

## Lima en tránsito al abismo en la película *Videofilia (y otros síndromes virales)*

José Carlos Cabrejo

### Abstract

The movie *Videophilia (and Other Viral Syndromes)* (2015) showcases shots of the city of Lima, overlapped by Internet images: gif files, YouTube videos, porn sites, videogames, etc. The feature film by Juan Daniel Molero states that the Peruvian capital city does not assimilate the Internet, and that it actually happens the other way around, with the Net absorbing the city, as a space that disappears within a black hole. Thus, it is important to interpret this vision of Lima through the space regimes proposed by Eric Landowski: the abyss, in regards to the online world in which the city loses itself; the volute, a domain centered around the contact between bodies that are bound to be represented on a video world; the fabric, a zone in which the young characters mediate their relationship with the city through television and cell phone screens, and the net, present across the technological and erotic manipulations that take place between the characters.

### 1. Los riesgos del espacio

Las imágenes de una Lima vacía, con sus calles convertidas en ciudad fantasma, que a la vez esconde a personas confinadas no solo en sus casas, sino en la Internet, son producto de una pandemia que aún se sufre mientras se ha concluido la redacción de este artículo. Dichas imágenes ciudadanas recuerdan los encuadres de ciertas películas post apocalípticas, como las adaptaciones de la novela *Soy leyenda* de Richard Matheson llamadas *El último hombre sobre la Tierra* (*The Last Man on Earth*, 1964) de Ubaldo Ragona y Sidney Salkow y *La última esperanza* (*The Omega Man*, 1971) de Boris Sagal. En tiempos recientes, la cinta peruana *El limpiador* (2012) de Adrián Saba directamente retrató una Lima en cuarentena, afectada por un virus letal, con espacios públicos apenas recorridos por algunos sujetos. Hoy, en 2020, los habitantes de la ciudad padecen una epidemia que los obliga a vivir en el encierro.

*El limpiador* es un largometraje visionario en lo que respecta a la mirada de una Lima próxima a la del presente, afectada por la pandemia de la COVID-19. Pero, a diferencia de aquel, *Videofilia (y otros síndromes virales)*, película realizada solo tres años después de la cinta de Saba, decía algo importante sobre ese otro virus que ha ido diseminándose por la ciudad hasta el punto de apoderarse de varios de sus habitantes: el virus del video, que se extiende a través de YouTube, sitios pornográficos y juegos *online*. La nueva normalidad que se impone a partir de los crecientes contagios del coronavirus ha hecho que aquel otro virus infecte de una manera aún más honda nuestras relaciones con los demás. El distanciamiento social nos aleja de las posibilidades de infección de nuestro organismo, pero nos acerca más a ese virus que se va apoderando de nosotros en la *red*, a través de sesiones de Zoom o historias de Instagram.

Justamente, a propósito de la *red*, Eric Landowski afirmó que ese espacio implica “navegar” en busca de información, pero a costa de radicales transformaciones en nuestra relación con el mundo. Incluso, afirma, se puede sentir dicha red como el equivalente de un hogar:

Pero, ¿al precio de qué mutaciones en la manera de ser-en-el-mundo se arriba tan fácilmente a sentirse en ella como “en casa” —casi como si el resto del mundo ya no existiera—, a *habitarla* tan naturalmente que ciertos sociólogos se inclinan a ver en ella la forma misma de la “bios posmoderna” en cuyo interior estaríamos destinados a vivir de aquí en adelante? (2010, p. 109).



Pensar la *red* como espacio que hace sentir que el mundo *offline* se desvanece, y como parada final de nuestras vidas, ¿acaso no es apreciarla también como un virus que ingresa como fenómeno de diversos lenguajes a nuestra semiosfera, a ese espacio semiótico que “tiene una existencia anterior a esos lenguajes y se encuentra en constante interacción con ellos” (Lotman 2018, p. 10), hasta el punto de desplazar o aminorar los signos de nuestros vínculos “frente a frente”, aquellos que son independientes de la mediatización tecnológica?

Esa pandemia tecnológica que ha ido extendiéndose antes de los tiempos de la COVID-19 es el objeto de reflexión de *Videofilia (y otros síndromes virales)*, sobre todo en su relación con Lima. Esta aparece como una ciudad alterada o modificada por los lenguajes de la Internet. El primer largometraje de Juan Daniel Molero tiene como personajes centrales a Junior (Terom) y Luz (Muki Sabogal). Él es un joven mayor de edad y ella una colegiala. Se conocen entre chats eróticos y citas por webcam. A través de extrañas referencias al fin del mundo, a partir de una interpretación del calendario maya, el campo visual de los encuadres se va recargando de escenas virales de YouTube, imágenes de mujeres voluptuosas salidas de un videojuego, sitios de videos XXX, y de zonas pixeleadas, como si estuviéramos ante la copia pirata de una película grabada en unos de esos VCDs que se vendían en puestos ambulantes de Lima a inicios de este siglo.

La *red* es uno de aquellos regímenes del espacio que identifica Landowski, los que se conforman, para ser más precisos, en formas de “vivir el espacio”. Dichos regímenes son parte de un modelo relacionado

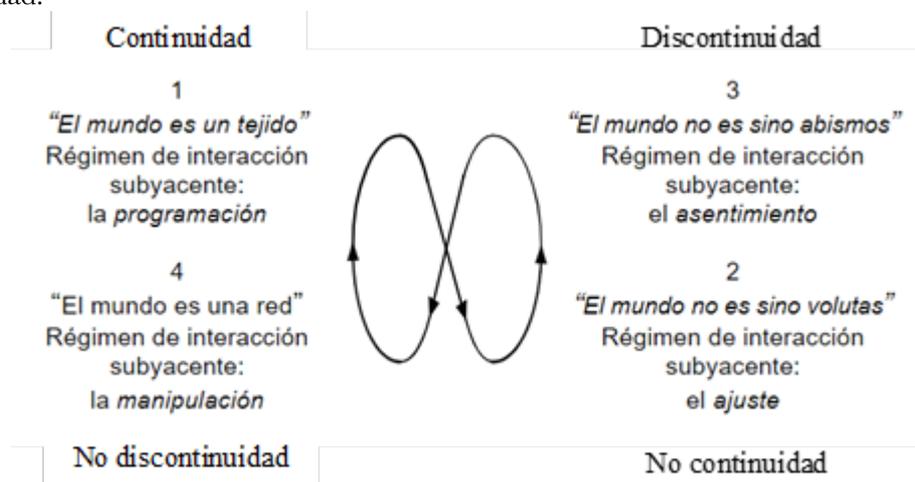
a la pluralidad de regímenes de interacción concebibles entre el mundo y los sujetos. Ese modelo de alcance general nos parece en efecto pertinente para dar razón, en particular, de la diversidad de los *regímenes de espacio* en el marco de los cuales interactuamos con el mundo volviéndolo, por este hecho, “significante” (Landowski 2010, p. 104).

En su obra *Interacciones arriesgadas*, el semiótico francés identifica tales regímenes de interacción: la *programación*, la *manipulación*, el *ajuste* y el *accidente*.

El primer régimen consiste en un programa de comportamiento determinado, identificable en un rol temático al cual se ciñe el sujeto y del que regularmente no se desvía (Landowski 2009, pp. 20-21). El segundo régimen se entiende a partir de aquella “acción del hombre sobre otros hombres para hacerles ejecutar un programa dado” de la que hablaban Greimas y Courtés (1990, p. 251), y por ello consiste en un “hacer hacer”: “En términos menos lapidarios, es obrar, yo, sujeto, frente a otro sujeto y hacerlo de tal manera que él se sienta llevado, de buen o de mal grado, a obrar como yo lo deseo” (Landowski, 2010, p. 107). El tercer régimen, a diferencia de los anteriores, no encaja a programa alguno: “al contrario, los principios de la interacción emergen poco a poco de la interacción misma, en función de lo que cada uno de los participantes encuentra y, más precisamente, como veremos en función de lo que *siente* en la manera de actuar de su coparticipante o de su adversario” (Landowski 2009, p. 46). Así, estamos ante un “hacer juntos” en el que se encuentran “dos o más compañeros (o adversarios) en un movimiento en el que cada uno siente el sentir del otro (o de los otros) a favor de una relación directa, cuerpo a cuerpo, y reúne (por contagio) sus mociones, su ritmo, su *hexis* misma” (Landowski 2010, pp. 123-124). Finalmente, el cuarto régimen tiene al *azar* como su principio fundador (Landowski 2009, p. 73).

A propósito de ello, Landowski propone en *Interacciones arriesgadas* presentar visualmente dichos regímenes de modo similar al cuadrado semiótico, en un modelo en forma de elipse que sustituye las líneas rectas de dicho cuadrado “por líneas curvas y haciendo que con ello aparezcan zonas de tránsito en lugar de los puestos fijos del esquema habitual, puntuales por definición” (*ivi*, p. 83), razón por la cual estamos ante una forma de presentación que “pretende privilegiar la puesta en evidencia de los procesos por sobre aquella del sistema que los sostiene” (*ibid*). En su artículo *Regímenes del espacio*, dicho autor retoma ese modelo y lo conecta con lo espacial, abarcando así cuatro nuevos regímenes: el *tejido* (espacio asociado a la programación), la ya mencionada *red* (espacio vinculado a la manipulación), la *voluta* (espacio relacionado al *ajuste*) y el *abismo* (espacio enlazado al asentimiento del accidente). Todos

estos regímenes de interacción y del espacio se ordenan bajo la oposición de la continuidad y la discontinuidad:



Landowski, 2010, p. 104.

El mundo como *tejido* es “el espacio operatorio del dominio de las cosas”, implica una mirada en la cual se produce “el nacimiento de un espacio ‘tejido’ por la conexión de las cosas entre sí” y en ese sentido se conoce y domina “lo real como continuidad” (Landowski 2010, p. 112), una en la cual el análisis de los objetos “constituyen un todo (y en ese sentido un *continuum*)” (*ivi*, p. 120). La visión del mundo como abismos implica la discontinuidad del “vacío”, que al oponerse a la continuidad de los objetos conduce al sentimiento de “vértigo”: “vértigo del cuerpo... pero también vértigo de la razón... frente al abismo la razón explicativa e incluso la facultad de comprensión son tomadas en falta. La racionalidad de lo real, lo necesario, hace lugar a lo contingente y a lo ‘arbitrario’” (*ivi*, p. 134). Aquí se asume la imprevisibilidad del azar, de lo aleatorio, de lo que caracteriza al régimen del accidente. En ese sentido, se impone como régimen opuesto al de la *programación*.

La perspectiva del mundo como *red* nos conduce a entenderla como una negación de la discontinuidad. Si bien dicho régimen separa, al mismo tiempo pone en relación “las partes concernidas en el intercambio de mensajes (o de objetos de cualquier clase)” (*ivi*, p. 108). Para Landowski, el espacio-internet articula el espacio-tejido, explicado en el párrafo anterior, con el espacio-red. En otras palabras, conecta

una *organización programática* y un *funcionamiento manipulatorio*. A lo sumo agreguemos que son los enormes provechos que genera la red manipulatoria los que permiten financiar el perfeccionamiento del tejido programático... que a su vez condiciona el desarrollo de manipulaciones cada vez más sofisticadas y por lo tanto cada vez más eficaces. Este intercambio de servicios casi contractualizado, este entrelazamiento y, hasta se podría llegar a decir, esta forma de ajuste entre mecanismos que provienen de dos regímenes diferentes que mutuamente se sustentan —especie de *burbuja* tecnológico-financiera— tiende incluso a tomar el aspecto de una verdadera *voluta*, configuración siempre amenazante para los tejidos que la rodean (*ivi*, p. 137).

La comprensión de las volutas y su asociación con el sensible régimen del *ajuste*, configura al mundo, en palabras de Landowski, como

el espacio experimentado del movimiento de los cuerpos. Le acordamos el carácter de emblema a la *voluta*, forma genéricamente reconocible sobre planos y en contextos extremadamente diversos: en las espirales de piedra esculpida que ornán el capitel de columnas de los templos griegos así como las cornisas de las iglesias barrocas; en la ola que naciendo de la marejada en las cercanías de la costa, estalla durante algunos instantes y viene a quebrarse ahí; en el humo que sale volando de su cigarro o de mi pipa cuando, con permiso o sin él, nos decidimos por el placer de encenderlos; en las figuras sin cesar cambiantes que, de un extremo al otro del cielo, pasean la multitud



giratoria de estorninos en vuelo o, en los trópicos, el torbellino de polvo y de hojas arrancadas por la ventisca; en los recorridos ajustadamente mezclados que dibujan sobre el escenario de la ópera la bailarina y su caballero, o, en el centro de la arena, los pases que entrelazan al toro y al torero (*ivi*, p. 123).

A partir de dichos ejemplos, la propia forma de la *voluta* remite a una línea recta que pierde la continuidad, una que es negada por conformaciones espirales, abiertas a transformaciones constantes, a las imprevistas posibilidades de entrelazamiento entre cuerpos que se sienten, distanciándose así de la rigidez de la programación:

Crear localmente, como ella lo hace [la *voluta*], un microespacio más notable que el que la rodea —un islote de sentido autónomo o, para parafrasear a Valéry, un “orden extraordinario”— es efectivamente romper la monotonía del tejido e introducir una zona crítica cargada de un plus de valor: dicho de otro modo, hacer de un continuo un espacio en adelante *no continuo* (Landowski 2010, p. 124).

De este modo, se expresa implícitamente, una “unión entre la figura espacial y dinámica de un movimiento ‘en torbellino’ que envuelve, y la fuerte implicación del sujeto tomado, imbricado, mezclado, comprometido en un proceso interaccional” (*ivi*, p. 126).

## 2. Lucifer y la manipulación en la red

Esta correlación de los regímenes de interacción y del espacio inicialmente nos será útil para comprender las primeras imágenes de la película que nos ocupa. La *red* emerge como un espacio en el que se cruzan las manipulaciones tecnológicas y eróticas que se dan entre los personajes. Los chats entre Junior y Luz intercambian tanto *sexting* como imágenes íntimas. Ella es el personaje que poco a poco va tomando un mayor protagonismo en la manipulación, con fotografías que lo invitan a encontrarse, pero a la vez él actúa sobre ella para que forme parte de un vídeo íntimo que será importante en la comprensión de las dimensiones públicas y privadas de la ciudad desde otra lógica: la de una tecnología que nos consume.

Esa lógica se conecta a la posible circulación en mercados piratas de la ciudad de un DVD que incluiría el video sexual de Junior y Luz. Bajo esa perspectiva, llama la atención una secuencia posterior, en la cual ella entra a su cuenta en un sitio pornográfico. Su nombre de usuario es “Vladimira”, con lo que se revela una intertextualidad con los famosos “vladivideos”, grabaciones de las reuniones secretas que mantuvo el ex asesor presidencial Vladimiro Montesinos en una sala del Servicio Nacional de Inteligencia durante el gobierno de Alberto Fujimori (1990-2000). Estos videos fueron la prueba de los actos de corrupción en los que participaron congresistas, jueces, directivos de medios de comunicación y otros personajes de poder, para asegurar la reelección del entonces presidente peruano.

La película se sostiene en una isotopía política basada en la repetición de figuras, por un lado, que van mostrando pasajes de aquellos “vladivideos”; por otro, que enuncian textos contrarios al fujimorismo: polos o calcomanías con frases como “fujiratas nunca más” o “peligro fujiratas”. La asociación entre el funcionamiento de la *red*, régimen en el cual los videos íntimos pueden tener millones de visitas, y las grabaciones de Vladimiro Montesinos, colocan a este personaje como un precursor de actos contemporáneos de perversión de la imagen: el uso del video como un medio obsceno de conversión de lo privado en lo público.

Si lo que hacían los “vladivideos” era transparentar la podredumbre moral de un país concentrada en una sala cerrada, el porno amateur de Junior se convierte en inquietante radiografía de la transformación de lo íntimo en imagen disponible para cualquier pantalla.

Por ello, aquellas frases de aversión hacia el fujimorismo en el fondo de la imagen encarnan una resistencia contra una *red* que, al igual que el ex asesor presidencial en dichos videos, nos espía, nos vigila, nos manipula, nos registra, nos pone en riesgo de hacernos públicos a través de la luminosidad que emite algún aparato tecnológico. En ese sentido, llama la atención el nombre del personaje



femenino: Luz. Remite a aquella propiedad que le permite a la *pantallasfera* de la que habla Lipovetsky y Serroy (2007, pp. 21-22) estar viva ante nuestros ojos.

En el sitio pornográfico en el que ella puso como nombre de usuario “Vladimira”, escribió como parte de su correo electrónico “luzifer98@”. El cambio de la letra “c” por la letra “z” en la palabra lucifer no solo establece una coincidencia con esa luz que permite nuestra ya mencionada relación con las pantallas. Además, cruza el nombre de ella con el de aquel dios portador de la luz en la mitología griega y latina, convertido en la Edad Media en Satanás, el “adversario”.

A medida que el personaje femenino visualmente se aprecia cada vez más invadido por la tecnología, se torna en presencia agobiante y metafórica de esa *red* que desembocará en las acusaciones sobre Junior ante la supuesta muerte de ella. Luz se convierte al final de la película en la figura más importante de ese régimen espacial que aparenta conducir al protagonista hacia una muerte inevitable.

Luz, como parte de esa *red*, es un personaje que manipula a través de la tentación. Tiene el poder suficiente para que Junior, en la tradición de los personajes órficos, quiera introducirse en el Hades de la videofilia.

### 3. El tejido tecnológico de la ciudad

En el modelo de la elipse de Landowski, si estuvimos ubicados en la *red*, ascenderemos a continuación en una flecha vertical hacia el *tejido*. Este régimen que encadena cosas u objetos de modo continuo, hace notar en *Videofilia...* la contigüidad entre dos fenómenos: la tecnología y la ciudad. Junior construye su relación con la urbe a través de cámaras. Su vínculo con Lima está mediatizado por pantallas de celulares o televisión. El protagonista lleva a un amigo suyo en silla de ruedas para que grabe con su móvil a mujeres por debajo de la falda, en los exteriores de galerías comerciales. Su encuentro con Luz en un kiosco y en algún restaurante de comida selvática solo son tránsitos para lograr un encuentro íntimo que para él solo está definido por la posibilidad de grabarla mientras tienen sexo.

La integración entre la tecnología y la ciudad es a la vez la continuidad de la *programación* de Junior, una en la cual asume de modo sistemático y metódico el rol temático de /realizador/. Su vida está entregada a sentirse un director de material audiovisual y pornográfico. Por eso, incluso cuando no está al lado de Luz, el protagonista se desplaza en Lima para seguir manteniendo interacciones que lo inviten a continuar grabando esa clase de videos. Las secuencias en el Centro Comercial Polvos Azules, muy famoso, entre otras razones, por la venta de DVDs y blu-rays piratas, son elocuentes. Lo vemos caminando en un pasaje especializado en la venta de videos XXX, para ingresar a un stand y ofrecerle a un vendedor sus grabaciones con Luz o de zonas íntimas femeninas. Ambos ven esas imágenes reflejadas, tras cortinas, en la pantalla de un viejo televisor.

### 4. Volutas de píxeles

En la elipse, un movimiento en diagonal y descendente nos llevará al régimen de la *voluta*, que en tanto se asocia al *ajuste*, niega la continuidad de la *programación*. Se sujeta al dominio imprevisible y desregulado del contacto entre los cuerpos, destinados a representarse en un mundo de video. Tal como se señaló al inicio del artículo, el campo visual de *Videofilia...* se va recargando con imágenes virales en la Internet, sean videos de Youtube o archivos GIF, pero también con píxeles, como aquellos que solían aparecer en las películas en formato VCD que circulaban en los mercados piratas de Lima, sobre todo en los primeros años de este siglo. Dichos píxeles van apareciendo como bordes de orificios, semejantes a las volutas descritas por Landowski. Tales orificios parecen agujeros negros que “degluten” las imágenes de Lima. Las visualizan en camino a una mutación irreversible.

Es una transformación tecnológica además vinculada al *ajuste* en lo que respecta a una perspectiva de las máquinas como entidades que sienten los cuerpos de sus usuarios, dotadas de una *tecnocarne* (Cabrejo, 2008, p. 143). La Internet que retrata la película encaja así en la idea del quiasmo expuesta por Maurice Merleau-Ponty. Esta consiste en el hecho de que no solo aprehendemos el mundo, sino que el mundo también nos aprehende, nos coge, nos toma:



la inserción del mundo entre las 2 hojas de mi cuerpo, la inserción de mi cuerpo entre las 2 hojas de cada cosa y del mundo [...] la idea del quiasmo, es decir: toda relación con el ser es simultáneamente aprehender y ser aprehendido, la aprehensión es aprehendida, está inscrita y se inscribe en el mismo ser que ella aprehende (Landowski 2010, pp. 232-234).

Ese vínculo entre el mundo tecnológico y el cuerpo, ese quiasmo, se aprecia en la secuencia en que Luz sufre una aparente pesadilla. En ella, un juguete conocido como Furby, luce unos ojos rojizos y proyecta a partir de ellos, sobre la piel desnuda del personaje, el video pornográfico que grabó Junior. Luz se siente aterrorizada ante la voz perturbadora del Furby, que le dice inglés que es suya, que le pertenece.

Dicha secuencia habla del poder que tienen las máquinas sobre nosotros. La tecnología en *Videofilia...* captura la intimidad, la expone, tal como lo hacen esos celulares que sienten nuestra huella digital, o esos buscadores que registran nuestros gustos o necesidades bajo la lógica del capitalismo de vigilancia.

### 5. Lima en el abismo

A pedido de Luz, Junior realiza con ella otro video, en el que simulan que él la ha asesinado y que comete a continuación un acto de necrofilia. El personaje de Muki Sabogal sube a la *red* dicho video, lo que tendrá consecuencias terribles para el protagonista.

Ella desaparece después de una noche en la que se realizó una fiesta de disfraces. Junior, al despertar al día siguiente en un parque, se dirige a su domicilio. Se topa a la entrada con el padre de Luz y una amiga de ella, quienes le exigen que diga dónde se encuentra. Los encuadres muestran al personaje deambular, escapar, correr. Luego ve en los periódicos de un kiosco que los titulares informan del último video que Luz realizó con él y subió a la Internet. Estas publicaciones amarillistas indican que ella ha sido realmente asesinada.

Los encuadres se vuelven cada más recargados por los píxeles, y por imágenes de *pop-ups*, de un demonio volador o de una calavera que rompe la cuarta pared, como observándonos, moviendo uno de sus dedos índice como si nos invitara a ingresar a algún lugar desconocido. La imagen final de la película muestra en primer plano el rostro de un Junior dormido o tal vez muerto, recostado en la calle. En el mismo campo visual, al costado, una imagen de Luz desnuda se multiplica en forma de volutas: su cuerpo se convierte en figuras espirales, que nos comunican que tanto Junior como la propia ciudad han ingresado a un *abismo* tecnológico en el que se perderían. El final de *Videofilia...* nos conduce a asumir la posibilidad de que Lima ha tomado rutas insospechadas, como las que estamos recorriendo ahora por la pandemia, que nos ha integrado aún más a la Internet.

La imagen mortuoria de la calavera, que abre paso a la visión final y agónica de Junior, conecta a la película con el discurso de la “Nueva Carne” del cineasta David Cronenberg, presente en cintas como *Cuerpos invadidos* (*Videodrome*, 1983) o *eXistenZ* (1999): la muerte de la vieja carne, puramente biológica, reemplazada por una nueva, de condición esencialmente electrónica. En esa vía, el personaje de Luz cumple el mismo rol que la “primera mujer” y la tecnología en relatos de diversa data:

ese género de relatos –de ciencia ficción– sólo adapta con bastante fidelidad la versión judeocristiana del Génesis, haciendo que la ciencia, y sobre todo los medios técnicos, desempeñen el papel logístico que inicialmente le cupo a la primera mujer. Satanás, aparece en la Biblia como el seductor de la mujer, que, a su vez, seduce al hombre, dando así comienzo al ciclo de la Humanidad destinada no tanto a la muerte cuanto a la desaparición, es decir a la expulsión del universo en el que vivía... la seducción... toma aquí una dimensión cosmodinámica... es un rito de paso de un universo a otro, que implica una colosal partida general para toda la Humanidad, el comienzo de una navegación de los cuerpos y los sentidos desde algo inmutable hacia otro compartimiento del Tiempo, un espacio/tiempo esencialmente diferente (Virilio 2003, pp. 87-88).

La pandemia de la COVID-19 nos hace apreciar a *Videofilia...* como una obra profética. Tal como sucede en este largometraje, percibimos a habitantes de Lima en la *red* de un encierro, que los manipula aún más para enclaustrarse en la luz de una pantalla. Acaso una diferencia del *tejido* entre la



urbe y la tecnología en Lima, en contraste con la película, es una *programación* en la que distintas actividades que nos sujetan a la euforia por el video pasan más por un recorrido virtual al interior de un espacio íntimo que en uno público: el componente viral de la Internet es el refugio ante ese otro virus que circula sobre todo en las potenciales aglomeraciones del exterior. Pero más allá de espacios materiales, nos encontramos formando *volutas*, recorriendo pantallas táctiles con los movimientos casi espirales de nuestros dedos, para estar ante la posibilidad de perdernos en *abismos* tecnológicos, sometidos a interacciones arriesgadas que afectan a casi toda la ciudad con bytes y pantallas, en olas de discontinuidad.



### **Bibliografía**

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

Cabrejo, J.C., 2008, "Del mito de Orfeo a Videodrome: cosmovisiones de la mujer y del descenso a los infiernos", in *Tópicos del seminario*, 2(20), pp. 129-153.

Greimas, A. J., y Courtés, J., 1990, *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Madrid, Gredos.

Landowski, E., 2009, *Interacciones arriesgadas*, Lima, Universidad de Lima.

Landowski, E., 2010, "Regímenes del espacio", en *Tópicos del seminario*, 2(24), pp. 101-137.

Lipovetsky, G. y Serroy, J., 2007, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona, Anagrama.

Lotman, J.M., 2018, *La semiosfera*, Lima, Universidad de Lima.

Merleau-Ponty, M., 2010, *Lo visible y lo invisible*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión.

Virilio, P. (2003) *Estética de la desaparición*. Anagrama, Barcelona.

### **Filmografía**

*Videofilia (y otros síndromes virales)*, de Juan Daniel Molero, Perú 2015.