laFuga

Dont F*** with cats. Hunting an internet killer

Alimentar monstruos

Por César Castillo Vega

Tags | **Series de televisión | Streaming | intertextualidad | redes sociales | Estados Unidos**

César Castillo Vega. Psicólogo. Magíster en Psicología Clínica de Adultos. Estudiante del Doctorado en Filosofía, mención estética y teoría del arte de la Universidad de Chile. Becario Agencia Nacional de Investigación y Desarrollo (ANID) Doctorado Nacional / Doctorado Becas Chile / 2019 – 21191085

Luego de salir de un restaurante extremadamente lujoso, la siguiente escena en los créditos iniciales de *Psicópata americano* (*American Psycho*, Mary Harron, 2000) ocurre en medio de una bulliciosa discoteca. Tres mujeres en una tarima hacen poses apuntando pistolas por encima de las cabezas de la multitud bailando. Patrick Bateman, en la conocida interpretación de Christian Bale, se acerca a la barra para pedir "*dos stolis en las rocas",* mientras entrega un ticket que la barman rechaza para decirle que debe pagar en efectivo. Bateman sonriendo le paga con un billete grande, pero apenas ella se da la vuelta para buscar el cambio su expresión se vuelve enojosa y él aprovecha para decirle, mientras vemos su reflejo en el espejo del bar: "eres una perra asquerosa, quiero apuñalarte hasta la muerte y juguetear con tu sangre." Las palabras no son oídas porque quedan ahogadas en la música del ambiente. Ese será el juego riesgoso de este asesino imaginario, siempre soñándose en la realización de sus actos, como esperando quedar en ese lugar que las líricas de la canción *True faith* de *New order*, que acompañan toda la escena, anuncian: "Solía pensar que el día nunca llegaría."

Pero mirándose en el espejo aquel que recibe las palabras no es otro sino también aquel que las profiere. Son palabras que se dicen para mirarse diciéndolas. Y, por supuesto, para mirarle diciéndolas. Quizás, así nos sugieren, alguien miró esa escena, se vio en esas palabras y estas ya no quedaron ahogadas sino pegadas a la música. Cuando Luka Magnotta, el asesino en un video viral que circuló en la web el año 2012, registra en cámara la muerte de Lin Jun, un estudiante chino de intercambio en Montreal, no solo se preocupa de situar un poster de *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) en la pared o de disfrazar un destornillador como picahielo —en homenaje a la escena de *Bajos instintos* (Basic instinct, Paul Verhoeven, 1992)—, sino además de reproducir en el fondo la canción ya mencionada. La concentración de referencias no deja de ser llamativa, en particular por disponerse en un video que a los pocos días aparecerá en las páginas de *gore*, pero además por el destino que el asesino dará al cuerpo de su víctima: su descuartizamiento y el posterior envío de los restos por correo postal a los principales partidos políticos y dos escuelas públicas de Canadá. No se trata en este video de un modo de situarse al filo del riesgo o de soñarse asesino; el registro sitúa, además del mismo acto de asesinato, claves que no están destinadas a ser decorado sino a saltar a la vista, citas desperdigadas para reencauzar el deseo voyerista en una pregunta de investigación.

Dicho registro, dicho asesinato, son el ombligo del serial *Don't F**k With Cats: Hunting an Internet Killer* (Mark Lewis, 2019) y la pregunta con la que Deanna Thompson —una de las investigadoras amateur que participan en la cacería online de Magnotta—, cierra el tercer y último capítulo, nos permite entender el problema en torno al cual el crimen pone a girar la serie: "¿Fuimos cómplices de los crímenes de Luka? (…) ¿Alimentamos al monstruo o lo creamos?" Se trata de una acusación dirigida a ellos mismos, detectives silvestres, y a nosotros las y los espectadores, sobre la existencia de una implicación en la producción de las imágenes consumidas (violentas o no), en aquellas producidas con engaño (lo que publicamos en redes sociales, por ejemplo) o en la reacción emocional que generan aquellas, descargada rápidamente como comentario. El uso banal y ligero de lo que en la web

es mirado en un *scroll* infinito y procrastinador, es puesto en relación con un asesinato que podría haber sido incubado por la reactividad de la mirada, en una continuidad posible y culposa que plantea la posibilidad de que los monstruos —o más aún, cualquiera que se haya soñado monstruo—, puedan nutrirse de lo que nos provocan las imágenes.

A Deanna la vemos mirar el video que nunca ha visto completo, el video que inicia todo: comprendemos que ve cómo un hombre introduce dos gatitos a una bolsa con sellado al vacío y luego extrae el aire con una aspiradora para asfixiarlos. No vemos todo, pero escuchamos *Happy Xmas (War is Over)* de John Lennon y reconocemos los elementos gráficos de la plataforma web en la que en su momento hubiéramos visto este video, incluyendo su título: *1 boy 2 kittens*. Estos rasgos serán también lo que se cite cada vez que alguien relate su encuentro con el video. Charlotte Beyer (2017, p. 125) comenta que gran parte del éxito de las novelas de *true crime* se jugaba en la capacidad de ofrecer fotografías explicitas de los crímenes, aumentando el aura de realidad para los lectores; en esta serie, en cambio, los espectadores quedan excluidos del *gore* en los videos, siendo redirigida su atención a los contextos de consumo de estas imágenes. Deanna se quiebra emocionalmente y pide un momento en medio de la entrevista para recuperarse. Ella tiene una persona virtual, un perfil en Facebook bajo el nombre de Baudi Mouvin, en referencia a la canción de Beastie Boys. Un poco más adelante en la serie, Joe Panz, miembro de un grupo de vigilantes llamado Rescue ink que se involucra en la persecución del asesino de gatos, describirá que su primera reacción al ver el video fue querer meterse a la pantalla y hacer algo. Y Baudi lo hace, se mete a un grupo de Facebook con el objetivo de encontrar al hombre del video, lugar en el que conoce a John Green, otra persona que parece llevar con seriedad la investigación. John será quien descubre, en la cuenta desde la que se posteó el video original, un tráiler de la película *Atrápame si puedes* (*Catch Me If You Can*, Steven Spielberg, 2002) y propondrá la disección de los objetos que se pueden ver en ese primer video para iniciar la persecución.

Más adelante, cuando Luka Magnotta ya se ha dado a la fuga, una detective de la policía de Montreal también relata su experiencia de visionado, pero en relación con el video del asesinato humano: "Como investigadora de homicidios siempre investigas cuando el asesinato ya ocurrió, pero ahora estaba presenciando lo que ocurrió como si estuviera detrás del asesino, viéndolo asesinar." La detective se quiebra cuando debe relatar además el asesinato de un perro en el mismo video, acto que los detectives amateurs leen como una cita autoral de Magnotta en referencia a su "trabajo" anterior. La inquietante extrañeza de la detective en el visionado de ese video va a ser una marca de tensión constante en el serial, que ya Stella Bruzzi (2016) había descrito para el caso de la serie *The Staircase* (Jean-Xavier de Lestrade, 2004*):* "La compulsividad de *The Staircase* como experiencia de visionado (algo emulado por muchos documentales de crímenes reales posteriores) se deriva de su simultanea existencia en tanto reconstrucción de eventos que ya han concluido y la presentación de esos mismos eventos, como si aún no hubieran ocurrido (…)" (p. 256). En *Don't F**k With Cats* asistiremos a una duplicación de este mecanismo: la experiencia de visionado de los asesinatos es doblada vicariamente como una experiencia de investigación. Por otro lado, el serial sigue una narrativa lineal, que permite desplegar como novedades los hallazgos, usando como punto de vista el testimonio de los investigadores amateur a medida que se entregan cada vez más decididamente a sancionar esa única y supuesta ley del internet: no te metes con los gatos.

Desde allí, comprendemos que el mundo de este serial está hecho de imágenes peligrosas, que provocan reacciones desmedidas o aventuradas, entre las cuales habría que saber encontrar pistas. La investigación, por otra parte, no ocurrirá sin contratiempos. Por ejemplo, cuando el grupo de vigilantes de Rescue Ink se involucra, una avalancha de datos falsos y enjuiciamientos rápidos llevará al suicidio, luego de un fuerte acoso virtual, de un joven que es marcado como principal sospechoso sin pruebas sustanciales. En otro momento, un mensaje anónimo llegará indicando que el asesino es Luka Magnotta. Nadie sabe quién es ese tal Luka Magnotta hasta que la búsqueda virtual les lleva a un montón de fotos de la vida llena de lujos de un supuesto modelo y actor (una vida *photoshopeada*) y un cúmulo de sitios falsos levantados por sus supuestos fanáticos. Un video destaca entre los que encuentran: Luka da una declaración en un periódico de farándula por una supuesta persecución en su contra en la que se decía que mantenía una relación Karla Homolka, una conocida asesina en serie canadiense. El grupo empieza a detectar la referencia a asesinos seriales como una repetición que también aparece en una segunda cuenta de YouTube y que luego reaparece como el nombre en el correo electrónico que un periodista recibe.

Se trata, por tanto, como toda investigación detectivesca, de un esfuerzo por encadenar repeticiones en patrones. Tal como ocurre en otros casos de crímenes, asesinatos o desapariciones —como el caso de la muerte de la estudiante Elisa Lam [1] o la desaparición de Sebastián Álvarez en Chile [2] —, *Don't F**k With Cats* opera desde el supuesto de que en la web se produce la captura de cierta conciencia especulativa del público, que se alimenta a si misma con la posibilidad de resolver un misterio exclusivamente a partir de los materiales disponibles en su computador. Si el narcisismo del asesino se nutre en el consumo de las imágenes que ha producido (desde sus falsos seguidores a los videos *gore*), los perseguidores y los espectadores serían puestos a participar de ese consumo y producción de imágenes en el intento de ponerse un paso por delante del asesino o detectar su error. La aventura en estos casos es siempre la misma, pero las pistas cambian y el monstruo está en los detalles. El visionado de un *true crime* —que aquí implica un retraso en el involucramiento de la institucionalidad policiaca y judicial— mantiene un parecido con ciertos juegos de mesa de detective, donde los detalles, gestos y objetos, deben ser puestos a significar para identificar espacios, modos y culpables. La magia es recrear en la disposición del espectador los materiales que estuvieron a disposición del detective amateur, ofreciendo una perspectiva que goza de llegar a ser más inteligente que el asesino o la policía.

Entonces un criminal desplegado en el mundo virtual encuentra su contraparte en el grupo que allí mismo pasa de la reacción apasionada y su descarga, a la investigación. Pero este mundo es frágil, la imagen es delgada y puede quebrarse en cualquier momento. Nadie sabe quienes son los demás participantes del grupo de Facebook y hasta donde se nos sugiere, el mismo Magnotta los seguía a medida que avanzaban en la lectura de pistas. El espacio es frágil además porque las personas pueden desaparecer sin explicaciones, como lo hace Baudi Mouvin cuando sabe del asesinato de Lin Jun y queda conmocionada; o porque la misma técnica investigativa puede ser invertida para revelar tu persona real, como le ocurrirá a ella. Charlotte Beyer (2017) dice, desde la literatura, que el *true crime* se presta fácilmente a las discusiones metafísicas sobre la naturaleza del mal, los medios de la venganza y la imposibilidad de conocer al otro. *Don't F**k With Cats* se concentra en este último tema articulándolo de forma explícita a la experiencia virtual contemporánea, y formalmente a partir, por ejemplo, de la contraposición de imágenes, unas pulcras y cercanas al material publicitario —como aquellas tomas de la ciudad de Las Vegas y sus casinos usadas para presentar a Deanne—, que son contrastadas inmediatamente al pixelamiento de la pantalla del computador y el formulario de *log in* en facebook, motivo que después servirá para presentar a cada personaje. La retórica de la serie insistirá en la separación entre personas reales y personajes virtuales como una diferencia que se constituye en barrera que permite el despliegue de modos de ser insospechados. Pero esa barrera también es la ilusión de una persona detrás de la identidad virtual —como descubrirán con los perfiles falsos atribuidos a Magnotta—, una identidad ficticia que es pura superficie. Y al perseguir a un asesino que quiere ser visto pero no encontrado, el problema se transforma en establecer una relación entre esas máscaras y la realidad.

Un perfil abandonado, una cuenta vieja, un mensaje desde un mail falso: cascaras vacías que indican la desaparición del culpable que se alojaba en ellas. La tarea es mirar los trozos del envoltorio quebrado. Eso que queda del acto asesino para este grupo no serán los rastros de una persona —como lo será para la policía, investigando la basura o el material genético de la habitación—, sino de una tipología: imágenes de objetos que remiten a usos, usos que remiten a formas de vida situadas. Es decir, habrá fragmentos a leer para producir un saber entrecruzado que va reduciendo posibilidades, identificando una localización. La búsqueda será intensiva y no por nada la madre de Luka Magnotta se referirá a estos detectives como unos locos.

Gran parte de la serie documental se centrará en cómo el grupo de Facebook logra reconstruir informaciones sobre el contexto de los videos y su perpetrador, a partir de una suerte de análisis fotograma a fotograma, que incluye la detección de pistas y la recopilación de informaciones para situar la escena. Es una investigación que trabaja a partir de indicios (Vieira, 2020) y en los límites de la restricción metodológica que implica desplegar esta pesquisa en internet. Los protagonistas de la cacería online, Baudi Mouvin y John Green, son puestos a testimoniar en tiempo presente el relato de las acciones banales que realizaban frente a sus pantallas: recibir una notificación, abrir un link, detener un video, espiar otros perfiles, etc. Se trata de una puesta en palabras de comportamientos irreflexivos, automatismos sin registro, en una oralidad que reconstruye la trayectoria para su presentación al espectador, permitiendo imaginar una búsqueda que cualquiera podría realizar por si mismo. La explicitación de una práctica que es sintética y silenciosa, excepto por la comunicación en

el grupo, permite el relato de la serie. Quizás por la dependencia de este mecanismo, *Don't F**k With Cats* se mueve en una fascinación con los detalles, el salto de un trozo a otro, la destreza en el uso de las herramientas de la web, que se transforman en un espectáculo: muchas de estas búsquedas no representan necesariamente un gran avance, pero si logran hacer cuadrar cosas que no estaban claras y se constituyen, montaje y música mediante, en nodos del relato. Aparecen callejones sin salida en la persecución del asesino que ofrecen, en cambio, una salida para el deseo investigador.

Parafraseando a Stella Bruzzi (2016), así como las recreaciones en otros *true crime* no corresponden a la evidencia del caso, las recreaciones de la pesquisa tampoco son el proceso mismo de la investigación, pero aportan a construir una narrativa convincente sobre los eventos, tomando, fraudulentamente quizás, el lugar del acto de investigar. Se trata de relatos que no llevan necesariamente a un hallazgo o que simplemente constituyen falsas tensiones dramáticas que permiten articular la historia. Por ejemplo, el primer episodio termina con el posteo desde una cuenta anónima, posiblemente Luka, de un video grabado al interior del casino donde Deanne trabajaba, sugiriendo que el asesino ha identificado a su perseguidora; sin embargo, en el siguiente episodio esta línea no conduce a nada. El segundo episodio, a su vez, concluye con Deanne conduciendo un auto mientras vemos un reflejo de la torre Eiffel en el parabrisas de su auto, como sugiriendo que el grupo detectivesco iba a perseguir internacionalmente a Magnotta luego de descifrar la pista del póster de *Casablanca*, lo que ocurrirá, aunque sin su participación. Estos cliffhanger [3] falsos o sin resolución establecen un puente narrativo meramente afectivo, una vinculación entre búsqueda y realidad que anula la ausencia de aventura en el ejercicio de los detectives virtuales, construyendo la expectativa de un encuentro, que no sucederá, entre los protagonistas.

Pero además el serial se ve obligado, por la consistencia misma de la investigación, a producir una representación visual del trabajo. Los trozos de acciones ejecutadas en la web implican la necesidad de mostrar la indagación a través de pantallas y establecer ese vínculo entre investigación y realidad que la dota de verosimilitud. Esto implica en primer término la virtualización de la realidad: la ciudad será reemplazada por Google Street View; la inspección de un objeto por los catálogos de Amazon; la identificación de la falsedad de una foto con su búsqueda inversa en Google Images. El relato de los detectives amateurs además pone en juego múltiples mecanismos de volcado: de video a fotogramas, de sonidos u objetos a localizaciones geográficas, de imágenes a personas. En este sentido el deseo de investigación se hace coincidir con el deseo de encontrar una coincidencia, el enganche con la serie se juega en la sorpresa del proceso, en la posibilidad de que esta clase de búsqueda sea posible.

Por ello, es interesante también que ciertas pistas queden abiertas. Cuando Luka es finalmente apresado en el extranjero y extraditado, veremos el interrogatorio en la celda de detención: Luka pide un suéter, luego un cigarro, cruza las piernas. La referencia a *Bajos instintos* se despierta de nuevo. Un abogado al que Magnotta había recurrido en el pasado había instalado, así como también su madre, la idea de que un tal Manny, cliente devenido novio en sus tiempos de escort, lo tenía amenazado y le obligaba a grabar estos videos. Pero el psiquiatra forense descarta esta idea diciendo que no hay señales de la existencia de Manny. Baudi Mouvin ubica este Manny en una cadena con un usuario que Magnotta había usado antes en la web, K. Tramell, bajo la idea de la identificación entre el asesino y el personaje de Sharon Stone, adjudicando la invención al personaje Manny Vásquez en el mismo film. Sin embargo, un punto indicado por la madre queda sin cerrar: en uno de los videos de Luka, donde unos gatos son devorados por una pitón, un fotograma revela una tercera mano como señal de la presencia de otra persona en la escena. La mano queda sin solucionar en la serie y casi en paralelo a su estreno se abrieron nuevos hilos en foros de internet tratando de resolver el paradero de este tercero.

Cuando la policía de Montreal pudo revisar el departamento en el que Luka Magnotta grabó, asesinó y descuartizó a su víctima antes de darse a la fuga, entre otras cosas encontró en el interior de un armario una frase posiblemente escrita por él: "Si no te gusta el reflejo, no te mires en el espejo. A mí no me importa." [4] Así como las palabras de Patrick Bateman mirándose en el espejo no encontraban otro destinatario que él mismo al inicio de este texto, las palabras de Luka Magnotta en su closet parecen dejadas para que sus perseguidores no lleven el peso de verse reflejados en él o al menos sepan que no es su problema. Pero la frase queda abierta, igual que la pregunta de Deanne a propósito de la misma. El monstruo creció alimentado por la búsqueda que empujaron los detalles y nuevos cabos se ofrecen como anzuelos. No es de extrañar: si el asesino dejaba pistas para gozar de ser seguido, la serie no puede más que homenajear el truco.

Beyer, C. (2017). True Crime. *American, British and Canadian Studies*, *28*(1), 131–132. https://doi.org/10.1515/abcsj-2017-0009

Bruzzi, S. (2016). Making a genre: The case of the contemporary true crime documentary. *Law and Humanities*, *10*(2), 249–280. https://doi.org/10.1080/17521483.2016.1233741

Gómez, F., & Bort, I. (2009). Del cine a la televisión: de 24 fotogramas por segundo a 24 episodios por temporada. *Enl@ce: revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, *6*(1), 25–42.

Vieira, F. (2020). Indícios do sujeito criminoso em Don ' t f ** k with cats: uma caçada online. *Revista Espaço Acadêmico*, (223).

Notas

1

Que cuenta con su propio true crime en *Crime Scene: The Vanishing at the Cecil Hotel* (Joe Berlinger, 2021)

2

Un ejemplo de la repercusión especulativa de esta desaparición puede ser encontrada aquí https://www.youtube.com/watch?v=j_YznrHxphc; para una crónica periodística del caso ver https://www.biobiochile.cl/especial/reportajes/2020/01/06/buscando-a-mente-enferma-a-mas-de-dos-anos-fiscalia-evalua-prim

3

"Un cliffhanger, literalmente "colgante de un acantilado", es un suceso que normalmente, al final del capítulo de una serie de televisión, cómic, película, libro o cualquier otra obra de la que se espera una continuación, genera el suspense o el shock necesario para hacer que el receptor de la misma —audiencia, espectador, lector— experimente el máximo interés posible en conocer las consecuencias, el resultado y/o el desarrollo de dicho efecto en la siguiente entrega" (Gómez & Bort, 2009).

4

"If you don't like the reflection, don't look in the mirror. I don't care."

Como citar: Castillo Vega, C. (2022). Dont F*** with cats. Hunting an internet killer, *laFuga*, 26. [Fecha de consulta: 2026-11-22] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/dont-f-with-cats-hunting-an-internet-killer/1107