostraban escenas impactantes. ¿Por qué, pues, no ir más allá y mostrar escenas más agresivas? Efectivamente, la productora *Indecline Films* fue más allá y creó la película *Terrorists, Killers And Middle-East Wackos* y mostró lo peor del ser humano. Pero deja de ser el espejo de lo que realmente quiere ver el público, es decir, esta película e igual a otras, es el reflejo de quien está interesado en consumir material de estas características y que tiene como objetivo satisfacer unas necesidades psicológicas cuestionables. En los siguientes capítulos analizaremos en más detalle qué se esconde tras una personalidad violenta o qué nos lleva a mirar hacia lo que es prohibido.

Lo que nos muestra la serie de películas de Bumfights es lo que podemos encontrar en la primera década del 2000 y así lo muestra, ya que los videos violentos están acompañados con canciones *punk rock* de esa época. De hecho, el auge del contenido violento o considerado relativamente «rebelde» para esa década estaba muy presente en series de televisión como *Jackass*, producida por la MTV. Por tanto, se puede relacionar la presencia de este tipo de contenido y documentales durante esa época. Del mismo modo, podemos afirmar que dicho contenido tampoco ha cambiado si lo contemplamos desde una perspectiva social.

Sin embargo, ¿el concepto *snuff* sería aplicable en este tipo de películas? El concepto de *snuff movie* se desarrolla cuando se tortura, se viola y se mata a una persona con el objetivo de grabarlo para luego obtener un beneficio con ese metraje, pero tampoco debemos descartar completamente de esta relación con el objeto de estudio que estamos analizando y el origen del mismo hecho. De igual forma, la existencia real de un metraje *snuff*. Como hemos indicado anteriormente, el concepto *snuff* se debería redefinir, ya que estaba bien planteado décadas atrás. La industria cinematográfica ha obtenido un beneficio económico al usarse lo violento, bizarro y prohibido como medio de *marketing* y, con ello, se ha potenciado la visualización y compra de entradas de cine. Sin embargo, en este caso, películas como *Terrorists*, *Killers And Middle-East Wackos* utilizan material ya grabado en el que se visualiza un alto grado de violencia con víctimas reales. Es decir, que aprovecha el material grabado para poder explotarlo económicamente. La diferencia no es tan grande, debido a que solo se ha alterado el orden de los productos o, mejor dicho, la motivación es la misma, siendo esta el lucro.

Cabe destacar dentro de este capítulo el documental *Snuff: A Documentary About Killing on Camera* (2008) del director estadounidense, Paul von Stoetzel, donde se debate sobre la existencia de las *snuff movies* y donde se puede observar la polarización en las respuestas de los diferentes entrevistados. Por un lado, diferentes personas afirman que existe una industria cinematográfica que desarrolla una actividad audiovisual y criminal al producir películas de alto grado de violencia y de un público que consume dicho material. Por otro lado, podemos encontrar los que niegan la existencia de videos de estas características. Además, definen algo que está muy relacionado con lo que exponen los diferentes cuerpos policiales: el hecho de que no se ha podido comprobar la veracidad de estos videos,

ya que muchos son una interpretación de la muerte o se les puede aplicar cierto grado de duda en los mismos.

No obstante, después de analizar los diferentes contenidos descritos en este capítulo, puedo concluir que el ciudadano promedio ya es el principal productor de contenido violento y real. Es decir, que somos los primeros en sacar el teléfono y grabar cualquier tipo de acción que salga de lo normal, antes que atender una emergencia o una situación compleja. A partir de ahí, podemos lanzar una serie de hipótesis para futuras investigaciones que podrían comparar la existencia de las *snuff movies* y los videos violentos en Internet:

1. Hipótesis de la clandestinidad: las *snuff movies* se consideran extremadamente raras y su existencia real es objeto de debate por las diferentes policías, analistas y la misma sociedad. Una hipótesis podría ser que las *snuff movies*, en caso de existir, son producciones altamente clandestinas y controladas por grupos criminales o subterráneos. Por otro lado, los videos violentos en Internet son más accesibles y pueden ser producidos por individuos anónimos o grupos pequeños sin necesidad de recursos significativos.
2. Hipótesis del morbo humano: ambos fenómenos podrían ser explicados por el morbo y la fascinación humana hacia la violencia. Tanto las *snuff movies* como los videos violentos en Internet satisfacen una demanda de contenidos extremos y perturbadores que algunos individuos pueden buscar por razones de morbosidad o curiosidad insana. Este punto lo vamos a definir en los próximos capítulos.
3. Hipótesis del impacto psicológico: una posible hipótesis es que las *snuff movies*, si existen, pueden tener un impacto psicológico más profundo en los espectadores debido a la representación de asesinatos reales. Los videos violentos en Internet, por otro lado, pueden ser perturbadores, pero al

ser en su mayoría simulaciones o actuaciones, es posible que tengan un impacto psicológico menor en comparación.

4. Hipótesis de la clandestinidad y la viralización: es posible que las *snuff movies* se mantengan en un nivel muy clandestino debido a su naturaleza ilegal y perturbadora. Por otro lado, los videos violentos en Internet pueden viralizarse rápidamente debido a su fácil acceso y a la facilidad que tienen para compartirse en plataformas digitales, lo que puede aumentar su visibilidad y distribución a través de aplicaciones como Whatsapp y Telegram, entre otros.
5. Hipótesis de la regulación y censura: Dado que las *snuff movies*, si existen, violan claramente la ley y los derechos humanos fundamentales, su existencia y difusión son objeto de intensa persecución y censura por parte de las autoridades. En contraste, los videos violentos en Internet pueden ser objeto de debate en términos de libertad de expresión y límites de contenido, lo que dificulta su regulación y control.

En conclusión, hay que destacar que la existencia real de las *snuff movies* ha sido ampliamente cuestionada y no hay una evidencia concluyente que respalde su existencia generalizada por lo que, en la actualidad, no se ha podido confirmar la existencia de una industria cinematográfica que tenga como objetivo torturar, violar o matar a una persona con la finalidad de grabarlo y publicarlo. A diferencia de las películas mencionadas anteriormente, dichas películas muestran grabaciones de diferentes accidentes, mutilaciones o asesinatos que fueron añadidos al metraje, pero en los que los creadores no fueron partícipes de las grabaciones. Es decir, que obtuvieron las diferentes cintas de grabación y, posteriormente, las incluyeron para su comercialización. En cambio, *Holocausto Caníbal* muestra varias escenas en las que sí mataron a varios animales con el objetivo de crear un producto audiovisual con un alto nivel de violencia. Por tanto, habría que redefinir el concepto

*snuff* y actualizarlo a la presente era digital. Del mismo modo, definir si solo se aplica a personas o también a animales. Sin embargo, vamos a analizar otros factores que pueden ofrecer luz a esta investigación y por qué existen leyendas como el *snuff*. Sin embargo, la realidad siempre supera a la ficción y con ello, este tipo de leyendas urbanas siempre quedará opacada por la maldad presente en cada uno de nosotros. En especial, cuando tenemos acceso a todo tipo de contenido audiovisual a tan solo un *click*. Cuando los diferentes textos religiosos nos describen el infierno como algo sobrehumano y que dista mucho de la realidad, pero esa realidad está muy cerca de lo que conocemos y lo que somos. El infierno como tal no está fuera de nosotros, más bien, el infierno está dentro de nosotros. La única diferencia es si lo dejamos actuar o, simplemente, controlamos y guardamos nuestra esencia y oscuridad en el lugar más recóndito de nuestro ser.