



ERRORES INFORMÁTICOS Y DISPOSITIVOS DEL HORROR. MONSTRUOSIDADES DE LO DIGITAL EN *VIDEOFILIA* Y OTROS SÍNDROMES VIRALES (2015) Y *UNCANNY VALLEY* (2015)

*Informatic Errors and Horror Devices. Monstrosities of the Digital in Videofilia y otros
síndromes virales (2015) and Uncanny Valley (2015)*

Rodrigo González Dinamarca¹  

Camila Gordillo¹  

¹ Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile.

RESUMEN

Este trabajo analiza la figura del monstruo como representación ominosa de las subjetividades posthumanas en la era digital en dos filmes latinoamericanos de los últimos años: *Videofilia: y otros síndromes virales* (2015), del director peruano Juan Daniel F. Molero, y el cortometraje *Uncanny Valley* (2015), del argentino Federico Heller. Si, como han señalado anteriormente los estudios sobre el tema, el monstruo es un dispositivo cultural (Moraña, 2017) que da forma a las ansiedades de una época, si es un cuerpo legible en el que se inscriben los miedos de una cultura (Cohen, 1996), en la era digital el monstruo aparecerá como signo fundamental para encarnar nuevos temores y constituirse en la interfaz del horror.

Palabras clave: monstruo; poshumano; glitch; digital; ominoso.

ABSTRACT

This work analyzes the monster's notion as an uncanny representation of the posthuman subjectivities in the digital era, in two Latin-American films of the recent years: the Peruvian director Juan Daniel F. Molero's *Videofilia: y otros síndromes virales* (2015), and the Argentinian Federico Heller's short film *Uncanny Valley* (2015). If, as it has been previously suggested, the monster is a cultural dispositive (Moraña, 2017) that shapes the anxieties of a time; and if it is also the readable body on which the cultural fears are inscribed (Cohen, 1996), in the digital era, the monster will appear as a fundamental sign to embody new fears and become itself the interface of horror.

Keywords: monster; posthuman; glitch; digital; ominous.

Fecha de Recepción	2022-06-07
Fecha de Aceptación	2022-10-24

INTRODUCCIÓN: HORRORES DE LO DIGITAL

El ojo instalado en la parte superior del ordenador espía nuestra intimidad. Un aviso del antivirus nos lo advierte: “lo están siguiendo”. ¿Quién exactamente? No lo sabemos, el otro es inescrutable; quien nos sigue es un ser sin rostro, hundido en la capucha de un polerón, según se representa en la advertencia de nuestro equipo; ¿es una persona, es un sistema, un *software*? ¿Es todo eso? Para mitigar su efecto petrificante, cubrimos el ojo con un trozo de *masking tape*. Descuidados y dulcemente adormecidos, volvemos a sumergirnos —‘navegamos’— mientras nuestro cuerpo, transido de deseo, se funde en un magma de datos. Fabricamos nuestras máscaras: filtros de Instagram y avatares, *selfies* y perfiles en aplicaciones de citas. ¿Despistamos, con todo, a ese ojo ignoto?, ¿diferimos en la máscara la ‘verdad’ de nuestro yo? Como afirma Zizek (2011) en relación con la experiencia del ciberespacio, encontramos allí un “sujeto descentrado [...] diseminación del Yo único en una multiplicidad de agentes en competición, [...] multitud de identidades cambiantes, de máscaras sin una persona ‘real’ tras ellas” (p. 149). ¿Quiénes somos esos que (re)aparecemos y nos multiplicamos en el mundo digital? ¿Qué ocurre con nuestra voluntad y agencia al volcarnos allí?

Mi agente en el ciberespacio es un programa externo que actúa en mi nombre, decide qué informaciones veré, leeré [...], y no cuesta mucho imaginar la posibilidad paranoica de que otro programa informático controle a mi agente sin que yo lo sepa... Y si esto ocurriera sería como si mi propio ego ya no fuera mío. (Zizek, 2013, p. 233)

Pérdida de centro y de control, conducente acaso a un estado de “desvalimiento” (Freud, 1986, p. 236) propio de lo ominoso, vértigo de vaciarse en una estructura de datos, desconocerse en un rostro “glitcheado”, ajeno, invadido de pixel.

El horror gótico de dobles espectrales, identidades disgregadas y acechos sobrenaturales ha sido trasladado a la era cibernética rearticulando nuevos miedos y ansiedades del presente. La experiencia de lo digital convoca lo ominoso. El tecnolecto de la robótica nos entrega un concepto específico que puede aplicarse al ámbito tecnológico y de la cibercultura: *uncanny valley*. Este concepto, acuñado por Masahiro Mori en 1970 (Wong, 2017) y título además de uno de los filmes que analizamos en este trabajo, refiere a la respuesta cognitiva humana frente a una réplica, cuya apariencia es tan próxima a la forma humana que, paradójicamente, en lugar de provocar simpatía o afecto, induce rechazo, repulsión y temor: una inquietante familiaridad frente a un androide, robot o avatar digital, por ejemplo. Ya Freud (1986) en “Lo ominoso” indica que un motivo clave de esta categoría es el doble, figura clave de las narrativas góticas. Llevado al ámbito de lo digital, lo ominoso del doble puede articular las tensiones con el ‘agente’ que nos representa en el ciberespacio, con el algoritmo pensado como subjetividad, con el avatar, con la copia: el otro yo

insustancial que nos suplanta y que pone en crisis al sujeto humano. Esos *alter ego* digitales, dispositivos de goce, parecen adquirir vida propia y aparecer como un semejante no familiar, inquietante. También la experiencia digital puede interpretarse desde lo espeluznante, concepto que, según Fisher (2018), aunque es cercano a lo ominoso se distingue de ello en la medida en que está “ligado, fundamentalmente, a la naturaleza de lo que provocó la acción. ¿Qué clase de agente ha actuado? ¿Acaso existe?” (p. 13). La dudosa naturaleza de lo digital resulta inquietante en la medida que se percibe como un ámbito intervenido por una fuerza o agencia desconocida.

En gran medida, lo ominoso/espeluznante emerge de la proyección de un otro en el dispositivo digital, vale decir, la intelección de la máquina como sujeto (Braidotti, 2015), o como diría Arlindo Machado (2009), el hallazgo de un sujeto en la pantalla. La noción de Edmond Couchot del *sujet-ON*, que Machado traduce como ‘sujeto-SE’, apunta a “las nuevas figuras de la subjetividad que se están construyendo en los ambientes digitales” (p. 125). Ello moviliza lo ominoso en el momento en que esa entidad marcada con el pronombre indefinido ‘SE’ introduce “otra experiencia de subjetividad que no deriva de una voluntad, de un deseo, de una iniciativa, de la omisión de un sujeto constituido (aunque ausente), sino de los automatismos del dispositivo técnico” (Machado, 2009, p. 126). Ya desde el desarrollo de subjetividades técnicas como la cámara, continúa Machado (2009), “el sujeto se hace anónimo, sin identidad, (porque, en esencia, es una máquina que ve y enuncia)” (p. 127). Esta apertura de lo subjetivo, arrancada de lo humano y ya no subordinada a ello, permite pensar en las subjetividades poshumanas de la era digital y cómo ellas movilizan el vértigo y el horror ante el descentramiento y la dispersión de lo humano. El poshumano emerge en esta zona de incertidumbre como sujeto de metamorfosis (Braidotti, 2015); ¿diferido en la metamorfosis, desplazado de sí mismo, de la propia idea de subjetividad que ya no le es exclusiva?

La idea del monstruo poshumano —o el cruce entre la noción de lo monstruoso y lo poshumano—¹ es hasta cierto punto paradójica, pues lo monstruoso constituye una noción producida desde —y productora de— lo humano. Esta codependencia o imbricación entre ambos dispositivos puede enfocarse a partir del planteamiento de Torrano (2012). La autora, desde la noción de ‘máquina antropológica’ de Agamben (2016) —que plantea que lo humano se articula

¹ El poshumanismo es un discurso social que remite a la pregunta sobre qué significa ser humano en las condiciones imperantes de globalización, tecnociencia, capitalismo tardío y cambio climático, además de incluir la reflexión filosófica del deseo posantropocéntrico como una forma de trascendencia y descentramiento de la condición humana (Pepperell, 2003); ello moviliza una crítica interdisciplinaria que explora las nuevas coyunturas del cuerpo con la máquina, la naturaleza y los materialismos feministas para disolver las dicotomías de lo humano/no humano, mujer/hombre, sujeto/objeto.

como un proceso constante de delimitación y diferencia con lo inhumano, fundamentalmente con lo animal—, propone la de ‘máquina teratológica’, aquella que produce vida monstruosa, para entender la conexión inextricable entre lo humano y lo monstruoso. La vida monstruosa, continúa Torrano, no funciona solo al modo de la mera vida o la *zoé* opuesta a la *bíos* humana, sino, más específicamente, se articula como una vida marcada por un imperativo de exterminio a partir del cual se quiere reafirmar y producir lo humano. No obstante, a pesar de esa simbiosis de lo humano con lo monstruoso, y en tanto el monstruo es la encarnación de un miedo cultural (Cohen, 1996), podemos afirmar que lo terático expresa precisamente las ansiedades producidas por la disolución del estatuto de lo humano. Así, la crisis del sujeto, catalizada por el devenir digital y la perspectiva poshumana, puede expresarse a partir de figuras del universo gótico emanadas precisamente de lo humano como dispositivo de sentido, desde el cual, todavía, codificamos (y tememos) la experiencia de un mundo poshumano.

La intersección entre monstruo y poshumano se puede apreciar en un sentido afirmativo en la figura del cibernético ideada por la autora Donna Haraway (1991), dado que corresponde a una figuración de coalición de identidades fracturadas que vincula al poshumano no solo con la máquina y lo animal, sino también con la mujer: “el cibernético es una especie de yo personal, postmoderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar. Es el yo que las feministas deben codificar” (Haraway, 1991, p. 19). El monstruo-cibernético es retomado por el área de estudio del poshumanismo radical como un cuerpo híbrido, turbulento, que expresa “la esperanza de [que] todos aquellos Otros inapropiados, incluyendo lo femenino, puedan emerger” (Shildrick, 1996, p. 13).² Por tanto, desde esta línea la subjetividad poshumana, y la carga de monstruosidad a ella asociada, es observada desde una luz positiva, con un sentido afirmativo que puede articular resistencia, como una figuración subversiva ante el antropocentrismo y el androcentrismo.

No obstante, el imaginario de ficción gótica retoma los poshumanos y los monstruos en la era virtual como ejes de terror y abyección. El monstruo del imaginario gótico es actualizado en la era digital como corporalidad poshumana en que se inscribe el horror de la metamorfosis del cuerpo sometido a los procesos y transmutaciones de la era digital. Como cuerpo entre-especies, “always-already in a state of indifferentiation, or undergoing metamorphoses into a bizarre assortment of human/not-human configurations” (Hurley, 2009, p. 57) —como en el caso del

² Esta rama del poshumanismo definido como ‘poshumanismo radical’ refiere a una “continuation of poststructuralist and early postmodern theory [...] since it also places a strong emphasis on materialism (material bodies, physiological processes and more precisely embodiment), as part of the larger trend towards more concrete analyses in contemporary philosophy of science, sociology of science and feminism” (Sharon, 2014, p. 30).

vampiro, el *zombie*, el hombre lobo, entre otras hibridaciones o degeneraciones del cuerpo humano ligadas a lo bestial—, las nuevas ficciones góticas registran en esta actualización de lo monstruoso el terror humano a las nuevas tecnologías:

Gothic cedes to ‘cybergothic’: cloaked in reassuringly familiar images, technology envelops humanity in a resolutely inhuman system [...] cybergothic shapes appear as no more than the surface effect of a thoroughgoing transformation of all the relationships of modernity, a transvaluation in which life is lived in posthuman or transhuman terms. (Botting, 2015, p. 14)

Igualmente, esta monstruosidad gótica de lo digital se relaciona con la estética de la distorsión visual generada a partir de recursos como el *glitch* y el *datamoshing*,³ que producen un efecto terrorífico en el espectador/usuario al irrumpir como descomposición de la imagen, del cuerpo y de la realidad. Para Jackson (2011), “glitches index the physical world and break the fourth wall by jolting the spectator from the intended experience” (p. 11). El artificio de la imagen digital queda expuesto en los *glitches*, que constituyen “moments in which the physical world pierces virtual worlds and digital media” (Jackson, 2011, p. 11). El *glitch* como anomalía que fractura la certeza sobre lo imaginado, puede vincularse con el fenómeno terático dado que el monstruo también impone “al orden una rasgadura” (Gorbach, 2008, p. 70), esto es, desestabiliza la representación, la desborda y revela sus limitaciones.

Del mismo modo, apunta Menkman (2011), “Rather than creating the illusion of a transparent, well-working interface to information, the glitch captures the machine revealing itself” (p. 30). Cuando la ilusión de transparencia se rompe, se manifiesta que detrás de la imagen hay algo que la sostiene: un código que se expresa en una interfaz visible pero inestable, la opacidad de la máquina. Esta súbita aparición puede leerse precisamente desde la idea de lo ‘real lacaniano’: “lo Real tras la pantalla son los *bytes*, o más bien la serie digital; es decir, nunca estamos inmersos en el juego de las apariencias sin que haya un ‘remanente invisible’” (Zizek, 2011, p. 147). Ello permite entender el *glitch* como síntoma: “el inconsciente tecnológico incluso puede funcionar de una manera similar a la del inconsciente psíquico, a través de los *lapsus*, los fallos, los errores de programación, los bugs, [...] que incluso pueden ser considerados como síntomas de algo que se insinúa” (Machado, 2009, pp. 127-128). Como síntoma, el *glitch* perturba la interfaz, saca a luz un contenido reprimido y produce lo ominoso. Para Zizek (2011), el síntoma constituye un “error

³ A grandes rasgos entenderemos como *glitch* toda falla repentina en la visualización de la imagen digital, producida por “miscommunication from sender to receiver during the transcoding of information. Unexpected variations occur during the sending and/or receiving of information altering the intended informational product” (Jackson, 2011, p. 11), mientras que el *datamoshing*, también llamado “pixel bleeding” (Menkman, 2011, p. 54) consiste en “uma técnica de compressão que remove *keyframes* de um arquivo, fazendo com que os píxeis do vídeo se ‘derramem’” (Akemi, 2020, p. 99).

necesario” que sostiene al sistema, “un elemento que *ha de ser una excepción*” p. 141), y a partir de ello elabora una reflexión acerca del ciberespacio:

...en nuestras vidas cotidianas vegetamos, profundamente sumergidos en la mentira universal, entonces de pronto un encuentro contingente [...] saca a la luz el trauma reprimido que hace añicos nuestro autoengaño [...] ¿Y no es el concepto del ciberespacio un síntoma crucial de nuestra constelación socioideológica? ¿No entraña tanto la promesa de una falsa apertura (la perspectiva espiritualista de abandonar nuestros cuerpos “ordinarios” para convertirnos en un ente virtual que viaja de un espacio virtual a otro) como la forclusión de las relaciones de poder sociales en las que se cimentan las comunidades virtuales? (Zizek, 2011, p. 145)

De esta cita hemos de retener, para el posterior análisis del filme *Uncanny Valley*, la idea de la forclusión de las relaciones de poder como parte sustancial del ‘autoengaño’ del ciberespacio. Por otro lado, ‘eso’ que emerge vía la falla digital mueve al horror en la medida que expone la condición engañosa, ficcional, de la representación digital.

En la percepción del *glitch*, el espectador enfrenta un vacío súbito que moviliza un sentimiento ominoso: “When a supposedly transparent interface is damaged in this way, the viewer is momentarily relocated to a void of meaning. Interruptions [...] are often perceived as disastrous, threatening and uncanny” (Menkman, 2011, p. 30). De este modo, el *glitch* puede ponerse en paralelo con el efecto que tiene lo ominoso a partir de lo familiar en la medida que una ruptura espontánea hace surgir un contenido que debió mantenerse oculto: “algo reprimido que retorna” (Freud, 1986, p. 240). También, como indica Paul Coates (1991), “the world becomes uncanny when it is perceived as no longer simple substance, but also as shadow, a sign of the existence of a world beyond itself, which it is nevertheless unable fully to disclose” (p. 1). El error que deja expuesto aquello que estaba oculto tras la interfaz se vincula con el poder ominoso asociado a la naturaleza del monstruo, puesto que “el monstruo *arruina el statu quo*, «el cortejo triunfal» de la modernidad, al develar algo que debió haber permanecido oculto” (Moraña, 2017, p. 23). Lo arruinado resulta ser, en este caso, la ilusión de transparencia y la representación limpia y hegemónica de lo digital. El *glitch* es el síntoma que revela el carácter superficial, engañoso, de la interfaz, así como el monstruo es el error de la naturaleza o *lusus naturae* que hace entrar en crisis la ficción de lo humano, revela su artificialidad y su fragilidad.

Lo ominoso de lo digital gótico es presentado en producciones audiovisuales recientes como *Suicide Room* (2011) de Joan Komasa, *Cam* (2018) de Daniel Goldhaber, *Wounds* (2019) de Babak Anvari, *Host* (2020) de Rob Savage, *We’re All Going to the World’s Fair* (2022) de Grace Sloan, y evidentemente en series como *Black Mirror* (2011-2019), cuyo antecedente es la famosa serie *Twilight Zone* (1959-1964). En estas producciones se escenifican diversos temores asociados a la cibercultura,

y que integran un repertorio tecnofóbico a partir del cual se interpreta un presente mediado por la tecnología, las redes sociales y la ubicuidad de los dispositivos digitales. Braidotti destaca esta tendencia negativa que configura un imaginario y “representa las transformaciones en las relaciones entre los seres humanos y los aparatos tecnológicos o las máquinas mediante del [sic] estilo del horror neogótico [...] He definido este imaginario social [...] como tecno-teratológico” (2015, p. 66). El *cyborg* y la inserción gótica distópica de la tecnología en el cine latinoamericano se elaboran en obras como *La Antena* (2007), de Esteban Sapir, que critica la omnipresencia y el control abyecto de los medios en una alegoría política que ilustra un régimen totalitarista impulsado por la tecnología, y en *Bacurau* (2019), de los directores Filho y Dornelles, que vincula un espacio apocalíptico con drones voladores y el género *western* para ilustrar desde una mirada dislocada la violencia y el horror de la colonización.

A la luz de estos antecedentes, nuestro objetivo es analizar la articulación de la figura del monstruo como cifra o manifestación ominosa de las subjetividades poshumanas de la era digital en dos filmes latinoamericanos recientes: *Videofilia: y otros síndromes virales*, del director peruano Juan Daniel F. Molero (2015), y *Uncanny Valley*, del argentino Federico Heller (2015). Si el monstruo da forma a las ansiedades de una época, si es un cuerpo legible en el que se inscriben los miedos de una cultura —“an embodiment of a certain cultural moment [...] incorporates fear, desire, anxiety, and fantasy [...] giving them life and an uncanny independence” (Cohen, 1996, p. 4)—, y si “en cada época [...] hubo formas privilegiadas de monstruos” (Foucault, 2000, p. 72), en la era digital aparecerá como dispositivo que encarnará nuevos temores y se constituirá en la interfaz del horror.

VIDEOFILIA: LA INTERFAZ PERFORADA

Videofilia y otros síndromes virales (2015) elabora lo monstruoso desde la propia imagen digital precarizada y desconfigurada; hace de la reproducción y descomposición del objeto dado a ver el fundamento del horror. A grandes rasgos, la película presenta al protagonista, Junior, quien entabla una relación por Facebook con una joven llamada Luz, con la cual sostendrá relaciones sexuales y cuyos encuentros grabará para comercializarlos. La realidad se distorsiona al ser invadida por un virus informático que desestabiliza su mismo estatuto de realidad. El virus desdibuja el límite entre esta y su representación audiovisual-digital. Como antecedente evidente de *Videofilia* encontramos *Videodrome* (1983) de Cronenberg, a la que ya evoca Molero desde el propio título del filme. De un modo similar a lo que encontramos en *Videofilia*, en *Videodrome* —nos dice Moraña (2017) a partir de Modleski—, Cronenberg “sitúa lo monstruoso dentro de la tecnología misma, como uno de sus

devenires, [...] donde el efecto del video-juego confunde definitivamente los límites entre realidad y alucinación” (p. 224). En la cinta de Molero, la imagen de lo que vemos abunda en ‘fallas’ de visualización, que son empleadas deliberadamente en lo que Rejjane Akemi (2020) ha denominado una ‘estética del error’, caracterizada por el uso de *glitches* y *datamoshing*. Esta alteración de la imagen se radicaliza en los momentos en que los personajes consumen sustancias, como ácido lisérgico, que alteran su percepción y la del espectador: los cuerpos se corroen y confunden por medio del uso del *datamoshing*, que derrite la carne en píxeles —recordemos a este respecto que esta técnica también se conoce como “pixel bleeding” (Menkman, 2011, p. 54), lo que abre interesantes posibilidades de vinculación con el terror y el imaginario gótico. Este aspecto estético es lo que sostendrá la (in)materialidad del monstruo, que en este caso consistirá en un virus informático que ocasiona, diríamos, una hemorragia de la realidad. Lo monstruoso en *Videofilia* se relaciona, así, con la corrupción que ejerce “en el universo material un monstruo de la virtualidad, explicitando el poder que la red tendría sobre el estatuto de lo real” (Trujillo, 2020, p. 183). El monstruo que, como tal, desborda lo representable, excede al código y colapsa la ‘realidad’, colma a la vez el mundo de significantes vacíos, gifs aleatorios, ventanas emergentes e imágenes rizomáticas que descentran/desangran la realidad, la acidifican y diluyen, y expresan de ese modo la abyección (Kristeva, 2006) y degradación moral del mundo representado.

Akemi se refiere, a partir de Steyerl (2020, p. 85), a las “imágenes pobres” en la película, consistentes en recursos de Internet de baja calidad y amplia capacidad de difusión, *thumbnails*, *spams* y otros elementos. Estas imágenes pobres expresan no solo un universo invadido por lo digital, sino, nos parece, por una actualización precaria de sus componentes, todo lo cual nos conduce a pensar en una representación subalternizada o tercermundizada de la estética digital en devenir obsoleta: ‘arruinada’ desde la perspectiva de una hegemonía del mercado, polemiza con una noción luminosa de la cultura digital emanada desde los centros de poder. La estética del error digital se conjuga con una representación social a partir de lo feo y lo precario —que se expone, por ejemplo, en la fiesta final en que los personajes remedan grotescamente algunos referentes de la cultura pop japonesa y otaku, y festinan desde la apropiación ilegítima, ‘errónea’, de este imaginario—. Todo ello contribuye a “retratar una metrópolis latinoamericana tendente a la distopía [...] la fragmentación y el delirio” (Trujillo, 2020, p. 181), que sucumbe, acaso por su misma saturación de significantes de la precariedad, a las “tentaciones de la pornomiseria” (Fradinger, 2016, p. 52) que han sido observadas en el desarrollo de ciertas corrientes del cine latinoamericano, o bien, para el caso de *Videofilia*, a la “pornoviolencia, la que seduce hasta convertirse en viral en las redes sociales” (Fradinger, 2016, p. 52). Esta aproximación crítica al modo de representación de la

ciudad latinoamericana y sus sujetos que se aprecia en el filme, que se ceba en una exposición de lo feo, violento y sórdido como marcas de identidad —si bien polemiza con un imaginario dominante de la cultura y hace entrar en escena subjetividades, a su modo, monstruosas y contrahegemónicas—, puede dejar expuesto en el acto mismo el deseo del espectador y revelarlo como un *voyeur* más de este simulacro de precariedad. Con todo, es específicamente desde lo latinoamericano y su condición de margen que se erige una representación particular de lo digital, sobre lo que volveremos más adelante.

La infección informática deforma el espacio de la ciudad peruana: se destaca en la cinta una conexión entre las huacas, que aparecen como ruinas del pasado —primera escena de consumo de ácido lisérgico— y los elementos mágicos —la *shoqma* o limpia con cuy, profecías del fin del mundo, etcétera— con ese otro extrañamiento del mundo que provee la era digital y sus elementos, que abren acaso una lectura de la obsolescencia de los dispositivos y representaciones de lo digital como ruinas del presente, o como un modo de leer el presente a partir del devenir ruina.⁴ De acuerdo con Akemi (2020), asistimos al “encuentro entre o imaginario on-line, povoado de píxeis e glitches, e o contexto peruano, com suas ruínas, mitos e mídia sensacionalista” (p. 86), lo que, continúa la autora, configura una mirada barroca de la cultura andina a partir del exceso, la combinación y complicación de ambos modos de representación audiovisual, el cine e Internet. Esa estética de lo precario finalmente, podemos decir, se decanta hasta los territorios de lo abyecto y lo monstruoso. Como el propio Molero señala, acerca de la relación que trabaja entre cine e Internet:

mi forma de hacer cine, o sea, decodificar lenguajes, fórmulas, mover códigos, [es] como hacer un Frankenstein sin importar que sea un trabajo sucio. Pero también tiene que ver con una nostalgia de un Internet más caótico, más libre, más orgánico [...]. Y creo que “Videofilia” tiene de eso, es como un paseo por una selva virgen [...]. Donde nada está completamente definido y prevalece un sentimiento de miedo, curiosidad y asombro. (Rojas, 2015)

Ese monstruo de Frankenstein audiovisual puede entenderse a partir de la noción de lo grotesco, pues supone un “fluido visual” (Connelly, 2015, p. 25) en constante transformación; la imagen digital evoca una materialidad de lo incompleto, lo procesual, lo líquido, “donde nada está completamente definido” (Rojas, 2015), mientras los cuerpos se derraman y funden en esta ciudad-infierno sin que sepamos con claridad quién o qué es la fuerza que mueve los hilos. Así, la estética del Internet feo y precario se integra en lo que Connelly (2015) llama *Spielraum*, es decir, una

⁴ En esa línea, ver el trabajo de Montoya Juárez (2016), en el que se sostiene que, a partir de la idea de nostalgia y la estetización de la obsolescencia de los objetos tecnológicos, se articula una (des)aprensión del presente, el “despliegue de un imaginario de ruinas consciente del lado oscuro de la modernidad o, mejor, diríamos ahora, de la globalización (esto es, su exaltación del mercado neoliberal y sus efectos sobre la realidad, la subjetividad o la intimidad). No es la reedición de la copla manriqueña “cualquier tiempo pasado fue mejor”, sino un cuestionamiento del presente a partir de objetos extraños en él” (p. 269).

habitación de juegos o espacio de maniobras, herramienta conceptual clave para entender lo grotesco: “*Spielraum* describe exactamente esa región donde los fragmentos del estallido cultural se agolpan en busca de espacio, combinándose de formas inesperadas, y subraya la fuerza creativa de lo grotesco, que cohabita con la desestabilización y destrucción” (pp. 43-44). En esta *Spielraum* digital, la imaginación se activa y las formas tienden, en medio de la fragmentación y el caos de gifs y ventanas emergentes, hacia lo grotesco: como en un carnaval, “a bobagem, o ridículo, o inocente, o perverso e o ofensivo circulam simultaneamente” (Akemi, 2020, p. 96).

Videofilia puede leerse además desde el concepto del *Internet ugly*, “a celebration of the sloppy and the amateurish” (Douglas, 2014, p. 314) que incluye todo el contenido *shitty*, imágenes pixeladas, de baja resolución y malos *copy-pastes*, repertorio que, señala el autor, al emplearse deliberadamente con fines estéticos, puede suponer una reacción crítica o resistencia contra la representación hegemónica de la cultura digital y sus imaginarios corporativos. Enfocado desde la ciudad latinoamericana, esta apropiación precaria de la cultura de Internet, desde lo obsoleto, la piratería y el amateurismo, acaba por conducir a un Internet no solo feo sino siniestro, al horror de lo desconocido, de lo que no debía ser; en suma, a la representación desviada, monstruosa, que se expresa en la entidad ominosa del virus que inunda y desfigura la realidad.

La extrañeza que causa el uso del *glitch* y la pixelización en *Videofilia* ha sido leída por Trujillo (2020) desde la figura de los “espectros informáticos” (p. 183), así como desde los conceptos de lo raro y lo espeluznante de Fisher (2020), como un modo de inteligir lo propiamente monstruoso que caracteriza a la ‘red’ en *Videofilia*: “sería espeluznante en cuanto monstruo inconmensurable e invisible que se mueve constantemente y cuyos movimientos son capaces de cambiarles las suertes a los protagonistas” (p. 182). En el filme, la red, sujeto-SE, parece tener una voluntad oculta, y estar comandada por una fuerza desconocida y maligna que controla los objetos, los personajes y su mundo; ello infecta la realidad, la descoyunta, la desangra. Nos preguntamos quién hizo el virus, quién está del otro lado: de quién o qué es la voz descorporizada que nos habla.

La entidad espeluznante del virus se expresa materialmente en esa voz. El virus enuncia un discurso del monstruo depredador tradicional, de fuerte resonancia gótica, al borde del cliché: “Again and again i need some fresh flesh to devour” (Molero, 2015). Se actualiza el principio reproductivo del monstruo: por medio de la violencia, el ser monstruoso (re)produce lo mismo: “El monstruo se *consume consumiendo*, reproduciendo —como en el caso de zombis y vampiros— *lo mismo en el/lo otro*, en una dinámica onanista que reduce lo vital a un círculo vicioso auto-referencial y redundante” (Moraña, 2017, p. 28). Se trata del sentido viral del monstruo, que se

evidencia en la manera en que el virus propaga una versión corrupta de lo real que somete a los cuerpos a una abyección y transmutación constante para existir a través de ellos. Por tanto, el monstruo como entidad gótica es aquí un tecno-virus, un ser inorgánico que se disemina desde la usurpación de la realidad, colonizando a los personajes al espectralizarlos y capturándolos, de esta forma, dentro del sistema. Es un intruso, un parásito inteligente que habita en la digitalidad, cuya individualidad y dominación permea incluso la visión del espectador a través de los *glitches* y amenaza con desestabilizar despóticamente la realidad. De esta manera, el escenario de obsolescencia tecnológica latinoamericana en *Videofilia* es aguardado por una inteligencia maquínica ominosa que corrompe la atmósfera y desbarata la realidad de los sujetos dentro de la película.

Esta irrupción monstruosa supone un desajuste que lleva a los personajes a querer ordenar el caos del mundo. Sin embargo, la advertencia es clara: “ni realidad ni virtualidad [...] la realidad es como esta pantalla, está toda pixeleada, fragmentada, loco, nunca le vas a encontrar un orden ni un sentido” (Molero, 2015), dice el comerciante de DVD a Junior. Ni realidad ni virtualidad, sino un tercer término, un espacio intersticial, siempre diferido al no ser una cosa ni otra. Esta disolución de la realidad, detonada por la irrupción del virus-monstruo, produce una crisis del sujeto y amenaza con disgregarlo. La realidad se constituye como una interfaz que se ve perturbada por el desajuste que impone el virus. Hay, de todos modos, una obsesión por el estatuto de la realidad que se manifiesta, entre otros aspectos, en la manía de Junior por hacer un “porno real” con “culos reales en tiempo real” (Molero, 2015): a la manera del síntoma que deja expuesta la falta, busca cargar de ‘realidad’ la copia digital de la misma, pretende compensar y darle el estatuto de realidad del que esta misma, fuera de la pantalla, carece. Se trata de forma evidente, dicho sea de paso, del tema de la hiperrealidad y el simulacro, como es abordado en la teoría de Baudrillard (1978), “el alucinante parecido de lo real consigo mismo” (p. 49), tema en el que no profundizaremos por ahora.

Tanto el virus informático como los narcóticos en *Videofilia* canalizan un modo de ver más allá de lo evidente, generan un desajuste en la percepción que se expresa en el *glitch* como modo de rasgar la interfaz para exponer el entramado que hay detrás. De ahí las obsesiones del protagonista con desvelar cierto carácter oculto de la existencia por medio de las profecías y los recortes de palabras del diario: al igual que en *Uncanny Valley*, algo parece ocultarse detrás de lo que vemos en la realidad. De esa exposición de la interfaz perforada se desprende el horror por la desestabilización de la representación: el cuerpo se desangra en píxeles, de la identidad solo queda la imagen delicuescente y fusionada con los otros cuerpos por medio del fluido visual que

trasciende las barreras divisorias entre los sujetos. Radicalizada hacia el final, esta carcoma digital expresa una nueva representación de la carne herida, zombificada, en devenir abyecta; una corporalidad degradada, que ha perdido sus límites y que sugiere la vileza a partir de la mescolanza: entre vómitos, drogas, pornografía y muerte, *Videofilia* hace de la carne podrida por lo digital una metáfora de la perversión del usuario y de las apropiaciones impuras que el Internet (no) previó.

Un último punto de interés es la relación entre lo monstruoso y el imaginario apocalíptico: Junior tiene una obsesión con el fin del mundo y las profecías mayas, y en ese universo que se abre a lo prodigioso, el monstruo surge como una advertencia. Lo que parece acabarse es un cierto mundo, el mundo analógico y material, que, a medida que ve cuestionado su estatuto de realidad, se desvanece en datos. El virus-monstruo, como hace el monstruo tradicional, despliega el sentido del *monstrare*:⁵ una advertencia sobre el fin inminente, un signo del tiempo de crisis. Ese colapso de lo real supone, una vez más, la emergencia del monstruo desde las grietas que han quedado abiertas.

UNCANNY VALLEY: HETEROTOPÍA NECROPOLÍTICA Y WEB DE DESUBJETIVACIÓN EN EL VIDEOJUEGO

Uncanny Valley es un corto cinematográfico realizado por el director argentino Federico Heller. Está configurado como un documental y utiliza imágenes *footages* de diferentes escenas que contienen entrevistas a los jugadores de un videojuego popular y ficticio, las cuales se intercalan con escenas del *gameplay* de los entrevistados. El título del corto alude a una hipótesis de la robótica originada por el japonés Masahiro Mori en 1970, que consiste en una observación acerca de la correlación positiva entre la empatía y familiaridad de los observadores humanos hacia los robots y de cómo esta se pierde cuando el robot alcanza un grado de realismo demasiado humano, “provocando aversión y el sentimiento freudiano de lo siniestro” (Wong, 2017, p. 3). Lo anterior se anexa con el contenido del videojuego que presenta el corto, puesto que, si bien el término *uncanny valley* referiría a la reacción de rechazo y deshumanización de los robots por parte de los humanos, el juego dentro del corto presenta una simulación que engaña al usuario para que este deshumanice y asesine, sin saberlo, a otros humanos en el mundo real a través de sus avatares en la realidad virtual.

Los entrevistados y jugadores son angloparlantes y relatan a la cámara su adicción al videojuego, el cual constituye para ellos una hiperrealidad, una simulación de desconexión total, que, como declara Baudrillard (1978), es para quienes viven en ella un alucinatorio estado en que “lo

⁵ Ver la síntesis sobre la etimología de monstruo que, a partir de Kappler y otros, elabora Santiesteban (2003).

real es abolido” (p. 81). Los jugadores de *Uncanny Valley* se conectan al videojuego con un dispositivo en el que, de una manera que evoca a *eXistenZ* de David Cronenberg (1999), la nariz funciona como un bio-puerto por el cual se conecta el *game pod*. Este tiene un soporte de los cinco sentidos, inmersión de 360° y “dolor aumentado” (Heller, 2015). Respecto de esto último, es interesante que un aspecto negativo para el jugador sea intensificado dentro del videojuego, aportando una experiencia ritualística de veneración a Tánatos, el furor de violencia y muerte, como se observa cuando uno de los protagonistas está próximo a morir y exclama en inglés: “I want it to be as intense as possible, as real as possible” (Heller, 2015). Dentro del videojuego, como explica uno de los jugadores, el ciberespacio les otorga libertad moral para realizar actos que no están permitidos en la vida real, lo que es percibido por un jugador como una experiencia terapéutica: “I had trouble with the law in the past, with virtual reality I feel like I can express myself, express my anger in a way that is not dangerous” (Heller, 2015). Sin embargo, el juego utiliza la realidad aumentada para que los jugadores se desplacen por un mapa virtual que se yuxtapone al mundo real, por lo que el espacio del videojuego se configura como una heterotopía de muerte. El ciberespacio funciona como un espejo que “convierte el lugar ocupado en absolutamente real, enlazado con todo el espacio que lo rodea, y a la vez en absolutamente irreal” (Foucault, 1967, p. 3), y es heterotópico debido a que remite a lugares del mundo externo que son reales, pero que bajo los filtros son percibidos como simulación de un mundo de estética alienígena o de ciencia ficción. Los jugadores, conectados desde sus dispositivos, son hologramas que combaten en espacios reales del mundo en que viven. Como evidencia está la escena clave en que un jugador se escapa del mapa sugerido por el juego y las imágenes que observa comienzan a emitir un *glitch* que retira momentáneamente los filtros; en ese entonces, el jugador constata que el espacio virtual es en realidad una zona devastada repleta de escombros, similar a un escenario de posguerra, en que en lugar de avatares muertos hay civiles entre las ruinas, que han sido asesinados por los mismos jugadores. Luego de comprender esta verdad, el jugador se dispara y esta acción funciona como un botón de reinicio para que sea expulsado del juego.

Esta revelación constituye un giro narrativo en el corto, dado que en la primera parte los jugadores entrevistados explican que el juego carece de un objetivo específico y que es una realidad virtual creada para asesinar monstruos por diversión: “seventeen hours of combat a day, hundred kills [...] There’s no people just targets” (Heller, 2015). La deshumanización del oponente a causa de los filtros logra que el jugador perciba al oponente como un avatar monstruoso, una forma humanoide sin rostro con estética alienígena, a la que además el juego etiqueta con la palabra

‘enemy’ para dirigir la orientación del jugador al momento de atacar. Esta hiperrealidad en que el avatar es empleado como máscara o disfraz digital,

...can be viewed as a peculiar kind of Bakhtinian carnival (coincidentally, as a space for incarnations), though for the modern mind, [...] and just as the carnival exists on the verge of art and life, so the Internet embraces the real and the virtual. (Vavilova, 2015, p. 186)

Como manifiesta Zizek, esta noción carnavalesca puede vincularse con las máscaras e identidades variables del ciberespacio, a partir de las cuales nos permitimos “todos los placeres de la carne deshaciéndonos de nuestros cuerpos” (2011, p. 148). La dimensión de simulacro que adquiere el videojuego provee las máscaras que promueven la identificación simbólica y el goce a partir de ellas, siendo el avatar “una máscara más real y vinculante que el verdadero rostro oculto tras ella” (Zizek, 2011, p. 155). Por su parte, los avatares de formas monstruosas facilitan los actos violentos sin culpa en el espacio virtual carnavalesco del videojuego, que se presenta como una segunda vida más importante que la real para los jugadores, en la que experimentan una liberación transitoria de las leyes del mundo humano. Como puntualiza Santiesteban, el monstruo “no representa ningún problema de conciencia; la naturaleza misma de dicho ente nos aleja toda posibilidad de piedad” (2003, p. 254). En este caso, se emplea lo monstruoso en una de sus formas recurrentes, como representación de la alteridad y, en particular, de esos otros que devienen como objeto de exterminio:⁶ “any kind of alterity can be inscribed across (constructed through) the monstrous body [...] [this] justifies its displacement or extermination by rendering the act heroic” (Cohen, 1996, pp. 7-8). *Uncanny Valley* evoca una tensión entre el imaginario de una hipertecnologización de la vida de hombres blancos y angloparlantes, con la pulcritud de sus materiales e imágenes de último nivel —que sin embargo tienen como residuo el cuerpo ‘real’ del jugador consumido, zombificado—, versus un tercer mundo —sin nombre— empobrecido, masacrado y explotado: esta realidad material se oculta bajo la interfaz de un videojuego de cuya violencia los usuarios son inconscientes. Como una metáfora del mundo digital contemporáneo, el usuario desconoce el ejercicio necropolítico que subyace en la tecnología empleada para su placer, en una suerte de capitalismo lúdico que requiere de la explotación humana para producir el goce de consumidores y jugadores.⁷

⁶ Lo desarrollado en este cortometraje recuerda al episodio “Men against fire” (2016) de *Black Mirror*, en el que unos militares, gracias a un dispositivo implantado en su cuerpo, perciben a su enemigo como una criatura monstruosa, lo que permite que los asesinen sin sentir culpa. Este episodio juega también con las posibilidades del *glitch*, que revelan lo que hay verdaderamente detrás de la interfaz.

⁷ El concepto de ‘necropolítica’ pertenece a Mbembe (2011) y es la contraparte constituyente de la teoría de Foucault que se refiere a la ‘biopolítica’ como la administración de la vida por parte del poder estatal. El necropoder, de acuerdo con el autor, alude a la cosificación del ser humano en la era capitalista, pues la soberanía de un Estado se ejerce como el derecho de matar (Mbembe, 2011).

El videojuego es un carnaval ilusorio: a pesar de las máscaras-avatares, hay relaciones jerárquicas y los jugadores están en una posición de privilegio frente a los enemigos, los cuales son en realidad civiles que no están jugando y, finalmente, estos avatares perpetúan la concepción del poder dominante de establecer la violencia sobre un otro. La escena en que los filtros desaparecen repentinamente mientras la visión del jugador parpadea en píxeles revela que los avatares monstruosos son personas, cuya representación conduce a visualizarlos como pertenecientes de países tercermundistas. Esto sugiere que el juego es una forma abyecta de *cyberwarfare*, un ataque digital a quienes constituyen una amenaza del Estado que provee el videojuego. El ciberespacio forcluye las relaciones de poder (Zizek, 2011); el *glitch* desgarrar la interfaz para dejar a la vista la herida abierta, para deshacer el autoengaño y dejar expuesta la fractura social, la explotación como fundamento del goce del sujeto en la era digital.

Lo monstruoso no solo opera visualmente en los avatares que representan la otredad a eliminar, sino también en el genocidio oculto por un ciberespacio polarizado que se superpone a la realidad para manipular al jugador. El sujeto en el videojuego es un cuerpo-máquina que se subordina al deseo de la necropolítica y se desubjetiva en el seno de un colectivo o de una multiplicidad de jugadores, aceptando el dispositivo como única realidad y sometándose voluntariamente a él para mitigar la anhedonia mundana: “The virtual reality for me is the only reality” (Heller, 2015); “I remember the first time I tried it, and I thought... wow... I’m never going to be bored again” (Heller, 2015); “In gameplays is just simpler” (Heller, 2015).

CONCLUSIONES

Los filmes analizados exponen desde lo monstruoso algunos horrores propios de la era digital. Los monstruos góticos deambulan en los estados liminales, entre lo animal y lo humano, la vida y la muerte, desafiando oposiciones binarias, lo cual puede ser asociado con la figura poshumana como una entidad terática cibergótica. De esta manera, lo monstruoso digital convoca a la transgresión: los deseos latentes de violencia y erotismo encuentran su sublimación, en ambos filmes, en contacto con la tecnología y el entretenimiento, y la presencia sobrenatural monstruosa y/o espectral es encarnada en el artefacto digital, o producida por él.

Por otra parte, entre las figuras del terror gótico que se articulan en relación con lo digital y las tecnologías de la imagen —como son el monstruo, el espectro y el doble—, resulta de interés apuntar otro motivo: la representación del dispositivo digital se hace entrar en una narrativa del objeto maldito. Podemos percibir ello en *Videofilia*, en los computadores en los que se manifiesta la

infección del virus, en las gafas con cámara integrada, así como la copia del DVD en que aparece la imagen de Luz: el objeto maldito se presenta como un talismán de poder, de origen misterioso y que promete “la comunicación con los otros mundos” (Todorov, 1981, p. 42). Pero, precisamente, la ‘maldición’ estriba en que estos objetos acaban por capturar a sus portadores, los corrompen, los distorsionan y los vuelven objeto de (su) consumo. En *Uncanny Valley* el dispositivo nasal que permite a los personajes ingresar al videojuego constituye también una suerte de amuleto mágico que permite la conexión con otra realidad. La narrativa del aparato maldito se manifiesta en los films de diferentes maneras, enmarcando las consecuencias monstruosas como una respuesta al uso del objeto profano. La *matrix* de reproducción que genera fractura en *Videofilia* se observa a través de la corrupción de la copia y el virus monstruoso como una figura omnipotente que permea y desfigura la representación y la narrativa y que, lentamente, se apodera de los personajes y del filme para convertir la diégesis en un *creepypasta*, una historia de desaparición y espectralización de cuerpos en la web. Proponemos, a modo de proyección, la recuperación del motivo del objeto maldito para pensar la representación de los dispositivos digitales en otras cintas latinoamericanas. Por ejemplo, en *Muere, monstruo, muere* (2018), de Alejandro Fadel, el objeto digital maldito es un dispositivo USB en que se graba la voz poseída por el monstruo de un imputado por asesinato; al ser reproducida, esa voz perturba la mente del protagonista. El monstruo se dispersa, en parte, gracias a este dispositivo técnico.

En el imaginario subalternizado que presentan ambas películas, la tecnología despoja y conduce a la ruina al ser humano, que se mantiene siempre marginal y alienado de su manejo en calidad de consumidor pasivo —con la excepción del personaje de Luz en *Videofilia*, que consigue reconducir y apropiarse de las posibilidades técnicas provistas por la red—. En ambas obras, el ciberespacio es un abismo hipercapitalista en el que pulula una ominosa corrupción que ‘monstrifica’ o depreda a los sujetos no privilegiados: la fantasía del espacio virtual como “alucinación consensual” (Gibson, 1984, p. 35) no es posible puesto que los sujetos —que en principio se imaginan en control de la situación al constituirse bajo el significante del ‘usuario’— concluyen espectralizados o erradicados violentamente.

La tecnología, desde la mirada latinoamericana que aportan estas cintas, puede esbozar el horror de la periferia ante la soberanía autónoma y espeluznante del ciberespacio que desterritorializa y suprime el cuerpo del otro no hegemónico. En *Videofilia*, no obstante, el agenciamiento humano que acciona/acompaña el del dispositivo digital trasciende las binariedades opresores/subalternos, centro/periferia, victimarios/víctimas a partir de las cuales puede cerrarse

una cierta representación de la cibercultura apropiada desde el margen latinoamericano. En su lugar, se impone una lectura que no es ajena a la problemática de género, y en la que destacan sujetos humanos masculinos que también aprovechan las posibilidades tecnológicas y del mundo de Internet para llevar a cabo abusos y sostener un goce que se apodera de las mujeres que, al igual que los monstruos de *Uncanny Valley*, se ven subalternizadas y transformadas en objeto de consumo. No obstante, de un modo quizá aleccionador o moralizante, finalmente esta fantasía de omnipotencia del usuario se escapa de las manos y conduce al propio *voyeur* a devenir también víctima de las ‘redes’ que él mismo ha tendido, y a pagar el precio de su goce abyecto con su propia espectralización y disolución subjetiva en el magma digital, toda vez que su víctima, Luz, logra dominar los poderes del dispositivo-‘objeto mágico’ y consumir a través del mismo el castigo contra su victimario. A este respecto, quedaría por observar cómo esta apropiación del personaje de Luz sobre el dispositivo tecnológico se puede articular con una lectura en que se integre la idea de una subjetividad que se expande desde el feminismo material y su vinculación con el nuevo horizonte tecnológico y sus posibilidades liberadoras. Los cuerpos en la red, que pueden leerse como imágenes espectrales o residuales de sí mismos, adquieren igualmente una representación monstruosa: en un nivel visual, la carne es derruida y deformada por medio del artificio digital. En *Uncanny Valley* el afán de transcorporizar el cuerpo y el goce de la evasión mantienen un devenir terático en el genocidio y la despersonalización del sujeto en la adicción al videojuego. Asimismo, se critica el privilegio del uso recreativo de una red necropolítica, permitido a un diminuto colectivo marginal de hombres blancos y angloparlantes. Estos últimos, si bien son presentados como decadentes y viciosos, se encuentran en un ciberespacio privilegiado e ilusoriamente utópico, mientras que los sujetos del tercer mundo están insertos en una web de exterminio y son completamente desubjetivados a través de avatares monstruosos. El énfasis del problema del videojuego no solo radica en el oscuro propósito necropolítico que esconde, sino en el afán humano por transcorporizar el cuerpo, el deseo de abandonar no solo la materialidad humana sino también de desprenderse de las ataduras morales y conseguir la completa libertad en la ‘utopía’ del ciberespacio. Esta promesa de liberación poshumana, enmarcada dentro del capitalismo salvaje e informacional, resulta engañosa y decanta en la potenciación del hiperindividualismo ciego y autodestructivo impulsado por el mundo digital. De este modo, los horrores de lo digital se arraigan, en última instancia, en los horrores del mundo analógico, desde el cual son revelados en su dimensión ominosa; en otras palabras, pasamos del espectro al monstruo, de lo inmaterial a lo material. El cibergótico latinoamericano, por tanto, contribuiría a (re)monstrificar el imaginario de

lo digital desde una mirada crítica del capitalismo ominoso⁸ que subyace bajo las redes, lo cual, lejos de ofrecer una promesa de liberación poshumana al sujeto, exhibe una representación distópica en la que los cuerpos, despojados del dominio sobre sí mismos, se enajenan y desintegran.

RECONOCIMIENTOS

Este trabajo se inscribe en el marco del proyecto Fondecyt regular N°1200172, “Literatura y cine en la era digital: experimentaciones, expansiones y resistencias latinoamericanas”.

REFERENCIAS

- Agamben, G. (2016). *Lo abierto. El hombre y el animal*. Adriana Hidalgo.
- Akemi, R. (2020). Imagens pobres e a ostentação do pixel – Relações entre cinema e internet em Videofilia (e outras síndromes virais). *Contratexto*, 1(34), 81-104. <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.no34.4867>
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Kairos.
- Botting, F. (2015). Technologies of the Gothic in Literature and Culture. En J. D. Edwards (Ed.), *Technospectrality: Essay on Uncannimedia* (pp. 17-35). Routledge.
- Braidotti, R. (2015). *Lo Posthumano*. Gedisa.
- Coates, P. (1991). *The Gorgon's Gaze. German cinema, expressionism, and the image of horror*. Cambridge University Press.
- Cohen, J. (1996). Monster Theory: Reading Culture. En J. Cohen (Ed.), *Monster Culture (Seven Theses)* (pp. 3-25). Minnesota Press.
- Connelly, F. (2015). *Lo grotesco en el arte y la cultura occidentales*. Machado.
- Douglas, N. (2014). It's Supposed to Look Like Shit: The Internet Ugly Aesthetic. *Journal of Visual Culture*, 13(3), 314-339. <https://doi.org/10.1177/1470412914544516>
- Fisher, M. (2018). *Lo raro y lo espeluznante*. Alpha Decay.
- Foucault, M. (marzo, 1967). *De los espacios otros*. [Conferencia] Cercle des études architecturales. Architecture, Mouvement, Continuité, Francia. <https://cutt.ly/N7ciTSV>
- Foucault, M. (2000). *Los anormales*. Fondo de Cultura Económica.
- Fradinger, M. (2016). Leer los manifiestos del Tercer Cine latinoamericano en la urgencia de nuestro presente. *Cinema Comparative Cinema*, 9, 46-54.

⁸ Fisher (2018), por su parte, propone que el capitalismo se puede entender desde la noción de lo espeluznante: “El capital es [...] una entidad espeluznante: a pesar de surgir de la nada, el capital ejerce más influencia que cualquier entidad supuestamente sustancial” (p. 13).

- Freud, S. (1986). Lo ominoso. En J. Strachey y L. Wolfson (Eds.), *Obras completas* (pp. 215-251). Amorrortu.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Ace.
- Gorbach, F. (2008). *El monstruo, objeto imposible. Un estudio sobre teratología mexicana*. Itaca.
- Haraway, D. (1991). A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. En D. Haraway (Ed.), *Simians, cyborgs and women: The reinvention of nature* (pp. 149-181). Routledge.
- Heller, F. (Director). (2015). *Uncanny Valley* [Película]. 3Dar.
- Hurley, K. (2009). *The Gothic Body: Sexuality, Materialism, and Degeneration at the Fin de Siècle*. Cambridge University Press.
- Jackson, R. (2011). *The Glitch Aesthetic* [Tesis de Máster]. College of Arts and Sciences Georgia State University. Scholarworks GSU. <https://cutt.ly/Z7ciReo>
- Kristeva, J. (2006). *Poderes de la perversión. Ensayo sobre Louis Ferdinand Céline*. Siglo Veintiuno.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Gedisa.
- Mbembe, A. (2011). *Necropolítica*. Melusina, S. L.
- Menkman, R. (2011). *The glitch moment(um)*. Network Notebooks.
- Molero, J. (Director). (2015). *Videofilia y otros síndromes virales* [Película]. Tiempo Libre.
- Montoya Juárez, J. (2016). Hacia una arqueología del presente: cultura material, tecnología y obsolescencia. *Cuadernos de Literatura*, 20(40), 264-281. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.cl20-40.hapc>
- Moraña, M. (2017). *El monstruo como máquina de guerra*. Iberoamericana.
- Pepperell, R. (2003). *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*. Intellect Books.
- Rojas, L. (22 de junio de 2015). Entrevista con el director de «Videofilia», Juan Daniel F. Molero: la vida real también es virtual. *cinencuentro.org*. <https://cutt.ly/t7ciQVz>
- Santiesteban, H. (2003). *Tratado de monstruos. Ontología teratológica*. Plaza y Valdez.
- Sharon, T. (2014). *Human Nature in an Age of Biotechnology: The case for mediated post humanism*. Springer.
- Shildrick, M. (1996). Posthumanism and the monstrous body. *Body and Society*, 2(1), 1-15. <http://doi.org/10.1177/1357034X96002001001>
- Todorov, T. (1981). *Introducción a la literatura fantástica*. Premia.

- Torrano, A. (2012). La inmanencia de las máquinas: Sobre las máquinas antropológica y la teratológica. *Espacios Nueva Serie*, 7(1), 367-378.
- Trujillo, P. (2020). Universos raros y espeluznantes en la era digital: un análisis de los fantasmas de la actualidad en tres narraciones hispanoamericanas contemporáneas. *Orillas: revista d'ispanística*, 1(20), 177-192.
- Vavilova, Z. (2015). Digital Monsters: Representations of Humans on the Internet. *Sign Systems Studies*, 43(2), 173-190. <http://doi.org/10.12697/SSS.2015.43.2-3.02>
- Wong, S. (2017). The Uncanny Valley Effect: Implications on Robotics and A.I Development. *Introduction to Cognitive Science Fall*, 1(1), 1-13 <http://doi.org/10.13140/RG.2.2.26124.36480>
- Zizek, S. (2011). El ciberespacio o la insoponible clausura del ser. En *El acoso de las fantasías* (pp. 141-184). Akal.
- Zizek, S. (2013). ¿Es posible atravesar la fantasía en el ciberespacio? En *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio* (pp. 245-283). Debate.