

El arte *glitch* y las visualidades contestatarias del posconflicto peruano

Jason Jesse Leonard

Thesis submitted to the University of Ottawa  
in partial fulfillment of the requirements  
for the Doctorate in Philosophy degree in Spanish

Modern Languages and Literatures

Faculty of Arts

University of Ottawa

© Jason Jesse Leonard, Ottawa, Canada, 2025

## Índice

|                                                                                             |             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>Abstract .....</b>                                                                       | <b>iv</b>   |
| <b>Résumé.....</b>                                                                          | <b>vi</b>   |
| <b>Resumen .....</b>                                                                        | <b>viii</b> |
| <b>Agradecimientos/ Acknowledgements .....</b>                                              | <b>x</b>    |
| <b>Capítulo 1: Introducción.....</b>                                                        | <b>1</b>    |
| 1.1 La cultura visual peruana contemporánea .....                                           | 7           |
| 1.2 ¿Por qué estudiar el glitch?.....                                                       | 19          |
| 1.3 Metodología.....                                                                        | 24          |
| 1.4 Dónde se sitúa esta investigación .....                                                 | 28          |
| 1.5 Definición de corpus.....                                                               | 31          |
| 1.6 Resumen de capítulos .....                                                              | 32          |
| <b>Capítulo 2: El <i>glitch</i> y la necesidad de nuevos espacios discursivos .....</b>     | <b>39</b>   |
| 2.1 Introducción.....                                                                       | 39          |
| 2.2 La teoría glitch y la desinvisibilización de la materialidad en la cultura visual ..... | 41          |
| 2.3 El error en tiempos de posfujimorismo y de Marca Perú .....                             | 58          |
| 2.4 La estética del error como dispositivo en espacios digitales .....                      | 71          |
| 2.5 Conclusión .....                                                                        | 79          |
| <b>Capítulo 3: El <i>glitch</i> y el cine de Juan Daniel F. Molero.....</b>                 | <b>82</b>   |
| 3.1 Introducción: Contextualizando la propuesta estética de Juan Daniel F. Molero .....     | 82          |
| 3.2 Nuevas estéticas para crear nuevas formas de ver.....                                   | 87          |
| 3.3 Reminiscencias (2010) .....                                                             | 92          |
| 3.4 Videofilia (y otros síndromes virales) (2015).....                                      | 100         |
| 3.5 Conclusión: Él que controla la tecnología, controla el relato .....                     | 110         |
| <b>Capítulo 4: El <i>glitch</i> y la memeificación del posconflicto .....</b>               | <b>113</b>  |

|                                                                                                                             |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 4.1 Introducción.....                                                                                                       | 113        |
| 4.2 Memes, hashtags y posconflicto .....                                                                                    | 116        |
| 4.3 ¿Cómo funciona la estética del error en este nuevo espacio digital?: Vaporwave, nostalgia, y El Betamax de Genaro ..... | 128        |
| 4.4 Conclusión .....                                                                                                        | 142        |
| <b>Capítulo 5: El <i>glitch</i> y la fotografía peruana.....</b>                                                            | <b>144</b> |
| 5.1 Introducción.....                                                                                                       | 144        |
| 5.2 ¿Esto es fotografía?: Samuel Chamblis y los límites de los medios .....                                                 | 149        |
| 5.3 Diego Collado: La modernidad y la (in)capacidad de recordar.....                                                        | 155        |
| 5.4 Representar la velocidad del neoliberalismo: La exposición Rastros de un punto focal de Liliana Ávalos.....             | 160        |
| 5.5 Conclusión .....                                                                                                        | 164        |
| <b>Capítulo 6: El <i>glitch</i> y las contranarrativas digitales .....</b>                                                  | <b>166</b> |
| 6.1 Introducción.....                                                                                                       | 166        |
| 6.2 Desinvisibilizarse en espacios digitales.....                                                                           | 168        |
| 6.2 Metacuerpos (2014).....                                                                                                 | 174        |
| 6.3 La obra de Paola Núñez Torres del Prado .....                                                                           | 180        |
| 6.4 Conclusión .....                                                                                                        | 186        |
| <b>Conclusiones.....</b>                                                                                                    | <b>189</b> |
| <b>Obras citadas .....</b>                                                                                                  | <b>199</b> |

## Abstract

This dissertation explores the multiple uses of glitch art within contemporary Peruvian visual culture. More specifically, it looks at how a selection of works (2013–2023) by a new generation of artists and creators have incorporated the deliberate use of errors, failures, and obsolete technologies within their practice and how this relates to the larger context of Peru's post-conflict visual culture. Although the Internal Armed Conflict (1980–2000) ended over two decades ago, creating and disseminating art that openly questions the country's current neoliberal economic model or that highlight the State's responsibility for some of the violence committed during the conflict is often met with harsh institutional barriers such as censorship, funding cuts, or accusations of terrorism. I argue that glitch aesthetics allow for a more anti-establishment visual culture to exist for two main reasons: firstly, as glitch art exposes both the materiality of the work and the positionality of the observer, it invites a more critical discussion about the role of art within society and the systemic dynamics that influence the creation and consumption of visual objects. Secondly, as the artists and creators analyzed in this research tend to utilize either virtual or transnational spaces of dissemination, they partially or completely circumvent traditional art infrastructures. I begin by historically situating Peruvian glitch art within the larger context of both Peruvian visual culture and global glitch art practises. I then follow by analyzing a transmedial selection of Peruvian glitch art grouped either by thematic link or genre. Through a double discourse analysis, I look at how glitch aesthetics are used as discursive tool within each selected work to represent the contemporary Peruvian experience and how their production, transmission,

and consumption operate within the shifting sociopolitical dynamics of contemporary Peruvian visual culture.

## Résumé

Dans cette thèse, j'explore les multiples utilisations du *glitch* art dans la culture visuelle péruvienne contemporaine. Plus spécifiquement, j'observe comment une sélection d'œuvres (2013-2023) d'une nouvelle génération d'artistes et de créateurs ont intégré l'utilisation délibérée d'erreurs, d'échecs et de technologies obsolètes dans leur pratique et la façon dont cela se rapporte au contexte plus large de la culture visuelle du post-conflit Péruvien. Bien que le conflit armé interne (1980-2000) ait pris fin il y a plus de vingt ans, la création et la diffusion d'art qui critique le modèle économique néolibéral du pays ou qui souligne la violence commise par l'État pendant le conflit achoppent souvent devant la censure, le manque de financement ou des accusations de terrorisme. Je soutiens que l'esthétique du *glitch* permet l'expression d'une culture visuelle plus contestataire pour deux raisons principales : premièrement, étant donné que l'art *glitch* expose à la fois la matérialité de l'œuvre et la position de l'observateur face à elle, il invite à une discussion critique sur le rôle de l'art au sein de la société et les dynamiques systémiques qui structurent la création et la consommation d'objets visuels.

Deuxièmement, comme les artistes et créateurs analysés ont tendance à utiliser des espaces de diffusion virtuels ou transnationaux, ils évitent les infrastructures artistiques traditionnelles. Je commence en situant historiquement l'art *glitch* péruvien dans le contexte de la culture visuelle péruvienne et des pratiques du *glitch* art. Je continue ensuite en analysant une sélection transmédiatique d'art *glitch* péruvien regroupée soit par lien thématique, soit par genre. À travers une double analyse du discours, j'examine comment l'esthétique du *glitch* est utilisée comme outil discursif au sein de chaque œuvre sélectionnée pour représenter l'expérience péruvienne contemporaine et comment leur

production, leur transmission et leur consommation opèrent dans la dynamique sociopolitique changeante de la culture visuelle péruvienne contemporaine.

## Resumen

Esta investigación explora los múltiples usos del arte *glitch* dentro de la cultura visual peruana contemporánea. Más específicamente, analiza cómo una selección de obras (2013-2023) de una nueva generación de artistas y creadores ha incorporado el uso deliberado de errores, fallas y tecnologías obsoletas dentro de su práctica y cómo esta adopción se relaciona con el contexto más amplio de la cultura visual del posconflicto peruano. Aunque el Conflicto Armado Interno (1980-2000) terminó hace más de dos décadas, la creación y difusión de arte que cuestiona abiertamente el actual modelo económico neoliberal del país o que resalta la violencia cometida por el Estado durante el conflicto en muchos casos encuentra barreras tales como la censura, los recortes de financiación o acusaciones de terrorismo. Argumento que la estética *glitch* escapa a estas barreras y permite una cultura visual más contestataria por dos razones principales: en primer lugar, dado que el arte *glitch* expone tanto la materialidad de la obra como la posición del observador frente a ella, invita a una discusión crítica sobre el papel del arte en la sociedad y las dinámicas sistémicas que influyen en la creación y el consumo de objetos visuales. En segundo lugar, como los artistas y creadores analizados en esta investigación tienden a utilizar espacios de difusión virtuales o transnacionales, eluden parcial o completamente las infraestructuras artísticas tradicionales. Comienzo situando históricamente el arte *glitch* peruano dentro del contexto más amplio tanto de la cultura visual peruana como de las prácticas globales del arte *glitch*. Luego analizo una selección transmedial de arte *glitch* peruano organizada por vínculo temático o por medio. A través de un doble análisis del discurso, observo cómo la estética *glitch* se utiliza como herramienta discursiva dentro de cada obra seleccionada para representar la experiencia

peruana contemporánea y cómo su producción, transmisión y consumo operan dentro de las cambiantes dinámicas sociopolíticas de la cultura visual peruana contemporánea.

## **Agradecimientos/ Acknowledgements**

I first wish to thank my wonderful partner Angelo for his endless support, encouragement, and love. Committing to this PhD program lead me back to you, and I will forever be grateful. I look forward to this next chapter by your side. Reaching the finish line would also not have been possible without my parents, Julie and Gary, and my sister, Marie-Lise. I thank you for always believing in me and for fostering in me a sense of curiosity and ambition from a young age. It made all the difference knowing that I had you in my corner.

Agradezco profundamente a Gastón Lillo, mi director de tesis, por su invaluable orientación, paciencia y amistad desde el principio. También a los profesores Jorge Carlos Guerrero, Rosalía Cornejo Parriego, y Luis Abanto por sus estimulantes seminarios y por brindar una retroalimentación esencial a la versión final de esta investigación. A Ignació Aguiló por haber aceptado el rol de lector externo y por sus sugerencias y correcciones.

The completion of this thesis is also thanks to the financial support of the Univeristy of Ottawa's admission scholarship and the Ontario Graduate Scholarship. I also wish to thank the Department of Modern Languages and Literatures of the University of Ottawa, my home for many years. To Harry, Manon, Philippe and Anna for your help and care throughout this process. Agradezco también a mis amigos y colegas de la Universidad de Ottawa, particularmente a Gabriela, Guadalupe, Violène, y Annik con quien tengo innumerables recuerdos. And lastly, to my students for always making glad I chose this path.

## Capítulo 1: Introducción

Esta investigación nace de una observación empírica y anecdótica. En 2017, en el marco del congreso anual de la Latin American Studies Association (LASA) en Lima, Perú, se organizó una exhibición del filme *Videofilia (y otros síndromes virales)* (2016) del cineasta peruano Juan Daniel F. Molero. Esta película recrea la ilusión de estar mirando un archivo digital afectado por un virus. En casi todas sus escenas, superpuestos a las imágenes de los actores, aparecen *glitches*, o fallos técnicos, señalando que hay algún error o interrupción al nivel del soporte material del metraje. Esto es una decisión estética y una parte central de la obra, necesaria para su análisis. Sin embargo, durante la proyección a la que asistí en LASA2017, los *glitches* hicieron que algunos espectadores voltearan en dirección del proyector para ver si otros en la sala también habían notado el “problema”. El uso estratégico del *glitch* en este filme evoca la técnica brechtiana que favorece la distanciación del público. Las fallas tecnológicas habían “roto la cuarta pared” con el uso de un elemento visual que hace al público tomar conciencia de su estado de observador:

It lays bare the true essence of life “by uncovering and revealing it, thereby encouraging a knowledge of the conditions of alienation as historically produced and open to transformation in the real world.” This allows the audience to maintain a critical distance from the play’s world and approach it through reason rather than emotion. (He 58)

Pero este uso del *glitch* merece una apreciación que va más allá de un distanciamiento brechtiano en un sentido formal. Lo que ocurrió en esa sala de proyección aquel día permitió una toma de conciencia de nuestra posición como espectadores, pero también permitió una reflexión sobre la fragilidad del material físico-tecnológico que enmarca el acto de presenciar una película, algo que normalmente damos por sentado. Dicho impacto excede la interpretación formal del texto y pone en cuestión las expectativas que tenemos de ciertos medios o géneros. El *glitch* no destruye la obra como tal, sino que revela elementos que han sido invisibilizados intencionalmente para cumplir con dichas expectativas y convenciones (no romper con la inmersión, no dirigir la atención hacia el soporte físico y disimular el flujo de información entre el archivo digital, el proyector y la pantalla). El *glitch* precariza nuestra relación con el texto, poniéndonos en una posición que no solemos tener con las imágenes, haciendo que dudemos de la estabilidad de nuestra relación con ellas, y revelando los elementos invisibles de su creación.

Esto puede entenderse como un acto subversivo y antisistema. Si seguimos la idea de Stuart Hall que “el significado del mundo exterior se construye a través de sistemas representacionales” (Hall en Victoriano y Darrigrandi 251), un elemento como un error puede desestabilizar esa construcción y, los sistemas de poder que benefician de su existencia. Es a través del control de estos sistemas representacionales que se puede establecer formas hegemónicas de entender nuestro entorno.

El triunfo del sistema es el triunfo sobre las representaciones que le dan continuidad en el tiempo, que lo re-producen. [Es el] resultado de un acto hegemónico que fue

capaz de articularse como la visión autorizada del mundo, la imagen en la que se condensaría la especificidad cultural de la época. (Victoriano y Darrigrandi 253)

Si el *glitch* permite una distanciación de la imagen y una consciencia más aguda de los sistemas físicos que operan detrás de la imagen, se abre un espacio para un análisis de la imagen que empieza con su lógica interna y que se extiende a su producción, difusión y recepción. En consecuencia, la imagen es considerada tanto una unidad semántica como el producto de una interacción entre sistemas materiales e ideológicos. Bien mirada, la estetización del error hace posible una lectura sociopolítica del texto mucho más penetrante que una lectura producida dentro de los márgenes estrictos de la crítica del arte. De este argumento se desprenden las preguntas siguientes: ¿cómo puede un texto representar una realidad si el mismo texto busca dificultar su representación? ¿Cómo, en esa sala de proyección en LASA2017, pudo ese público relacionarse con un texto mientras dudaba de su integridad y legitimidad? ¿Qué significado político tienen la fragilidad semántica y material de un texto, y la resultante desconfianza del público?

Para responder estas preguntas, conviene situar el arte *glitch* dentro del llamado “giro material” que se ha dado en las humanidades en el siglo XXI. Aquí, los términos “material” y “materialidad” pueden interpretarse de dos maneras: primero, como el enfoque en la constitución física de la obra en cuestión (el espacio físico-material de la obra) y, segundo, como la relación del texto con las condiciones económicas, políticas y culturales de su producción, difusión, y consumo. Este interés por la materialidad de lo visual comparte objetivos y lógicas con, por ejemplo, el giro decolonial, que revela y critica las infraestructuras económicas y políticas invisibilizadas y naturalizadas que

enmarcan las relaciones sociales. El giro material propone una lectura de las producciones culturales con este mismo poder de *desinvisibilización*.

The material “turn”, meanwhile, has been more about a re-turn for some materialists at least, it is partly a response to feared negation of materialities and those things that matter. Another part of this return has been a move towards restoring an alternative philosophical legacy to a denuded account of materialism...

These calls for materialism also respond to accounts of culture in society which were seen to be without connection to economy, society, situated bodies and the material infrastructures of societies’ politics, inequalities, and ideologies. (Rose y Tolia-Kelly 2)

El giro material nos exige reconocer que la materialidad de algo opera más allá de su existencia “física”. Las imágenes digitales, por ejemplo, pueden considerarse fotografía inmaterial, por ser intangible. Sin embargo, aparecen como representaciones en una pantalla dada gracias a una interacción compleja de tecnologías, infraestructuras, legislatura, economía, labor humana, etc. Esa materialidad debe ser reconocida.

El giro material también implica entender al ser humano como parte de esa red, tan importante como cualquier otra. Critica el excepcionalismo humano que nos ha dejado la modernidad y busca reconectarse con lo no-humano frente a las crisis sociales, políticas y ecológicas de nuestra actualidad (Boysen y Lundsryd Rasmussen). Se interesa en las infraestructuras materiales que influyen en nuestras experiencias sociales:

It is, rather, a matter of taking account of the distinctive kinds of effectivity that material objects and processes exert as a consequence of the positions they occupy within specifically configured networks of relations that always include human and non-human actors. The issues to be considered here concern less the ways in which objects become effective by being integrated into the subjective world of human consciousness, and more the difference they make in their own right as a consequence of their specific material properties considered relationally. (Joyce y Bennett 5)

Boysen y Lundsryd argumentan que el giro material no supera por completo el antropocentrismo de la modernidad, ya que centra su comprensión de la cultura material en su relación con los humanos que interactúan con ella (11). Aun así, me parece útil para entender el fenómeno del arte *glitch* en el Perú porque evidencia no solamente la presencia, sino el rol esencial e innegable de los elementos no-humanos que forman parte del acto de visualización. El *glitch* abre un espacio para la crítica de las estructuras que, por centrar al ser humano en nuestra comprensión del universo, invisibilizan a todo lo que no entra en la categoría de “humano”. Además, en el ámbito de los estudios visuales, Sandywell resalta la importancia de este giro al enfatizar que el acto de mirar no ocurre en un vacío sino en el contexto de nuestra relación social y cultural con el objeto.

We *construct* meanings from within the dense materiality of things, events and relationships as these have been imagined and institutionally embodied. The latter formations—in their ‘obviousness’—have been typically neglected by the dominant paradigms of visual research—especially the material conditions of visibility, everyday technologies, gender diferative logics and so forth. (Sandywell 653)

Oportunamente, un elemento importante de la teorización del *glitch* es su capacidad de *desinvisibilizar* la materialidad de objetos visuales. Esto se alinea con lo que Cubitt ha dicho sobre el arte *glitch*: que es una representación de una materialidad que por convenciones sociales e históricas normalmente se borran, y así hace hincapié en las estructuras que sostienen la obra (Cubitt). El *glitch* aparta nuestra mirada hacia las estructuras que rigen el acto de mirar. En el caso de la proyección que mencionamos antes, el filme nos obligó, por un instante, a olvidar el texto y a considerar la presencia, el funcionamiento y la materialidad de las tecnologías que sirvieron para su presentación. Por un instante, dejamos de ver una película, y empezamos a ver una pantalla, un proyector, o un archivo supuestamente dañado. Ocurre un cambio en el enfoque de nuestra experiencia visual ya que la mirada se traslada de lo representado en la obra a la presencia física del material que soporta la obra.

Este mismo énfasis en las estructuras materiales y sistemas invisibles e invisibilizados ha sido uno de los principales objetivos de los estudios visuales que se inscriben en el marco de otro giro teórico, el “giro visual”. Este puede referir a la centralidad que ha tomado la imagen en nuestra vida cotidiana debido a la velocidad con la que transmite información y su posición como espacio de creación de significado (Dikovitskaya). También puede referir a la creciente disciplina académica de los estudios visuales, o cultura visual, campo de estudio que nació de la combinación de la historia del arte y de los estudios culturales, cuyo interés es:

...the cultural construction of visual experience in everyday life as well as in media, representations, and visual arts. It is a project that requires conversations among art historians, film scholars, optical technologists and theorists, phenomenologists,

psychoanalysts, and anthropologists. Visual culture is, in short, an ‘interdiscipline,’ a site of convergence and conversation across disciplinary lines. (W. J. T. Mitchell 540)

Lo que ocurrió en la muestra del filme de Molero se puede entender en el marco de los recientes giros que han caracterizado los estudios visuales y los estudios culturales de manera más general. Sin embargo, limitar nuestra comprensión del fenómeno *glitch* a una manifestación o resultado de los cambios en los enfoques académicos occidentales sería sacarlo de su contexto y alejarlo de los eventos históricos locales y cambios sociopolíticos que han ocurrido en su país de producción, Perú. El largometraje *Videofilia* puede ser uno de los más emblemáticos de arte *glitch* en el país, dado que ha sido mostrado en muchos países, ha sido la selección oficial del Perú para el Oscar para mejor película en lengua extranjera en 2015, y ha recibido mucha atención mediática y crítica, pero no es de ninguna manera el único ejemplo. Se ha observado en el país una explosión de la estetización de fallas tecnológicas que sugiere la presencia de un contexto particular, y local, que podría explicar la fuerte presencia de esta técnica estética. Ese contexto, argumento, es la particular manera en la que la cultura visual se ha convertido en un espacio contestatario en el marco del periodo del posconflicto.

### *1.1 La cultura visual peruana contemporánea*

Entre los años 1980 y 2000, el Perú vivió el periodo más influyente de su actualidad. El Conflicto Armado Interno (CAI) fue un encuentro violento entre fuerzas del Estado y

Sendero Luminoso, una facción guerrillera del Partido Comunista del Perú. La Comisión de la Verdad y de la Reconciliación (CVR), que publicó su informe final en agosto de 2003, estima que alrededor de 69000 personas perdieron la vida<sup>1</sup>, principalmente campesinos quechuahablantes, y entre 600000 y un millón de personas fueron desplazadas (Baker).

Los efectos del CAI no se limitan al ámbito demográfico, sino que afectan otros aspectos de la vida social. Esta investigación se interesa en el rol que ha jugado la cultura visual en el proceso de memoria y reconciliación en los años que siguieron el fin del conflicto. En su informe final, la Comisión puso particular importancia en las narrativas visuales para fomentar espacios comunes y expandir el “círculo de ‘nosotros’” a través de la diseminación de relatos testimoniales visuales que invitaban a personas no-víctimas a empatizar, considerar las heridas históricas como compartidas y sentirse cómplices en el proceso de memorialización colectiva (Saona).

El éxito de esta estrategia ha sido celebrado por Degregori, quien señala que la importancia de lo visual en los procesos de memorialización se encuentra en su potencial de hacer que la población interactúe con material que no vería en condiciones normales (Saona). Cynthia E. Milton señala que aunque las representaciones visuales de abusos de

---

<sup>1</sup> En un artículo publicado por Silvio Rendón en 2019, se cuestiona la metodología usada por la Comisión en su cálculo del número total de fallecidos. Rendón estima que fueron 48000 los que fallecieron durante el conflicto, mucho menos de lo calculado anteriormente. Esta revisión en los números traslada la mayor parte de la responsabilidad de Sendero Luminoso hacia el Estado peruano: “I find that it is very unlikely from a statistical point of view that the Shining Path has an equal or larger responsibility for killing than the State; the State seems responsible for a greater number of killings than the Shining Path” (Rendon 7). Aunque esto no minimiza la gravedad de la situación o de los crímenes cometidos, tiene implicaciones importantes, como veremos más adelante, en la manera en que se ha construido el discurso oficial entorno a la necesidad de las intervenciones del Estado, un discurso que ha favorecido la salvación histórica de los actores estatales, sobre todo del expresidente Alberto Fujimori.

poder han existido antes del CAI, la publicación del CVR ha hecho que estas formas de representar el pasado hayan cobrado mayor importancia y reconocimiento al nivel nacional: “such forms carried a new saliency and immediacy and attained public recognition at a national level after the launching of the CVR” (Milton 15).

La CVR apostó, en parte, en la cultura visual como espacio de predilección para la formación de nuevas narrativas y de generación de nuevos significados. Esto se hizo principalmente a través de la organización de una muestra fotográfica llamada *Yuyanapaq* (“para recordar” en quechua<sup>2</sup>) que tenía como objetivo presentar la realidad de la violencia del conflicto interno. Tras una gira por varias ciudades peruanas, el periódico *La República* publicó una versión impresa de la colección de fotos para difundir el “rol indispensable [de las imágenes] como catalizador del dolor y el sentimiento de pérdida, pero también significa esperanza (3)”. Este proyecto contribuye a la idea de compartir, de manera accesible, relatos auténticos y experiencias de violencia para expandir el ‘círculo del nosotros’ que mencionaba Saona. La creación, difusión, y publicación de *Yuyanapaq* permitió acceder a ciertos aspectos del CAI que, para muchos peruanos, no formaba parte de su comprensión del periodo:

... [it] also focuses on aspects of the war that were less present in public debates prior to the time of the TRC. These include the scale and magnitude of violence experienced in the country’s Andean and Amazonian regions (represented in photos of the war dead and from events such as mass funerals), the dirty war tactics

---

<sup>2</sup> El uso del quechua para el título alude al hecho que los quechuahablantes son el grupo más representado entre las víctimas del conflicto. Así, el acto de recordar no solo se hac en castellano, sino también en quechua.

employed by the Peruvian armed forces, and civil society responses to Shining Path violence and state-perpetrated rights abuses... (Feldman 64)

Sin embargo, la estrategia de usar imágenes para crear un relato más inclusivo de la violencia del periodo no se desplegó sin opositores. Las recomendaciones del *Informe final* hicieron hincapié en un modo de entender la violencia de la época como resultado de “una estructura común favorable a la expansión de la violencia como la gramática de las relaciones sociales en el Perú” (Drinot 65) y considera tanto Sendero Luminoso como las Fuerzas oficiales como autores de los más graves crímenes del periodo. Estas recomendaciones se hicieron con el objetivo de dar protagonismo a las víctimas de estos actos que no se encontraban ni del lado de Sendero Luminoso ni del lado del Estado. Esta manera de recordar el CAI, denominada “memoria de derechos humanos” se opone a otra forma de memoria que se ha desarrollado en paralelo, la “memoria salvadora”<sup>3</sup> basada en la idea que las intervenciones del Estado valieron la pena, a pesar de los daños humanos y materiales, debido a que lograron derrotar a los grupos terroristas<sup>4</sup>. Así, el enfoque en relatos visuales como *Yuyanapaq*, que se centraban en imágenes del periodo, y que concedían una voz a las víctimas, no se presta fácilmente a un discurso que ensalza las acciones de las fuerzas del Estado durante el periodo del conflicto.

Esto ha hecho del campo visual un espacio contestado en el contexto del posconflicto. Aunque el discurso centrado en las experiencias de las víctimas de la

---

<sup>3</sup> Estas dos formas de recordar el CAI han sido desarrollado y descritas por Lerner. Se indagará con más profundidad en el legado de esta división de formas de recordar en el siguiente capítulo de esta tesis.

<sup>4</sup> Esta forma particular de recordar los acontecimientos del CAI, la “memoria salvadora” o *salvation memory*, corresponde discursivamente a la lógica neoliberal e hipercapitalista de las reformas económicas y sociales iniciadas por los gobiernos de Alberto Fujimori. Bajo esta lógica, todo lo que nos puede llevar al crecimiento económico es justificable y, así, todo intento de dar legitimidad a la “memoria de derechos humanos” es tildado de apologista, obstruccionista, o hasta de terrorista (“terrucos”).

“memoria de derechos humanos” se ha servido de lo visual como herramienta, el discurso asociado a la “memoria salvadora” también se ha labrado un espacio en la ecología visual, es decir, el conjunto de producciones visuales que contribuyen a la construcción de relatos sobre el conflicto interno y a través de las cuales se recuerda el CAI y sus efectos. Proyectos televisivos y filmicos, exposiciones artísticas, obras teatrales, campañas publicitarias, y otras manifestaciones de cultura visual se han vuelto terreno fértil para la lucha entre estas dos propuestas discursivas.

Con numerosos casos de obras artísticas o instituciones públicas que han sido acusadas de apología al terrorismo, crear, albergar, o mostrar arte en el Perú significa tener que navegar a través de las dinámicas políticas regidas por esta dicotomía ideológica (y sus consecuencias). Los ejemplos que demuestran esta tensión que caracteriza la cultura visual peruana contemporánea no son difíciles de encontrar y, como veremos con más detalles en los siguientes capítulos, están estrechamente ligados a los distintos intereses políticos, ideológicos, y económicos y las maneras en que las élites se han beneficiado con la concentración de poder generada bajo el periodo de CAI, específicamente en el ámbito de las artes visuales (Borea). Esta situación nos invita a preguntarnos sobre la capacidad de la producción visual contemporánea del Perú de crear espacios para una diversidad de pensamiento, sobre todo cuando se trata de las distintas formas de recordar los eventos del CAI y sus repercusiones.

Los ejemplos de la violencia discursiva ejercida sobre la comunidad artística son numerosos. Tal vez el caso más emblemático y comentado es *El ojo que llora*, un monumento ubicado en la ciudad de Lima creado por Lika Mutal. Si bien se puede aplaudir la manera en que el monumento incluye y representa de manera fiel las

conclusiones de la CVR, Mabel Moraña señala dos paradojas que pueden dejar entrever puntos ciegos ideológicos: estas paradojas son, por un lado, el hecho de que el monumento desde su concepción hasta su ubicación se encuentre dentro de espacios ideológicos, sociales, y geográficos blancos/criollos y, por otro, que una de las figuras centrales de su producción haya sido Mario Vargas Llosa, quien ha demostrado “parcialidad oficialista y sentimientos discriminatorios sobre todo en relación a temas relacionados con la población indígena” y ha sido “militante de la impunidad”(Moraña, ““El Ojo que llora”” 276). De estas paradojas, Moraña escribe lo siguiente:

Estos temas nos enfrentan una vez más a la controversial relación entre historia y memoria, experiencia y discurso, y a la problemática conexión que guardan los proyectos memorialistas con el poder establecido, que logra con frecuencia cooptarlos y reabsorberlos en la ideología dominante. (Moraña, “El ojo que llora” 277)

La búsqueda de espacios de conmemoración después del periodo de violencia también incluye la creación del *Lugar de la Memoria* (LUM), un espacio dedicado, como lo sugiere el nombre, a las manifestaciones artísticas e intelectuales en torno al CAI. Este espacio ha sido blanco de críticas parecidas a las que apuntan al *Ojo que llora*, es decir, que se construyó, conceptualizó, y se mantuvo dentro de las manos de grupos poco afectados por los acontecimientos violentos del periodo del CAI.

Otro caso que ilustra las tensiones en torno al arte visual en el periodo del posconflicto es la controversia en torno a las tablas de Sarhua que expuso El Museo de Arte de Lima (MALI) en el año 2018. Esta práctica artística artesanal consiste en la

creación de escenas históricas que ocurrieron en dicho pueblo. Una selección de estas tablas, organizada por la Asociación de Artistas Populares de Sarhua, escenificaba la presencia de Sendero Luminoso en el pueblo, la violencia ejercida contra los habitantes y su adoctrinamiento a través de la toma de universidades y escuelas. Lo que reclamaban algunos congresistas y figuras públicas, era la extracción de las tablas del museo y la cancelación de la exposición debido a que, supuestamente, representaban una apología al terrorismo (Ñiquen G.). Según estos opositores, el solo hecho de representar a Sendero Luminoso equivale a la aprobación de sus actos y, por ende, sus propuestas políticas. Lo que podemos observar es que estas críticas se basan en un entendimiento dicotómico de la memorialización del período de violencia, una manera de pensar que se alinea con el modelo de la “memoria salvadora” en que hay actores buenos y actores malos en cualquier conflicto y solo los que son considerados “buenos” merecen ser representados. Esta visión no permite una lectura adecuada de la complejidad del periodo y de la realidad de las víctimas de la violencia del CAI.

Este intento de silenciar representaciones centradas en la experiencia de las víctimas culminó con la introducción de la Ley General de Museos que, en forma de propuesta, fue aprobada por el congreso del Perú en junio del 2020. Esta versión inicial de la ley proponía un registro nacional que incluyera todos los espacios museales del país para fomentar su integración, promover mejores prácticas museísticas y aumentar el acceso, tanto para visitantes nacionales como turistas, a sus colecciones y a la información incluidas en ellas. Sin embargo, una de las cláusulas en la que se enlistan las razones que justificarían posibles sanciones o multas suscitaron fuerte debate y oposición

de la parte de los curadores del país, principalmente por su falta de claridad específicamente las siguientes prohibiciones:

- La implementación de exposiciones y/o la ejecución de actividades que busquen tergiversar la verdad de los hechos o situaciones pasadas, con el fin de modificar maliciosamente la memoria colectiva de la ciudadanía.
- La implementación de exposiciones y/o la ejecución de actividades relacionadas a una apología al terrorismo (alabanza, defensa o justificación).
- La implementación de las exposiciones y/o la ejecución de actividades que sean contrarias a los principios y valores democráticos constitucionales, así como a las normas vigentes. (“El congreso aprobó ley mordaza para museos”)<sup>5</sup>

Esta lista de acciones sancionables, combinada con la obligatoriedad de la inscripción a un registro nacional de museos causó una fuerte reacción por parte de la Asociación de Curadores del Perú. Según esta asociación, esta nueva ley “genera suspicacia y preocupación al poder interpretarse como intento de intervencionismo estatal en los museos de administración privada y en sus contenidos, vulnerando la libertad de expresión” y que “la sobrerregulación en el ámbito museístico puede constituirse en una seria amenaza a la salvaguarda de la inherente heterogeneidad y diversidad propias del sector, así como al diseño creativo de proyectos, programas y planes que respondan a una realidad social y cultural cada vez más cambiante” (Asociación de Curadores del Perú).

---

<sup>5</sup> Después de mucha presión por parte de los museos del país, se desarrolló una nueva versión de esta ley que no contenía las cláusulas controversiales.

Para Jacqueline Fowkes, el periodo del CAI, que coincide con la presidencia de Alberto Fujimori o “Fujimorato”, ha instaurado y solidificado lo que llama “mecanismos de la posverdad”. Con este término se refiere a las varias herramientas discursivas como las estructuras políticas, económicas, y mediáticas que contribuyen a la fragmentación y debilidad de las prácticas periodísticas en países como el Perú, donde la combinación de una democracia débil y el contexto posconflicto los vuelven especialmente vulnerables a tales fenómenos (Fowks). Más específicamente explica la manera en que defensores del fujimorismo, desde el Estado y la prensa, han utilizado el término “terrorista” para caricaturizar cualquier intento de oposición a las políticas neoliberales que han marcado las últimas décadas en el Perú:

Adicionalmente, y de modo puntual, cabe señalar que el fujimorismo usó -desde los años 90 y hasta la fecha- el término terrorismo con diversos fines: (i) caricaturizar a la izquierda ligándola al comunismo y a los terroristas; (ii) desacreditar denuncias de qué el régimen de Alberto Fujimori violaba los derechos humanos; (iii) defenderse de críticas de enemigos políticos; y, en general, mantener vivo el miedo a esa amenaza y, no tanto, mostrarse como la única fuerza política que supo derrocarlo y que podría hacerlo de nuevo de ser necesario. (*Mecanismos de la posverdad* 116)

Ese afán de posicionar el fujimorismo como fuerza triunfadora y necesaria para la estabilidad del país también se siente en las campañas publicitarias de Marca Perú, una iniciativa del Ministerio de Cultura que busca promover el turismo tanto doméstico como extranjero, y la exportación de productos nacionales. Esta iniciativa se ha aprovechado de un contexto en el que muchos ciudadanos buscaban una nueva narrativa nacional

unificadora y positiva para promover un proyecto de marketing y branding nacional que romantiza el neoliberalismo y el espíritu emprendedor individualista (Lossio Chavez). Otros han notado la dificultad que tienen instituciones culturales para beneficiar de estas iniciativas estatales debido a su alineamiento político (Cánepa; Milton y Ulfe). Como el proyecto de Marca Perú es un ejemplo de “memoria salvadora”, todo lo que busque representar el país de una manera que salga de ese marco queda expuesto al tipo de violencia discursiva que se ha mencionado en párrafos anteriores.

Existe, entonces, un conflicto de interpretaciones del pasado reciente que, dentro de un contexto de control e instrumentalización mediático, dificulta la creación y difusión de ciertas producciones visuales. Aunque este período del posconflicto se puede considerar un momento de crisis para la producción y recepción de la cultura visual en Perú, entiendo este periodo como un momento de contestación y resistencia de la parte de una nueva generación de creadores. Los recientes movimientos políticos y ciudadanos de la región latinoamericana indican un creciente giro en dirección opuesta a los legados de las dictaduras, los conflictos armados, y las intervenciones extranjeras que marcaron la segunda mitad del siglo XX. Las protestas colombianas del 2019, el estallido social chileno que dio paso a un proceso, aunque fallido, de redacción de una nueva constitución, y las elecciones de Xiomara Castro en Honduras, Gabriel Boric en Chile, Claudia Sheinbaum en México, y el triunfo del Frente Amplio en Uruguay son ejemplos recientes y emblemáticos de este nuevo giro hacia la izquierda. Por supuesto, no se puede omitir los avances de la ultraderecha en Argentina con la elección de Javier Milei.

En Perú, la tercera derrota de Keiko Fujimori, hija de Alberto Fujimori, frente a Pedro Castillo en las elecciones presidenciales del 2020, a la que se suman una serie de

protestas y movimientos a favor de reformas políticas y constitucionales, demuestra las tensiones que existen entre el legado político del fujimorato y los movimientos ciudadanos que buscan contrarrestarlo. Esta tensión, sin embargo, no significa una derrota completa de la derecha a favor de la izquierda política. La interpreto más bien como formas de resistencia que han ganado terreno y han ofrecido nuevas salidas frente las políticas neoliberales hegemónicas en la región por la mayor parte de un siglo.

En esta formación de redes y espacios de resistencia, cabe señalar la importancia de los espacios digitales en la cultura visual, su influencia, su potencial y las redes transnacionales que posibilita. La importancia de las herramientas digitales en la formación de redes de resistencia en la llamada “América Latina” no es un concepto nuevo. Lo digital, por cierto, ya jugaba un papel crucial en la diseminación de discursos antihegemónicos y como punto de encuentro para distintos movimientos sociales y políticos en los inicios de la internet. El Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) ha utilizado herramientas digitales como páginas Web y foros a principios de los 90 para “desterritorializar” el alcance de la información que producían más allá del estado mexicano de Chiapas (Dávalos López). Esta presencia digital dentro de un movimiento indígena hizo que muchos académicos de la época se preguntaran sobre el potencial o supuesto “peligro” que el llamado “efecto zapatista” pudiera tener en el futuro del crimen organizado y del terrorismo (Arquilla y Ronfeldt). Sin embargo, desde las Humanidades digitales latinoamericanas, este uso del internet para la movilización política revela la necesidad que existe en América Latina de encontrar espacios que salen del control de las elites políticas y económicas y que no limiten a las fronteras impuestas por proyectos de naciones modernas. Taylor y Pitman, en *Latin American Identity and*

*Online Cultural Productions* plantean un acercamiento a las producciones culturales digitales desde América Latina centrada en la idea de Latinoamérica como espacio virtual transnacional<sup>6</sup>. Esto permite ver cómo estas obras trascienden los espacios físicos y entran en espacios digitales/virtuales donde existe una mayor fuerza opositora a la dominación criolla de los espacios oficiales de difusión masiva del arte contemporáneo. Subrayo aquí que esto no diluye los anclajes históricos y territoriales ni los efectos políticos específicos en cada contexto de recepción, sino que permite una solidaridad entre grupos que comparten objetivos y que trascienden el marco de las naciones modernas. En otras palabras, permite analizar la producción, transmisión, y recepción de obras digitales en espacios que no son sujetos a las fronteras nacionales.

Espacios, plataformas, y festivales digitales como Asimtria, MUTA, o LABtinoamérica por ejemplo, crean nuevos espacios que quedan fuera del control de los medios tradicionales y los actores que los organizan. Es en estos espacios que suelen surgir obras de arte *glitch* que aprovechan formas emergentes de circulación, creación de conocimientos y prácticas discursivas. La cultura digital permite descentralizar estos procesos de representación artística creativas de centros limeños/criollos, que beneficia a sectores y grupos que existen fuera de estos centros. En el contexto de estas dinámicas surgen nuevas prácticas artísticas que plantean nuevas formas de abordar el pasado reciente y trascender los modelos de comprensión dominantes del legado político, social, y económico del fujimorismo.

---

<sup>6</sup> Uso el término “obras digitales” para referirme tanto a obras artísticas que fueron creadas a partir de plataformas o herramientas digitales como las que fueron creadas fuera del ámbito digital y que luego se digitalizaron para su difusión.

Entonces, esta investigación tiene como objetivo general analizar la estetización del error como recurso artístico en el marco del periodo del posconflicto peruano, momento en el que el país se encuentra en la encrucijada entre, por un lado, procesos de memoria y justicia y, por el otro, una negación de las experiencias de las víctimas de violencia con el objetivo de justificar las políticas neoliberales y globalizadoras impuestas durante el gobierno de Alberto Fujimori en el marco del Conflicto Armado Interno. El objetivo específico es identificar rupturas y continuidades con la conceptualización del *glitch* art proveniente de la zona euronorteamérica a través del análisis crítico de una selección de obras que incluyen ejemplos de fallas tecnológicas. También, queremos ver cómo estas propuestas artísticas peruanas revelan otras articulaciones discursivas entorno a las representaciones del periodo posconflicto. ¿Qué nos revelan el uso del error estetizado sobre el papel social y cultural de las nuevas tecnologías en la producción, difusión, y visualización de materiales audiovisuales en el Perú contemporáneo? ¿Cuáles son las narrativas que han emergido, desde una estética *glitch*, en este particular periodo de la historia peruana? ¿Qué nos dice esta práctica artística sobre los debates actuales en torno a la cultura visual peruana?

## 1.2 ¿Por qué estudiar el glitch?

Pero ¿por qué el *glitch*? Puesto de una manera sencilla, y a pesar de su carácter restringido, el estudio del arte *glitch* posibilita una conversación sobre la situación actual de la cultura visual en el Perú. Es una oportunidad para analizar cómo una nueva

generación de artistas utiliza estéticas potenciadas por las culturas digitales y distintos sistemas de representación (Hall) para encontrar formas de recodar, representar, y hablar del legado del CAI en la sociedad peruana. En su esencia, el *glitch* representa un pequeño error en la transmisión de información que se puede manifestar como distorsión en una imagen, píxeles dañados en una pantalla, polvo en una película, o interrupciones en un video, para dar algunos ejemplos. Estas fallas crean pequeños espacios en los que se hacen visibles los sistemas físicos y digitales (pantallas, computadoras, proyectores, programas de edición, etc.) que han sido utilizados tanto en la creación como la difusión del material audiovisual. La existencia de estas fallas amenaza lo que Rosa Menkman llama “The myth of perfect transmission”, es decir, el *glitch* existe en oposición a la invisibilización de la mediación sobre la cual reposa la comunicación, lisa y sin pliegues. Así, las tecnologías que normalmente funcionan de manera escondida, o que han sido programadas para pasar desapercibidas, son incorporadas en la obra artística en un proceso de apropiación. En el *glitch art*, el error tecnológico es “transformed into an interpretation or reflection on a phenomenon (or the memory thereof) defined by a social or cultural context (conventions, histories, perspectives) and the technology that is malfunctioning” (Menkman, *The Glitch Moment(um)* 27). Se considera la falla como punto de entrada para una reflexión sobre el significado social, histórico y cultural de las tecnologías de producción, difusión, y recepción de material audiovisual, en otras palabras, su materialidad.

Entre los países latinoamericanos cuya escena artística contemporánea ha acogido esta nueva práctica estética, es en Perú donde más se observan ejemplos de arte *glitch*. Se han desarrollado importantes diferencias entre las manifestaciones europeas del arte

*glitch* y sus nuevas articulaciones en América Latina, aunque en ambas zonas se concentra, aunque no exclusivamente, en grandes centros urbanos con un alto nivel de desarrollo económico y tecnológico. Mientras que los ejemplos de la zona euronorteamericana y el discurso crítico-teórico que los acompaña asumen una postura universalista en cuanto al significado simbólico del error, un análisis del uso del *glitch* en el arte peruano problematiza esa propuesta al ofrecer otras perspectivas sobre el error, particulares al contexto local.

Sin embargo, la teoría de la estetización del error se ha desarrollado principalmente en instituciones europeas y en muchos casos por los mismos artistas, a menudo europeos o norteamericanos, quienes escriben desde una perspectiva personal y se basan en sus propias prácticas. El marco conceptual de estos trabajos tiende a suponer una experiencia digital “universal”; en los casos que señalan la necesidad de abrir la investigación hacia prácticas que ocurren en otras lenguas y zonas geográficas, lo hacen solo como una simple mención o nota al pie. En un plano conceptual, mi investigación examina el punto ciego de este universalismo que entiendo como un caso de “conocimientos asimétricos” o “ignorancia sancionada” (Spivak)<sup>7</sup> :

---

<sup>7</sup> Manuela Boatcă aplica una crítica parecida a los sociólogos que confiesan lo humillante que es no haber leído una obra fundamental de la teoría eurocéntrica pero cuando se trata de una obra de una zona no-euroamericana, no es humillante sino normalizado. En el caso de los teóricos y artistas que trabajan el *glitch*, la ausencia de ejemplos latinoamericanos o de otras zonas del mundo no presenta una falla fundamental a su teoría, lo que significaría que el arte *glitch* europeo es el único fundamental y necesario para el desarrollo de una teoría que se puede universalizar después, la inclusión de estas zonas consideradas periféricas se puede hacer después, como complemento. También se puede hacer un paralelo con la imbricación entre la colonialidad del saber o “violencia epistémica” y la colonialidad del poder que subraya Castro-Gómez: “Las ciencias sociales funcionan estructuralmente como un “aparato ideológico” que, de puertas para adentro, legitimaba la exclusión y el disciplinamiento de aquellas personas que no se ajustaban a los perfiles de subjetividad que necesitaba el Estado para implementar sus políticas de modernización; de puertas para afuera, en cambio, las ciencias sociales legitimaban la división internacional del trabajo y la desigualdad de los términos de intercambio y comercio entre el centro y la periferia, es decir, los grandes

Not to have read primary texts, not to know the history, and especially not to engage theory produced in languages without an imperial history and in peripheral and semi peripheral areas of the world are legitimate options because of a colonially and imperially enforced division of academic labor: On the one hand, the theory-producing metropole, overwhelmingly associated with the Global North, is credited with having the science, the concepts, and the methods as well as having produced the literary and social-scientific canon and proper historiography. On the other hand, the periphery is reduced to a source of data and a repository of myths, folklore, and indigenous (as opposed to “high”) artform which it can, however, derive neither concepts nor canonical literature. Citational politics adhere to a canon of theory in one or two languages. (Boatcă 246)

También, nos proponemos reevaluar el concepto de “error” que en la teoría *glitch* se entiende como una señal de ruptura y un símbolo de la fragilidad de los sistemas. Safiya Umoje Noble, en *Algorithms of Oppression*, cuestiona esta impresión de fragilidad y la posibilidad de dicha ruptura: “Stories of ‘glitches’ found in systems do not suggest that the organizing logics of the web could be broken but, rather, that these are occasional one-off moments when something goes terribly wrong with near-perfect systems” (6). La misma autora resalta la importancia de abandonar la ilusión utópica de una Web “neutra” y de reconocer los sesgos subyacentes en códigos, programas y algoritmos. De forma relacionada, Andie Shabbar advierte sobre la conceptualización del

---

beneficios sociales y económicos que las potencias europeas estaban obteniendo del dominio sobre sus colonias” (Castro-Gómez 93).

*glitch* como “error”. Para ella, en el caso de las tecnologías de vigilancia corporal utilizadas en aeropuertos, desarrolladas en función al cuerpo blanco y cisgénero, cualquier malfuncionamiento frente a un cuerpo “no-normativo” no se debe conceptualizar como una equivocación, sino como un elemento esencial de su programación. Se señala que “thinking of recognition failure as an ‘error’ erases and excuses the racist, ableist, and transphobic schemas encoded during the design and development process of biometric technologies and suggests that they are merely an accident” (Shabbar). Adicionalmente, Caetlin Benson-Allott analiza el uso del *glitch* como táctica feminista en los videos musicales de Madonna y Lady Gaga, y plantea que las brevísimas interrupciones incluidas deliberadamente tanto en audio como en video imposibilitan una mirada masculina fija y prolongada, subvirtiendo así los códigos y expectativas del género del videoclip. El error, como concepto resbaloso, puede cobrar distintos significados en contextos donde la corporeidad y la subjetividad exceden las categorías normativas. Así, el “error” no es error desde el punto de vista epistemológico ya que al desvelarlo nos acerca a otro nivel de conocimiento o verdad.

Siguiendo estas líneas, se considera el error no como evento repentino y aleatorio sino como punto de partida para acercarnos críticamente a los sistemas en operación. Esto posibilita uno de los objetivos de mi investigación: contribuir a la teoría *glitch* aplicándola y criticándola a la vez, desde espacios lingüísticos y geográficos *otros*<sup>8</sup>. En un sentido más amplio, mi investigación intenta dialogar con los llamados que se ha

---

<sup>8</sup> Aquí, el término “otros” en fin de frase, usado en fin de frase, se refiere a la perspectiva decolonial de Mignolo cuando se refiere a “un paradigma otro” que “marca la discontinuidad en la historia de la modernidad, contada desde la perspectiva de la propia modernidad, e introduce la mirada opuesta” (Mignolo 32).

hecho en los últimos años, desde las humanidades digitales, a señalar y remediar los sesgos que operan a nivel racial (Mcpherson; Benjamin), lingüístico (Pitman) y geográfico (Russell); y, por otra parte, a la descolonización de los universalismos epistemológicos occidentales en la cultura visual (Barriandos; Mirzoeff).

Se critica entonces la postura universalista de la teoría *glitch*, que no considera posibles diferencias en el aspecto social de las imágenes ni las dinámicas de poder que determinan la circulación de estas. Esto presenta grandes desafíos cuando queremos analizar el *glitch* como práctica artística en un contexto como el del posconflicto peruano, donde la cultura visual se encuentra en el centro de “disputas por controlar la narración sobre la historia reciente del país” (Ulfe e Ilizarbe).

### 1.3 Metodología

El arte *glitch*, en su esencia, propone una reflexión sobre las tecnologías que enmarcan la dimensión social de la imagen, las distintas maneras de interactuar con nuestro entorno visual, las herramientas que sirven para representar nuestra experiencia, y los límites (y potencial estético) de estas. Es necesario, entonces, un acercamiento que considere el aspecto social y material del *glitch*, y que lo entienda como práctica visual.

Para remediar el universalismo de la teoría *glitch*, propongo conciliarla con los estudios de cultura visual. Los estudios de cultura visual, en su sentido más simple, interrogan las imágenes visuales como espacios sociales y dinámicos en los que se crean

significados. Se estudia la visualidad o “the craft, techniques and processes of seeing” (Heywood y Sandywell). Se entiende la visualidad como práctica social y cultural determinada por gramáticas visuales en los que operan mecanismos de poder y diferencia, aspectos que la teoría del *glitch* euro/norteamericana en muchos casos abandona o no les da la importancia necesaria.

Visual culture, also known as visual studies, is a research area and a curricular initiative that regards the visual image as the focal point in the processes through which meaning is made in a cultural context. (Dikovitskaya 68)

One can conclude that visual culture is a field for the study of both the social construction of the visual (visual images, visual experience) and visual construction of the social, which apprehends the visual as a place for examining the social mechanisms of differentiation. (Dikovitskaya 82)

Aunque se ha criticado a los estudios visuales de carecer de cohesión conceptual y metodológica (Davey), Gilian Rose, en su libro *Visual Methodologies*, propone una serie de metodologías que se pueden aplicar al campo de estudio. El que mejor conviene a mi investigación es el análisis del discurso, que se interesa en la construcción de discursos y la construcción de subjetividades a través de la interacción de textos.

En una primera instancia, nos centramos en la manera en que las obras de nuestro corpus utilizan el “error” para articular experiencias específicas en el contexto del periodo posconflicto peruano. Este aspecto del análisis del discurso, que Rose llama “Discourse analysis I” y se define como lo siguiente:

It pays careful attention to images themselves, and to the web of intertextuality in which any individual image is embedded. It is centrally concerned with the production of social difference through visual imagery. It addresses questions of power as they are articulated through visual images themselves. (Rose 161)

Me interesa analizar cómo los varios ejemplos de uso del *glitch* forman un discurso sobre el posconflicto y como se relacionan con otras imágenes. Si el *glitch* se trata de una táctica antisistema, quiero saber cómo el arte *glitch* se relaciona con producciones entendidas como hegemónicas, con las imágenes que construyeron nuestro entendimiento del Perú del posconflicto. Así, si las visualidades hegemónicas construyeron una forma de ‘ser’ dentro del posconflicto, ¿qué propone el arte *glitch* como alternativa y cómo construye esa propuesta?

El otro aspecto del análisis del discurso propuesto por Rose que nos sirve para esta investigación es lo que la autora llama “Discourse Analysis II”. En este, el enfoque se centra más en las tecnologías de visibilización y su papel como vehículos de discurso y formación de subjetividades:

Discourse analysis II focuses on the articulation of discourses through institutional apparatuses and institutional technologies. It is especially effective at examining the powerful discourses that produce the objects and subject positions associated with various institutions, for example the objects that count as art, the art gallery, and subjects such as patrons, curators and visitors. (Rose 195)

Considerando que muchos de los textos incluidos en mi corpus se consumen en espacios digitales, y, que el *glitch* siempre alude al funcionamiento de soportes físicos, me parece importante analizar el rol de las tecnologías de difusión y recepción. Estas no deben quedar invisibles ya que la decisión de presentar un texto en un espacio digital o físico resulta, en el caso de muchos de los artistas y creadores estudiados en esta tesis, de las dinámicas de poder que existen en el mundo de las artes visuales. Para entender cómo el arte *glitch* se relaciona con su contexto de producción, es necesario analizar las maneras en las que el lugar de exposición influye en su recepción.

El enfoque de la cultura visual, con las líneas metodológicas que delimita Rose, junto a las propuestas de la teoría *glitch* entendidas a través de los estudios visuales me permitirán analizar las obras de mi corpus. Esta investigación requiere de una metodología flexible que permita rescatar las distintas maneras en que los textos analizados corpus utilizan el error y que toma en consideración el contexto de producción. La flexibilidad metodológica que proporciona este doble análisis de discurso se necesita por la diversidad de medios incluidos en el corpus. Mientras que algunos textos analizados pueden ser semánticamente más densos y requieren una recepción más reflexionada, otros provocan respuestas más inmediatas del público. Los aspectos extratextuales del Betamax de Genaro (serie Web analizada en el capítulo 4) o de las fotografías vistas en el capítulo 5, por ejemplo, ocupan una parte importante del análisis, ya que requieren un mayor saber discursivo y cultural para la comprensión. En otros textos, cómo en los filmes de Juan Daniel F. Molero, el impacto del *glitch* reside más en el mismo texto. Este doble análisis permitirá ver cómo el glitch dialoga con diferentes elementos, que sean contextuales, intra, inter, o paratextuales.

En cada capítulo de análisis, se aplicará el análisis del discurso propuesto por Rose para los estudios visuales. Inicialmente se prestará atención a cómo el *glitch* opera en cada obra: ¿qué se visibiliza y qué se *invisibiliza* por el uso del error en este texto? ¿Cómo afecta nuestra relación con la imagen y su visualidad? ¿Cómo opera la apropiación audiovisual? Luego, me interesa analizar tanto la producción como la circulación y la recepción de las obras. Usando ambos métodos propuestos por Rose, examinaré las prácticas interdiscursivas dentro de cada texto, y también a nivel de los circuitos institucionales donde cada texto se difunde.

#### *1.4 Dónde se sitúa esta investigación*

Para situar esta investigación histórica, metodológica, y teóricamente, debemos hacer un recorrido, a grandes rasgos, de los estudios visuales y las humanidades digitales en el contexto académico latinoamericano. Dado que este proyecto es un estudio del rol social de obras inspiradas o creadas en un contexto digital, se nutre de ambos campos de estudios y hereda también los problemas y los desafíos de cada uno. Esta combinación es, sin embargo, lo que hace del arte *glitch* un fenómeno que permite analizar el rol de la cultura dentro de procesos de memoria y de justicia histórica (como el contexto del posconflicto peruano). Permite ver cómo estos procesos que nacieron en contextos “pre-digitales” se adaptan o se transforman en nuevos escenarios, dinámicas y redes producto de los nuevos avances tecnológicos de la era Internet.

Para empezar, las Humanidades Digitales (DH por sus siglas en inglés), empezó a tomar forma como campo de estudio en los años 2000 con el objetivo de encontrar

nuevas metodologías para estudiar tanto las producciones hechas en espacios digitales como el desarrollo de investigaciones hechas con herramientas digitales o, como lo define Fitzpatrick:

... a nexus of fields within which scholars use computing technologies to investigate the kinds of questions that are traditional to the humanities, or, as is more true of my own work, ask traditional kinds of humanities-oriented questions about computing technologies. (Fitzpatrick 12)

En los últimos años, las humanidades digitales han adquirido legitimidad institucional a través de la creación de programas de pregrados, grupos de investigación, revistas científicas y congresos.

A pesar de su surgimiento a nivel institucional, las humanidades digitales han encontrado dificultades en cuanto a su ubicación dentro de los departamentos universitarios<sup>9</sup>. Muchos autores del mundo académico anglo/euronorteamericano han resaltado la importancia de tener los programas y actividades relacionadas con las humanidades digitales dentro de los departamentos de inglés citando tanto lo apropiado de incorporar el uso de nuevas tecnologías para el estudio de documentos y archivos como la necesidad de dichos departamentos de destacar su importancia y relevancia frente a las constantes olas de desfinanciamiento (Kirschenbaum; Pitman). Desde los estudios latinoamericanos, se agrega a esto las humanidades digitales críticas (Taylor y

---

<sup>9</sup> Otro elemento que se añade a este problema es el énfasis que muchos han puesto en la división entre teoría y práctica que existe dentro de las humanidades digitales: "We may reject the understanding of the world put forth by a humanist using computational methods and even point to the output of those methods as evidence of insufficiency or error; but, if digital humanities is about using computers to provide robust interpretations of the world (however contingent, provisional, and multiple), then it is manifestly not incommensurable with humanistic practice" (Ramsay y Rockwell 82).

Pitman) y las Digital Social Sciences and Digital Humanities of the South (DSSDHS). Para Nuria Rodríguez-Ortega los DSSDHS se definen en relación a las Humanidades digitales como un: “instrument allowing emancipation from the single, hegemonic, and legitimizing way of accepting technology as unidimensionally shaping the world, culture, and humanities (Rodríguez-Ortega 102)”. También, forman parte de la:

consubstantial critical dimension of DH. In fact, it arises from the recognition of two realities: first, an imbalance in the processes of access, production, and distribution of knowledge and culture, with the consequent prevalence of certain political-cultural models over others; and second, a dynamic by which these models are imposed (often by highly localized and naturalized means), even though they are not always best suited to local contexts and territories or do not fit at all. (Rodríguez-Ortega 102)

Este acercamiento a las Humanidades Digitales sirve para cuestionar la supuesta universalidad de la teoría sobre DH que se ha desarrollado en la denominada angloesfera. Ese empuje para que las DH conserve un aspecto más crítico también tiene como objetivo que el campo no se estanque en una posición de instrumentalización estratégica empleada por distintas iniciativas burocráticas para “bonificar su perfil” sino que se muestre que las DH es un campo en sí mismo que produce conocimiento y no solo crea herramientas que añaden a proyectos ya en marcha. Sobre el potencial de las humanidades digitales, Miriam Posner dice lo siguiente:

Perhaps those of us who are interested in seeing more robust cultural critique need to be more specific about where the intervention might most productively

take place. It is not only about shifting the focus of projects so that they feature marginalized communities more prominently; it is about ripping apart and rebuilding the machinery of the archive and database so that it does not reproduce the logic that got us here in the first place. (35)

Es bajo esa misma óptica que se realiza esta investigación. La manera de abordar el corpus se hará con el objetivo de explorar maneras otras de utilizar el *glitch* que remiten a un contexto local particular. No solo se trata de expandir los estudios *glitch* para incluir casos peruanos, sino de estudiar el *glitch desde* el Perú.

### 1.5 Definición de corpus

El corpus al centro de esta investigación ha sido compilado y seleccionado con varios objetivos. Primero, se busca mostrar la amplitud de la influencia que ha tenido la estética del error en el ámbito de la cultura visual y digital en Perú. Se ha seleccionado obras que muestran el aspecto transmedial del *glitch* para resaltar su flexibilidad como herramienta discursiva. Se hace hincapié en su presencia en el cine, el video arte, la fotografía, la performance, y la instalación. Segundo, el corpus tiene como objetivo mostrar la diversidad del arte digital contemporáneo peruano. Además de la esencia transmedial del *glitch*, también está en relieve la diversidad de posturas políticas, referencias e inspiraciones estéticas, modos de creación y estructuras de diseminación de

este corpus. El tercer objetivo del corpus es mostrar otras maneras de abordar el periodo del posconflicto que salen de lo tradicionalmente visto y estudiado.

Se aplicaron dos condiciones a la selección de obras al corpus: 1. que contuviera un elemento de estética del error y 2., que tuviera alguna relación con el Perú, ya sea por el contenido de la obra o el origen del artista. Esta segunda condición, sin embargo, ha presentado algunos desafíos, ya que se trata de objetos culturales en muchos casos publicados en línea, y existía poca información sobre la obra y su autor. En algunos casos, las obras desaparecían o se movían a otra plataforma digital.

También se ha tomado la decisión de ampliar el segundo criterio hacia artistas que tenían una relación con el territorio peruano sin tener que identificarse explícitamente como “peruano”. Para algunos de los artistas y creadores seleccionados, la categoría de ciudadanía nacional no permitía respetar o representar su experiencia o relación con el Perú. Así, se consideraron artistas y creadores que trabajan activamente en el Perú o que, desde el extranjero, mantienen una relación activa con el país o incluyen temas relacionados con el Perú en su práctica.

### *1.6 Resumen de capítulos*

En el capítulo 2, que sigue este capítulo introductorio, se desarrolla una crítica de la teoría *glitch* al situarla en el cruce de recientes debates en los estudios latinoamericanos y los estudios visuales con el objetivo de contribuir al campo creciente de las

humanidades digitales. Más específicamente, se trata de elaborar nuevas pistas de análisis que tomen en cuenta la especificidad del arte *glitch* peruano dejada de lado en muchos escritos sobre el tema.

Como expuesto anteriormente, la teorización clásica del *glitch*, desarrollada principalmente en Europa, tiende a tomar una postura universalista frente a tres aspectos centrales: (i) los efectos de procesos de mundialización sobre regiones históricamente consideradas periféricas, (ii) las relaciones de poder que se pueden desarrollar en espacios virtuales/digitales y (iii) las condiciones materiales que influyen en el uso, y significado social, de Internet y de las prácticas artísticas que deriven de la cultura digital. Este capítulo ofrece nuevas pistas de análisis ignoradas y olvidadas por la teoría *glitch* para luego aplicarlas al corpus en los subsiguientes capítulos.

En el tercer capítulo se analiza cómo los largometrajes *Videofilia (y otros síndromes virales)* (2015) y *Reminiscencias* (2010) de Juan Daniel F. Molero exploran los efectos de las nuevas condiciones sociales, económicas y tecnológicas del Perú posconflicto en la construcción de visualidades contemporáneas. Se observa, a través de un análisis comparativo, cómo cada filme representa las condiciones estructurantes de las visualidades contemporáneas en el contexto específico del posconflicto peruano, ¿Cómo interactúan los personajes con su entorno visual y cómo construyen sus propias narrativas a través de distintas tecnologías visuales? ¿Cómo se interpretan estas narrativas construidas, manipuladas, y distorsionadas en el contexto del posconflicto?

Para empezar, *Reminiscencias*, bajo la forma de un documental experimental, trata de una colección de videos caseros almacenados en la computadora del director que datan del 1987 hasta el 2009. Con la perspectiva de alguien mirando una pantalla de

computadora, vemos en un principio cómo los archivos se manipulan para formar el producto final a través de un programa de edición de videos. La película nos presenta un diálogo de miradas, entre los que filmaron los archivos originales y el director/narrador que los edita para recrear una nueva narrativa. Es una película sobre el proceso de memorización y los desafíos que representa la reconstrucción del pasado. En el caso de *Reminiscencias*, esos desafíos nacen de la fricción entre las perspectivas involucradas. La tensión se encuentra entre el material original (la perspectiva de quienes eran adultos durante la infancia de Molero) y la versión editada de los archivos (la perspectiva de Molero quien intenta entender su propio pasado).

Este proyecto íntimo de Molero usa de manera creativa la estética del error, de lo obsoleto, y de la cultura digital para enmarcar el cruce de perspectivas entre el material original y la versión apropiada y modificada. Se enmarca, a través del programa de edición y la estética del error, el proceso dificultado de recordar y entender la propia infancia. En el caso del director ficticio, se cuestiona así la versión “oficial” de su infancia documentada por su familia. Escenas de violencia hacia animales, peleas entre hermanos, y otras más echan luz sobre las tensiones latentes al nivel íntimo familiar y revelan la penetración de las tensiones nacionales/locales dentro de la esfera íntima. Se puede leer la narrativa infantil que presenta Molero como alegoría nacional (Tierney-Tello) y el *glitch* como elemento enmarcador que revela las tensiones existentes en la construcción de la verdad.

En su segundo largometraje, *Videofilia*, Molero presenta la historia de una adolescente, Luz, que empieza una relación amorosa/erótica con Junior, a quien conoce a través de redes sociales. A lo largo de la película, un virus informático infecta el universo

representado y se producen *glitches* que afectan la experiencia visual. En la obra de Molero, la vida digital y la realidad se fusionan en una sola mientras los personajes navegan en una megaciudad decadente, Lima. Se yuxtaponen *glitches* y elementos de la cultura digital temprana (memes, GIFs, *pop-ups*) que en varias instancias se superponen a las escenas, ocultando las acciones de los personajes. Molero usa la estética del error para revelar los regímenes de representación y de visualización que enmarcan el entorno de los personajes del filme. Las miradas siempre son interferidas por elementos externos que afectan las percepciones y representaciones de los personajes y los acontecimientos de la película. La relación entre Luz y Junior, la obsesión que tiene Junior de grabar pornografía “real” a través de lentes con una cámara integrada, el homicidio falsificado por Luz, son algunos ejemplos del uso de tecnologías visuales (pantallas, cámaras, fotografía, disfraces, etc.) para modificar o mediar la percepción de otros. En ausencia de una verdad inequívoca, la visualidad y sus tecnologías sirven a los personajes como medio para construir otra que la reemplace.

En un cuarto capítulo, se busca indagar en la utilización de la estética del error como manera de evocar lo “retro” y lo nostálgico a través de un análisis del proyecto Web, *El Betamax de Genaro*. Más específicamente, se resalta la ambigüedad política que puede tener esta práctica en el contexto del posconflicto peruano y como ese proyecto propone contrarrestarla.

Empezamos contextualizando la serie dentro de lo que llamo “la memeificación del posconflicto”. Con esto, me refiero a la manera en qué las redes sociales, y su lenguaje visual, se ha convertido en un espacio para que mucho peruanos se expresan sobre la condición del posconflicto. Los memes y las estéticas digitales ofrecen nuevas

herramientas discursivas para representar visualmente una experiencia contemporánea que sale del marco restringido de los medios tradicionales. Es en ese contexto que considero *El Betamax de Genaro* (2015), una serie de videos publicados en redes sociales compuestos por clips recortados y distorsionados de la televisión peruana de los años 80 hasta el principio del siglo XXI. Publicados por primera vez durante las elecciones nacionales del 2016, los videos muestran momentos claves de la cultura televisiva peruana con un tono satírico. La distorsión y los errores tienen un doble uso. Sirven a la vez para sugerir el tono tragicómico del material original y para resaltar su aspecto “retro”. Es ese encuentro entre los dos resultados del uso de la estética del error que ubica el *Betamax de Genaro* en un espacio ideológico ambiguo. La aparente intención de acercarse críticamente a las prácticas propagandísticas de la televisión peruana parece ser encubierta por su aspecto nostálgico que privilegia una negación de los aspectos violentos del periodo recordado.

El quinto capítulo se interesa en el uso del error estetizado en la fotografía contemporánea en el Perú. Primero, nos interesa como la introducción de errores deliberados puede subvertir las expectativas tradicionales que se le adscribe a la fotografía como un medio que representar “auténticamente” y sin intervención del fotógrafo, una realidad absoluta. Segundo, propongo leer este acto subversivo de la parte de los fotógrafos analizados en relación a la realidad socioeconómica del Perú y del mundo occidental en general. Es decir, busco analizar como el *glitch* es usado para representar el efecto que han tenido las políticas económicas neoliberales sobre las subjetividades y visualidades contemporáneas en tres series de fotografía peruanas y

cómo el *glitch* permite acercar estos temas al espectador al subvertir sus expectativas hacia el medio.

La primera, de Samuel Chambi, es una serie de fotos tomadas en la ciudad de Lima en el año 2014 y que el artista escanea con un escáner roto. Los títulos de las imágenes evocan lugares reales (“Piscina”, “Habitación de Elías”, “Calle del Inti”). El *glitch* aquí no permite ver el lugar y solo podemos imaginar la foto original. Esta serie, ganadora de un premio reconocido, generó un debate en torno a la categoría de “fotografía” que marcó el mundo artístico peruano y que permite resaltar la esencia transgresiva del *glitch*. En la segunda, Diego Collado, con su serie *Data Recovery*, crea sus imágenes a partir de tarjetas de memoria dañadas, adquiridas a través de la internet. El resultado de este proceso nos deja con fotos que solo se pueden ver a medias. La tercera y última, *Rastros de un punto focal* de Liliana Ávalos, incluye imágenes intervenidas digitalmente de distintas zonas del Norte de la ciudad de Lima. En los tres casos, el producto final es una versión irreconocible del original. El énfasis en los límites impuestos por las tecnologías, los símbolos de la globalización y la rápida neoliberalización, nos invita a reflexionar sobre nuestra relación con ellos, la forma en que enmarcan nuestra vida cotidiana y el paso de lo análogo a lo digital (Calabrese Castro), que, en el caso de Perú, fue propulsado por las transformaciones socioeconómicas de la época del CAI.

En el sexto y último capítulo, se analiza tanto la performance de Etxea Borea titulada *Metacuerpo* y varias obras de Paola Torres Nuñez del Prado. Para la primera, se trata de una danza interpretativa hecha enfrente de una pantalla donde se observan

*glitches*, textos proyectados e imágenes de cuerpos muertos y mujeres desnudas. El artista describe la obra de la siguiente manera:

A través del movimiento y de la interacción entre cuerpo y ordenador, *Metacuerpos* inspecciona los límites de la libertad humana en el actual modelo de desarrollo neoliberal, patriarcal y globalizado, explorando el cuerpo como sujeto de explotación, usado y reciclado por las economías del deseo, del placer y el terror. (*Metacuerpos*)

Se puede considerar un comentario sobre los efectos del neoliberalismo actual llevada a su límite y la violencia que ejerce sobre cuerpos y voces muchas veces olvidados o históricamente marginados. Lo que me interesa en el análisis de esta obra es el uso del *glitch* como señal de ruptura inminente de un sistema no viable, en este caso el capitalismo globalizado, y la resistencia de los cuerpos afectados.

También se incluye en este capítulo el proyecto continuo de Paola Torres Núñez del Prado llamado *Singing Textiles* (textiles que cantan) que incorpora, de varias maneras, proyectos artísticos que modifican textiles tradicionales de la región andina o quipus para convertirlos en materiales visuales distorsionados. El análisis de estas obras, junto con la performance *Metacuerpos*, se centran en el uso particular del *glitch* como herramienta de intervención en cuerpos y en textiles, materias tradicionalmente *no* digitales. Ambas artistas utilizan el *glitch* para trascender nociones de tiempo y espacio, rechazando categorías como nación, género y raza.

## Capítulo 2: El *glitch* y la necesidad de nuevos espacios discursivos

### 2.1 Introducción

El objetivo de este capítulo es establecer con mayores precisiones la metodología y el marco teórico para el análisis del arte *glitch* en el contexto peruano. Sintetizo lo que se ha teorizado sobre el arte *glitch* considerando la actual coyuntura que vive la cultura visual peruana exployada en el capítulo anterior. Busco así contribuir al desarrollar de un nuevo acercamiento al arte *glitch* que trascienda los puntos ciegos de la teoría que se ha desarrollado y aplicado mayoritariamente en contextos euro-norteamericanos, la cual presenta importantes carencias a la hora de emplearla en espacios de creación y de difusión del *sur global*<sup>10</sup>. De manera concreta, se busca en este capítulo reconfigurar el campo de teórico del arte *glitch* en el cruce de recientes debates en los estudios culturales latinoamericanos y peruanos, y los estudios visuales tomando el arte *glitch* como punto de partida para acercarnos a los grandes cambios culturales generados durante el periodo del posconflicto peruano.

Como expuesto en la introducción de esta tesis, la teorización clásica del *glitch*, desarrollada principalmente en Europa, tiende a tomar una postura universalista considerando tres aspectos centrales: (i) los efectos de los procesos de mundialización

---

<sup>10</sup> Si bien consideramos el Perú como parte del sur global en un sentido geográfico (como territorio no euro/norteamericano), es importante considerar el aspecto fractal de las realidades que existen en dicho espacio geográfico y no reducir las experiencias de todos los habitantes del territorio conocido como Perú a una sola. Para esto, seguimos a Rodríguez-Ortega que plantea el Sur Global como “punto de discusión crítica y de acción política” y devolver al concepto su “tensión crítica y tecnopolítica” que debe tener (105).

sobre regiones consideradas históricamente periféricas, (ii) la diversidad de relaciones sociales y culturales que se pueden desarrollar en espacios virtuales/digitales y (iii) las condiciones materiales que influyen en el uso, y significado social, de Internet y de las prácticas artísticas que deriven de la cultura digital. Estos tres elementos, en el caso del Perú, están estrechamente conectados al periodo del posconflicto. En suma, se pregunta lo siguiente: ¿Cómo pueden estos nuevos acercamientos al arte *glitch* ofrecernos nuevas miradas sobre la cultura visual peruana contemporánea? Como veremos, el arte *glitch* responde a una falta de espacios de discusión sobre los efectos y la realidad sociocultural del Perú del posconflicto.

Este capítulo se dividirá en tres subsecciones y cada una servirá para ceñir un aspecto de los objetivos antes mencionados.

- i) Se empieza haciendo un resumen de las definiciones del *glitch* desde una perspectiva artística, articulándolas con la historia de las tecnologías digitales. Más específicamente se busca entender el “error” dentro de la cultura visual y los discursos asociados al papel sociohistórico de las nuevas tecnologías digitales.
- ii) A partir de estas definiciones, seguimos con un análisis del arte *glitch* como herramienta discursiva para la articulación de perspectivas críticas sobre la nación que han surgido en el marco del postconflicto peruano. Específicamente, se busca insertar la estética del error como instrumento crítico dentro del contexto del nuevo proyecto nacional liderado por el estado como respuesta a las fracturas sociales del conflicto. ¿Cómo han impactado la cultura visual estas políticas económicas, dinámicas sociales, y lógicas

culturales en torno a una nueva narrativa nacional homogeneizadora peruana basada en el neoliberalismo fujimorista? ¿Cómo circulan, ideológicamente, estas obras dentro de una ecología visual que estructura esta nueva narrativa nacional? ¿Qué significa hablar de errores en tiempos de reestructuración nacional?

- iii) En esta última subsección, se plantea el *glitch* como dispositivo y se analiza las maneras en que, como elemento discursivo, el *glitch* puede ser utilizado como manera de abordar el tema de una memoria nacional de posconflicto.

Todas estas partes, aunque centradas en aspectos específicos del arte *glitch* peruano, se nutren de las mismas fuentes y sirven para crear una idea global del *glitch* en un contexto peruano. Esto tiene la función de contribuir al conocimiento y a la obra académica sobre las artes en el Perú del posconflicto y a las crecientes propuestas antihegemónicas y decoloniales dentro de los estudios visuales y humanidades digitales.

## 2.2 La teoría *glitch* y la desinvisibilización de la materialidad en la cultura visual

El origen del término *glitch* viene del yiddish, vía el inglés, y significa resbaloso o resbalarse. El uso de este término para significar problemas técnicos ligeros de fácil resolución data de los primeros viajes en el espacio de la NASA y se atribuye principalmente al astronauta John Glenn. En un artículo del *Time Magazine* del 1965 sobre la exploración espacial, se refieren al término como nuevo modismo de los astronautas y sugieren que la necesidad de tal término se debe a la creciente complejidad,

volatilidad y delicadeza de los instrumentos y tecnologías necesarias para tal labor. Es decir, que, debido a las sutilezas y el diseño intrincado de las herramientas, la existencia de errores, disrupciones, o problemas técnicos de cualquier índole, se vuelven más probables y cualquier elemento foráneo se vuelve amenaza potencial al buen funcionamiento de estas, hasta el más microscópico grano de polvo. Así, el *glitch* como concepto surge de la necesidad e impulso de identificar problemas que podrían afectar el progreso tecnológico en contextos relacionados con el expansionismo de los Estados Unidos durante la guerra fría.

Dentro de esta misma idea del artículo de *Times*, se puede afirmar que mientras más poderosas se vuelven las tecnologías más frágiles lo son. La existencia de un error se puede volver catastrófico y afectar grandes números de personas en un instante<sup>11</sup>. Las nuevas tecnologías digitales se han vuelto una de las herramientas principales para el imperialismo. Podemos notar la rápida y extensiva digitalización de los ejércitos a través del mundo con el objetivo de apoyar los intereses del complejo militar/industrial. Como explica Nicholas Mirzeoff, las tecnologías visuales digitales, como los drones, han permitido entrar en una nueva fase de la ocupación y militarización del sur global, una fase que extiende la mirada vigiladora de un poder imperial sobre un territorio subyugado

---

<sup>11</sup> Podemos considerar lo ocurrido en Canadá en julio 2022 cuando un *glitch* causó cortes en los servicios de internet de una de las empresas de telecomunicaciones más grandes del país, Rogers. La enorme, y hasta ese momento desconocida, extensión del alcance de esa empresa se reveló cuando se debilitaron los servicios de pago de los grandes bancos, el sistema de reservas de la empresa nacional de trenes, y muchos otros servicios cotidianos que dependían de Rogers para sus servicios que requerían acceso a internet. Esta situación, que duró varios días para algunos usuarios, empezó muchos debates sobre la falta de competición que existe entre las empresas de telecomunicaciones en Canadá, la fragilidad de los servicios sobre los cuales dependen millones de personas todos los días, y lo vulnerables que son las grandes empresas como Rogers ante posibles ataques cibernéticos. Reveló que un solo ataque apuntado a una empresa podría paralizar las infraestructuras financieras, de transporte, y educativas del país (“Human error”).

sin requerir la presencia física de soldados. Para Mirzoeff, esto nos hace entrar en una visualidad digital “pospanóptica” en la que el objetivo es usar tecnologías digitales de vigilancia de tal manera que el objeto de esta mirada no se entere de donde viene, ni quién (o qué) lo está mirando:

The goal of such governance is not to produce disciplined, docile bodies, so much as to manage what Deleuze called the “society of control.” In the parlance of counterinsurgency, this terrain is known as “culture,” sometimes even defined and described using poststructuralist and cultural—studies theorists—including Deleuze. This post- panoptic imaginary operates a control that seeks to separate the “host population” from the “insurgent,” as if quarantining the former from infection by the latter. This necropolitics is in-visible to the insurgent, with no expectation of reforming or disciplining that person, hence the sense that it is post- panoptic. (Mirzoeff 278)

Este lugar importante que ocupan las tecnologías digitales en el imperialismo y expansionismo militar del norte global hacia el sur global hace del error una amenaza constante que habría que eliminar. Esto alienta la obsesión neoliberal del progreso ininterrumpido y, por ende, el aumento constante de la velocidad y fluidez de nuestras tecnologías digitales. También, se inserta en la descripción que Jameson ha hecho de la sociedad contemporánea: “Heightened polarization, increasing unemployment, the ever more desperate search for new investments and new markets today ...” (Jameson, pt. Introduction).

Este contexto particular ha incidido de manera importante en la conceptualización del error estetizado desde una perspectiva artística euro/norteamericana. Rosa Menkman, una de las artistas *glitch* más influyentes, en su manifiesto sobre el arte *glitch*, argumenta que el error estetizado puede servir como herramienta para criticar las políticas inherentes de cualquier medio de comunicación o tecnología. Según Menkman, se puede instrumentalizar el *glitch* para revelar las intenciones ocultas de las tecnologías: “utilize glitches to bring any medium into a critical state of hypertrophy, to (subsequently) criticize its inherent politics” (Menkman, *The Glitch Moment(um)* 11). De su lado, Sean Cubitt inserta el *glitch* dentro de una historia del concepto de error y define el *glitch* como una categoría resbalosa que varía según el contexto histórico o político. Entiende el *glitch* como parte de una historia cambiante de la búsqueda de perfección, que en tiempos premodernos se consideraba blasfematoria ya que en muchas culturas religiosas solo Dios podía ser perfecto. Esto se reflejaba en la arquitectura y el arte cuando los artistas cometían errores a propósito como forma de humildad. Solo es en tiempos modernos que “la culminación, la perfección, y el control van juntos en esta tríada sellada” (Cubitt 20). Es a contracorriente de esta obsesión moderna que el *glitch* “aparece como una pequeña venganza, una revuelta táctica del material contra su organización, de la materialidad contra el intento” (Cubitt 20).

Esta última idea de Cubitt se asemeja a la idea de Mirzeoff y su concepto de la visualidad pospanóptica. Para alcanzar su potencial, el *glitch* debe entenderse no solamente dentro de la historia del desarrollo de tecnologías digitales sino también dentro de la historia de la instrumentalización de las tecnologías digitales. Es solamente con un análisis que incluya el uso de lo digital dentro de la expansión de proyectos neoliberales,

neocoloniales, e imperialistas, que entenderemos el aspecto transgresivo y vengativo de la estetización del *glitch*.

Sin embargo, y aunque su politización ha sido un pilar importante dentro de la teoría *glitch*, existe dentro de esas reflexiones un universalismo no reconocido de la parte de los teóricos que consideran dichas formas de violencia implementadas a partir de lo digital, pero nunca *desde* (o poniéndose en el lugar de), las regiones afectadas por estos mismos sistemas de subyugación invisibilizados. Participan entonces en otra forma de invisibilización al situar solo estas formas de violencia digital (¡y su oposición!) desde una perspectiva europea.

Se presupone entonces que los efectos de la ubicuidad de las tecnologías digitales en áreas como la economía, la comunicación, las relaciones sociales, la educación, la política, y las operaciones militares son globales, pero que las críticas, las propuestas de salidas, el rechazo, y las llamadas de socorro ante estas estructuras de violencia solo vienen de Europa. Esto contribuye a la falsa idea que lo europeo puede universalizarse, pero las ideas que provienen de otras zonas históricamente consideradas “fuera” de los sistemas de producción de conocimientos hegemónicos deben permanecer locales<sup>12</sup>.

Menkman señala, un poco irónicamente, la falta de conocimiento que tienen los teóricos europeos sobre arte *glitch* fuera de la zona anglo/euro/norteamericana. Revela que al intentar hacer un mapa mostrando las conexiones que existen entre los distintos blogs y páginas Web relacionados al arte *glitch*, ellos no podían incluir ejemplos en

---

<sup>12</sup> Esta idea remite a la “colonialidad del saber” de Castro-Gómez y de la ignorancia sancionada de Spivak retomada por Boatcha en el capítulo anterior.

lenguas otras que el inglés ya que su metodología dependía del uso de términos de búsqueda en esa lengua. Esto eliminó de su proyecto todo blog que utilizara alfabetos no latinos y artistas que empleara términos otros para referirse al *glitch*. Relegado a una nota de pie, Menkman explica que esto muestra que el arte *glitch* sigue siendo un discurso primariamente europeo ya que responde a formas específicas de tecnocapitalismo euro/norteamericano.

In this sense, while the maps seem to ‘argue’ (that is, in their biases, rather than passively show) that glitch art is still a very western discourse and culture, responsive as it to Euro-American techno-capitalisms and specific traditions of media/machine philosophy, more research would be required across language groups, an into sub-cultural languages, and national webs, and local art scenes, to confirm that. (Menkman, *The Glitch Moment(um)* 63)

Esto simultáneamente perdona al colonialismo lingüístico de su metodología, niega el alcance del tecnocapitalismo, e invisibiliza las respuestas artísticas *otras* que pueden existir en otras zonas geográficas y experiencias socioculturales. Es aquí donde propongo mirar hacia escritos recientes en los estudios y las humanidades digitales que descentralizan el norte global y cuestionan el supuesto universalismo de las herramientas, plataformas e infraestructuras digitales.

Por ejemplo, la invisibilización de los artistas que no vengan del círculo definido por Menkman corresponde a lo que Bhattacharyya llama la “Invisibilidad producida epistemológicamente de objetos de conocimiento no normativos” (Epistemically produced invisibility of non-normative knowledge objects). Los objetos no normativos se

definen como formas de conocimiento que se ubican fuera de prácticas epistemológicas consideradas universales. Esto ejerce una forma de violencia epistemológica que obliga a estas formas de conocimientos a “conformarse” a los modelos establecidos y estandarizados:

Data that is epistemically heterogeneous can become illegible within a representational scheme that enforces standardization. As the normative assumptions of the scheme tend to privilege standardized data, data that is nonstandard in some sense registers as visible only when made to give up its variation and conform to the norm. (Bhattacharyya 3)

Bhattacharyya conecta esta idea de la invisibilización de conocimiento al concepto de Spivak que plantea que el subalterno solo puede hablar a través del lenguaje de los grupos hegemónicos. Esto presenta obstáculos importantes para formas de conocimiento provenientes del sur global. Dichas estructuras las consideran más fácilmente como no normativas. Esto requiere desarrollar un marco discursivo como lenguaje común para hablar de este tema. Bhattacharyya, retomando un término de Yann Moulier Boutang, propone entender esta relación de poder en el mundo digital como una forma de “capitalismo cognitivo” (Bhattacharyya 5). Según esta lógica, el sistema crea valor basándose en puntos de contacto con otros objetos, un poco como el mapa de Menkman. Mientras más puntos de contacto hay, más valioso se considera el objeto. Así, se descartan los objetos que no alcanzan un cierto umbral de puntos de contacto<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> Este problema, aunque aquí presentado de manera más teórica, ha sido fuente de muchos dilemas para académicos y programadores de las humanidades digitales que estudian textos históricos o escritos en

Si bien el tema puede entenderse como estructural, es principalmente epistémico. Yuk Hui presenta la idea de la tecnodiversidad y la cosmotécnica como manera de volver a pensar conceptos eurocéntricos de la tecnología utilizando modelos chinos de tecnología. Las cosmotecnias son “tecnologias desenvolvidas em contextos locais, pertencendo e definindo certo cosmos cultural, cuja retomada permitiria pensar uma filosofia da nova era, em conjunto e pela diversidade técnica, tecnológica, política e cultural (Santana y da Silveira 2)”. Hui, a través de la idea de la combinación entre tecnología y cosmovisión, ofrece una alternativa a la idea de la tecnología como fuerza neutra y universal que trasciende los contextos sociopolíticos que contribuyeron a su desarrollo. Si dejamos de entender las tecnologías sólo como herramientas vaciadas de significado que producen conocimiento de manera neutra, y las entendemos como *formas* de conocimiento por sus propios méritos, podemos entonces empezar a obrar por una tecnodiversidad. Esta tecnodiversidad contribuiría a un futuro en el cual las distintas formas de tecnologías pueden compartirse y ofrecer mejores soluciones a los desafíos que trascienden fronteras nacionales y lingüísticas<sup>14</sup>: “O reconhecimento dessa multiplicidade

---

alfabetos no latinos. Por ejemplo, los programas informáticos que pueden realizar búsquedas de palabras dentro de documentos digitalizados no suelen incluir la capacidad de buscar palabras escritas en otros alfabetos. También, si el documento contiene ortografías anticuadas, no-normativas, o de variantes no hegemónicas de una lengua que solo aparecen unas pocas veces dentro del corpus, el programa no lo va a reconocer como un elemento de interés y va a privilegiar una ortografía que aparece a menudo, aunque sean ortografías distintas de la misma palabra. Esto limita el uso de estos programas a académicos que estudian documentos recientes, uniformes, escritos en alfabeto latino, y con una ortografía reconocida. Se reproduce así una jerarquía del tipo de investigación que puede gozar de los avances tecnológicos y hace que los investigadores cuyo trabajo quede fuera de las capacidades de esas herramientas tengan que buscar otras maneras de realizar sus proyectos. Felizmente, desde los intentos de descentralizar las humanidades digitales hacia otros polos de influencia, el tema de la inclusión lingüística en las prácticas de DH ha sido un elemento central en debates recientes sobre el futuro de la disciplina. Como lo explica Del Rio Riande: “The example asserts the right to infrastructure and, conversely, infrastructure as a rightful requirement for research. But it also alerts us to the inequalities that Global South scholars may face in coming years if DH infrastructures continue to create knowledge monopolies with centers and peripheries, determining who is in, who is out of DH” (254).

<sup>14</sup> Hui argumenta que la respuesta a la pandemia COVID-19 fue monotecnológica que privilegiaba un acercamiento y una estrategia que valorizaba los supuestos avances tecnológicos universales y no la cooperación internacional a través de la diversidad de realidades tecnológicas y culturales.

é uma ferramenta política para pensar além dos paradigmas binaristas modernos europeus e da globalização unilateral, que resulta em hegemonia universalizante, ‘uma forma de neocolonização, que impõe sua racionalidade via instrumentalidade’” (Santana y Da Silveira 2). Se ha argumentado que esto es un elemento de la hegemonía occidental que, aunque se presente como una fuerza de diversidad, solo lo permite si contribuye a la expansión de su influencia: “This is how Western universalism can become, not an emancipatory reason that respects the diversity of people, but a rationalization that alienates all resource according to its own (that is, Western) interests” (Stiegler y Ross 74).

Para nosotros, aunque el comentario de Menkman sobre la ausencia de artistas no euro-estadounidenses en su mapa de puntos de contacto pretende ser una admisión honesta y transparente de un punto ciego en su metodología, sirve como punto de partida para una reflexión sobre los factores que contribuyen a la invisibilización de ciertos objetos culturales o de conocimientos dentro de estructuras digitales. Esta invisibilización se desarrolla en paralelo con el uso desigual de las tecnologías digitales. Desde las humanidades digitales críticas se analizan los procesos y las estructuras que descartan ciertos modelos de producción de conocimiento. Se proponen nuevas líneas de pensamiento que consideran la tecnología fuera de los términos occidentales reduccionistas. Estos separan las herramientas tecnológicas de su dimensión epistemológica y solo consideran el producto final como válido. Desde una perspectiva latinoamericanista y decolonial, se pueden asociar estas ideas a los debates sobre el papel de las tecnologías y medios de comunicación en la creación de subjetividades (Martín-Barbero, “Saberes Hoy”), en la crítica cultural que toma en consideración las diferencias

socioculturales (Richard), y en la desigualdad en cuanto a la posibilidad de ‘conectarse’ a la cultura (García Canclini).

Ideas parecidas también han sido propuestas desde las humanidades digitales. Nuria Rodríguez-Ortega, por ejemplo, propone ver la cultura digital como una red de distintos modos de interactuar con las tecnologías digitales a través de su concepto de Ciencias Sociales Digitales y Humanidades Digitales del Sur. De manera semejante Anita Chan hace un llamado para que consideremos los efectos locales de modos de comunicación ‘universalistas’ y que nos preguntemos sobre quién escribe y habla sobre la experiencia digital (Chan). Sin embargo, Rodríguez-Ortega advierte en no caer en un afán de rechazar todo lo que se ha escrito desde un espacio céntrico, sino que invita a situarse en un nivel más horizontal con las formas *otras* de ser en el mundo digital:

DSSDHS carries the recognition that other digital practices, ways of understanding the technological processes of our era other than the current and dominant ones are possible. But it is important that this condition of otherness should not be understood in confrontation with the models of the North or of English-speaking countries: a state of confrontation would only return us to binary logic of antagonistic thinking, which is precisely one of the set patterns to be overcome.... On the contrary, what we are trying to achieve is a space for symmetry, rebalance, horizontality, and productive dialogue, because the big issue we have to deal with is: How do we all live together in a global space? How do we build a common space in which we all feel represented, where all of us find ourselves on an equal footing? (Rodríguez-Ortega 105)

Así, no se trata de rechazar las formas de entender el *glitch* que ha surgido desde Europa, sino de resaltar la difícil coexistencia del arte *glitch* peruano con los textos producidos fuera de la región latinoamericana: “a good reading of that sub-stratum of meaning is more productive than the simple declaration of the inaptness and irrelevancy of categories in use” (Cornejo Polar 760)<sup>15</sup>.

Sin embargo, cabe señalar que en los últimos años ha surgido un interés por el error estetizado en las producciones culturales latinoamericanas. En una reciente publicación sobre la cultura digital latinoamericana, se incluyeron varios capítulos dedicados a los mismos temas que se desarrollan en esta investigación vistos desde otros medio y regiones del continente. En *Digital Encounters: Envisioning Connectivity in Latin American Cultural Production*, editado por Cecily Reynor y Rhian Lewis, se nota un interés por los temas del *glitch*, las fallas técnicas y la materialización de la ausencia en el contexto de las producciones culturales latinoamericanas. En esta publicación, varios capítulos relacionan el concepto más amplio del error y de la ausencia de información al contexto sociopolítico de la región latinoamericana. Esto muestra no solo un interés creciente de la parte de los latinoamericanistas sino también una conciencia de la necesidad de mirar estos temas a partir de las transformaciones culturales de los siglos XX y XXI en la región y con una perspectiva transmedial.

---

<sup>15</sup> Cornejo Polar matiza esta idea explicando que: “I do not want to finish without mentioning that my words do not imply that criticism written in Spanish is always good. First, the military dictatorships, through censorship or even more brutal methods, and afterward neoliberalism with its politics of depletion of public cultural institutions (universities, libraries, archives) have practically destroyed the material basis for the development of the discipline, although it is also necessary to recognize the dissimilar situation between countries and the obvious differences between collective and individual projects” (Cornejo Polar 764).

Por ejemplo, María José Navia analiza el concepto de error aplicado en la obra *Mis documentos* (2014) de Alejandro Zambra. Navia insiste en la materialidad de las tecnologías digitales usadas por los protagonistas de los cuentos de Zambra. Se conecta la representación de las tecnologías en la obra con el fantasma de la dictadura de Augusto Pinochet y resalta que, en la novela, las nuevas tecnologías digitales impiden e interrumpen la capacidad de los personajes de recordar el pasado de manera directa y clara. Las tecnologías y sus interfaces vienen a mediar las relaciones interpersonales de los personajes de los cuentos y, por su naturaleza imperfecta, frágil, y poco fiable, afectan de manera negativa dichas relaciones (Navia). También, Norberto Gomez jr. analiza cómo Eva Rocha conecta, a través de su arte, la relación entre la vigilancia digital que representa las redes sociales y la violencia estatal (Gomez).

En el mismo libro, Eduardo Ledesma presenta el caso de dos artistas *glitch* en el contexto cubano, Antonio Mendoza et Yonlay Cabrera. Se resalta la necesidad particular del arte *glitch* cubano de considerar el contexto material de la isla para entender su potencial como “political dissent against neoliberal systems and/or authoritarian regimes that seek to control media networks” (Ledesma 108):

is an uncanny parallel between the oscillating movement in glitch – as a cutting-edge form of art that is also a sign of faulty technology and obsolescence – when compared with the political situation on the island, with a regime that also oscillates between the (remains) of progressive and utopian ideals, and the decay and detritus of daily life, attempting to move forward while staring at the ruins of the past. (133)

Aunque esta investigación tiene como uno de sus puntos centrales la crítica de la falta de diversidad geográfica y social de la teorización del error y la casi ausencia de artistas del sur global en la mayoría del análisis académico sobre el tema<sup>16</sup>, es importante reconocer que existe un interés académico en el arte *glitch* de la región. Tampoco se trata de un rechazo por completo de ese corpus, sino que se hace de manera complementaria. Es con este ánimo que este proyecto busca rescatar las contribuciones de la teoría sobre la materialidad del error y ponerlas en ccontacto con las ideas sobre la desinvisibilización que tocamos en la sección anterior. En su esencia, todo proceso de desinvisibilización empieza con una toma de consciencia de la materialidad de un objeto, aunque sea un objeto visual.

El trabajo de Vendela Grundell es otro ejemplo de teorización europea del glitch que plantea una comprensión universalista del potencial político del error estetizaod. En *Flow and Friction: On the Tactical Potential of Interfacing with Glitch Art*, Grundell analiza el uso deliberado del *glitch* en la obra de tres artistas fotográficos contemporáneos que utilizan principalmente Internet como plataforma de difusión. Ella enmarca la falla como una pequeña interrupción en el flujo de información que afecta a los espectadores en el caso de las obras que analiza. Para Grundell, el *glitch* “points out systemic power and frailty, individual stance and formability: flow and friction. The friction of glitches makes visible a digital flow that is often trivial and abstract enough to be invisible to a viewer. An act of such making-visible this holds a tactical potential: it reveals a pervasive system” (Grundell 9).

---

<sup>16</sup> Para trabajos sobre arte digital y video art en contexto latinoamericano, véase: (Gallery; García García)

Explica que la forma en que el artista usa fallas dentro de una interfaz de Internet resalta el flujo y la fricción de las tecnologías. Las imágenes, al estar *glitcheadas*, nos hacen tomar consciencia de ese quiebre de información, de la ausencia de información que provoca la distorsión visual de estas imágenes:

With a poststructuralist focus on the incomplete and unstable character of information at large, absence may thus be included as a part of the accessibility that is often taken for granted in phenomenology. In practice, access can be given and denied in the course of the same experience. I cannot access the system that positions me, yet I must use it in order to interface. I am my own access route to a world constituted by all that is not-me. If I can see what lies outside of me, it is because at least some part of it is reflected within me. Such a reciprocal seeing mode is needed to know if others see what I see - an analytical route to achieving generalizability through openness, noted above. Knowing that something will *not* be seen sharpens attention to what *is* seen. (Grundell 14)

Esto, para la autora, posibilita experimentar la ausencia, hacer visible una falta de información, y visualizarla a través del *glitch*. También permite una toma de conciencia en dos niveles diferentes. En primer lugar, se puede apreciar el choque entre la estabilidad de la interfaz y la información ininterrumpida que fluye. En segundo lugar, se puede observar la fragilidad del flujo de información entre fuente y receptor. Lo que observamos en el arte *glitch* es una manifestación visual de la ruptura del flujo de información que, a su vez, nos hace cada vez más conscientes de su existencia. Esto también destaca la relación entre el individuo y los sistemas que enmarcan nuestra mirada, así como la relación entre el artista y los instrumentos de creación.

Propongo expandir sobre esta idea y entender el *glitch* como una manifestación visual de los límites, puntos ciegos, sesgos y violencia integrados a las nuevas tecnologías digitales (Umoja Noble; Shabbar). No me parece suficiente decir que el glitch revela la existencia de sistemas sin decir cuales son y como nos afectan. Las ideas de Menkmann, Cubitt, y Grundell nos sirven como punto de entrada, pero criticar las ideas universalistas que caracterizan la teoría *glitch* hace posible pensar el *glitch desde* Latinoamérica. Mi análisis del *glitch* expande su definición tradicional de “opportunity to connect on-screen phenomena with off-screen computational abstractions” (Kane, “High-Tech Trash”) y propone entenderlo como táctica de resistencia. Me acerco a lo que Andie Shabbar dice sobre el potencial del *glitch*: “If glitch is imagined as an event that pulls back the curtain to reveal computational surveillance, its importance is not that it exposes the mysterious and ‘autonomous’ inner workings of data, but that it illuminates that a curtain was in fact hung” (207). No me interesa entonces considerar el *glitch* como simple revelación de la fragilidad o fricción en un flujo de información sino que me concentro en cómo el *glitch* señala las repercusiones que pueden tener esas fragilidades y los espacios de resistencia que se abren.

Entonces, considerando que las visiones utópicas de la neutralidad de la web han sido refutadas como ilusiones del primer mundo (Ginsburg; Nakamura; Cánepa y Ulfe), propongo considerar esta “revelación” hecha por el *glitch art* como puesta al desnudo de la colonialidad del poder y las estructuras de proyectos de homogeneización, resultados de la modernidad globalizada generadores de una subalternización de conocimientos:

La *colonialidad del poder* es el dispositivo que produce y reproduce la *diferencia colonial*. La diferencia colonial consiste en clasificar grupos de gentes

o poblaciones e identificarlos en sus faltas o excesos, lo cual marca la diferencia y la inferioridad con respecto a quien clasifica. La *colonialidad del poder* es, sobre todo, el lugar epistémico de enunciación en el que se describe y se legitima el poder. (Mignolo 39)

La diferencia colonial o las diferencias coloniales fueron enmascaradas y vendidas como ‘diferencias culturales’ para ocultar el diferencial de poder; esto es, la colonialidad del poder. Entre las muchas cosas de las que los pueblos no europeos fueron privados estaba la posibilidad de crear pensamiento. (Mignolo 27)

Mignolo plantea la necesidad de un “pensamiento fronterizo” opuesto a las dinámicas totalizantes de poder en operación en nuestra globalización, y, como yo propongo, en las culturas digitales. Estos “pensamientos fronterizos”, arraigados en su localidad particular, representan modos “otros” de representación y de creación de significados que no operan en oposición a modos universalistas coloniales, sino que los trascienden.

Desde los estudios de cultura visual, se han retomado estas ideas para analizar la construcción de visualidades, también llamados “regímenes escópicos”. Las visualidades son estructuras que determinan modos de relacionarse visualmente con el entorno, determinan quién puede ser sujeto u objeto de mirada, quién puede representarse o ser representado, y quién tiene el derecho de instrumentalizar estas dinámicas visuales para crear capital y ejercer poder. Para Barriandos, las visualidades funcionan como ideologías

que operan dentro la lógica de la colonialidad del poder: lo que él llama la “colonialidad del ver” (Barriendos).

Nicholas Mirzeoff argumenta que, aunque cada periodo histórico se caracteriza por dinámicas de poder colonial que estructuran las visualidades, siempre han existido lo que llama “contravisualidades”. Según el autor, la formación de una visualidad hegemónica consiste en uno de los elementos base de los proyectos coloniales. Sin embargo, en oposición a estas visualidades, siempre existen contravisualidades de resistencia, cuyo propósito esencial es representar la realidad que las visualidades hegemónicas esconden (Mirzoeff).

Por otro lado, aunque Martin Jay señala la importancia de los intentos de subversión de regímenes escópicos dominantes, haciendo un paralelo con el concepto de régimen discursivo de Foucault, resalta la imposibilidad de una total subversión, sugiriendo que las visualidades desarrolladas en oposición a las hegemónicas siempre existirán en un espacio de tensión:

the only alternative is another regime, another more or less coherent form of visual life with its own internal tensions and coercive as well as liberating implications. There may never be an ‘outside’ beyond a cultural filter, allowing us to regain a ‘savage’ or ‘innocent’ eye, a pristine visual experience unmediated by the partial perspective implied by the very term ‘scopic’. (Jay 111)

En suma, el potencial del arte *glitch* existe en dos niveles. Primero, el *glitch* tiene la capacidad de desinvisibleizar la materialidad del objeto visual que lo contiene, lo que nos permite acercarnos a su posición como objeto cultural enmarcado por las tecnologías que

contribuyeron a su creación y difusión. Segundo, el *glitch* se puede interpretar como una venganza frente a las fuerzas que estructuran nuestra relación con nuestro entorno visual. Así, para analizar los casos del arte *glitch* e esta investigación, tenemos que considerarlos en el marco histórico del Perú posconflicto.

### *2.3 El error en tiempos de posfujimorismo y de Marca Perú*

Considerando las herramientas que nos ofrecen los estudios de culturas visuales y la materialidad del *glitch*, me interesa resaltar los lazos que se pueden establecer entre este uso preponderante de la estética *glitch* en el Perú en los últimos años y la situación política del país.

En su artículo “The pacification of Peru and the production of a neoliberal populist order” Maritza Felices-Luna afirma que las reformas sociales y económicas implementadas por el presidente Alberto Fujimori después del autogolpe de 1992 se utilizaron no solamente para pacificar el país en pleno conflicto, sino que también fueron usadas para instaurar un orden social favorable al capitalismo neoliberal. También argumenta que las políticas neoliberales fujimoristas crearon un proceso de pacificación continuo debido a que los problemas sociales que generaron necesitan a su vez más procesos de pacificación. Según la autora, hay dos elementos claves explican la situación inicial en la que se encuentra Fujimori en su primer gobierno: tres décadas de desorden social y un vaivén entre políticas económicas pro y anticapitalista que empujó al país al borde de un colapso económico (Felices Luna 158).

Alberto Fujimori ganó las elecciones del año 1990 con la propuesta de salvar la economía sin tener que recurrir a las reformas importantes que proponía su oponente Mario Vargas Llosa. Sin embargo, una vez elegido a la presidencia, Fujimori empezó una serie de reformas que “produced a social order favourable to capital’s interests and created the proper conditions for violence, crimes and harms to be committed by state security agents and government officials (Felices Luna 160)” y que se hicieron bajo el pretexto de combatir Sendero Luminoso (Starn et al. 421). Después, a través de un autogolpe, el 25 de abril 1992, se cerró el congreso y se volvió a formar las instituciones públicas bajo el control de Fujimori con el objetivo de consolidar el poder (Felices Luna 163). Con este poder ahora consolidado, se dio lugar a la neoliberalización de la economía nacional que ponían al mercado al centro del estado y de las políticas sociales: “Fujimori’s regime successfully implemented a neoliberal market-based ideology by rendering the market the organizing principle of the economy, the state and society as a whole. (Felices Luna 165)” Lo que sustenta Felices-Luna es que estas reformas y concentración de poder se basó en el objetivo de erradicar los movimientos de izquierda armados en el interior del país y que, dadas las condiciones internacionales y locales, eliminó en el país toda posibilidad legítima de oponerse al neoliberalismo de derecha:

The Peruvian pacification process took place in an international context characterized by the “end of politics” as there no longer seem to be a legitimate political battle between well-founded economic models. In this regard, the fall of the communist countries represented a heavy blow to global challenges to liberal market ideologies resulting in capitalism being heralded as the victorious economic model and the defining feature of the current era (Jackson 2013). In a similar

fashion, at the national level, the insurgency served to delegitimize the political challenges to capitalism of the previous 20 years as all anti-capitalist projects were linked to the violence and destruction of the internal war (Felices-Luna 2013). In a context with no apparent credible and viable alternatives to capitalism, Fujimori encountered no actual opposition or significant challenge to his neoliberal ideological push. (Felices Luna 166)

Esta falta de oposición sigue vigente hasta la actualidad debido a lo que Alberto Vergara y Aaron Watanabe señalan como una pérdida de responsabilidad vertical. Esta ausencia de oposición fuerte de la izquierda y una responsabilidad horizontal desproporcionada han hecho que los presidentes del Perú nunca hayan podido salir de las políticas neoliberales del Fujimorismo (Muñoz y Guibert; Tanaka y Morel). Explican que, en el Perú, a pesar de ser uno de los países más democráticos de la región y con una racha impresionante de presidentes elegidos democráticamente, el descontento general de la población se mantiene al nivel más alto de Latinoamérica. Según ellos, después del colapso democrático del fujimorismo, se ha logrado volver a instaurar una fuerte responsabilidad horizontal, es decir, que las autoridades horizontales a la presidencia (judicatura, congreso, etc) ejercen poder sobre la presidencia, pero lo que no se ha podido hacer en la transición hacia la democracia es volver a establecer la responsabilidad vertical, del presidente hacia el electorado. La prohibición de mandatos consecutivos y un sistema de partidos políticos creados *ad hoc* para servir la candidatura de una figura central y reducidos a simples etiquetas insignificantes (Roberts) hacen que los presidentes no tengan la presión de mantener una base electoral. Con la inexistencia de mandatos consecutivos y un sistema partidario extremadamente frágil, los presidentes no tienen que

preocuparse por responder a presiones internas o intentar mantener una aprobación del electorado. Así, se concentran más en mantener el *statu quo* para quedarse a salvo de las élites políticas.

Las presidencias de García y de Humala presentaron las mismas características a pesar de llegar al poder en el contexto de una ola de apoyo a partidos latinoamericanos de izquierda (lo que se ha llamado el “Pink Tide”); se mantuvieron y expandieron las políticas neoliberales fujimoristas (Tanaka y Morel). Se mantuvo el poder de las instituciones adyacentes a las presidencias, se llenaron los puestos importantes con tecnócratas independientes y no se cumplieron las promesas de romper el *statu quo* del modelo económico. Al contrario, en el caso de los presidentes García y Humala, se reforzó el modelo neoliberal: “Humala’s is the most flagrant case of such switching. The economy has benefited from this ‘preferential option for stability,’ but ironically, the presidents themselves have not. Staying on ‘autopilot’—as Peruvians call it—has not endeared them to voters” (Vergara y Watanabe 152). Otro factor que contribuye a este fenómeno de presidentes que no se atreven a imponer nuevas políticas anticapitalistas que se oponen al legado fujimorista es el constante crecimiento económico que se asocia a las reformas de los 90s. Como lo explican Vergara y Watanabe, el miedo de represalias de las élites políticas y económicas limeñas impiden cualquier intento de cambios drásticos:

In addition to the absence of parties and weak civil society, a third element defining contemporary Peru has been its strong and sustained economic growth. Since 2001, the economy has never fallen into recession, even during the global crisis of 2008, and real GDP has grown at rates that sometimes exceeded 8 percent a year, although these have slowed to around 3 percent since the global commodities boom

ended in 2014. Such a performance understandably makes politicians wary of major policy changes. The Peruvian business community has encouraged this fear, muttering of the economic disaster that would occur if the government chose to deviate from neoliberal orthodoxy. (154)

Stephanie McNulty, al analizar los resultados de las elecciones del 2016 en las que triunfa Pedro Pablo Kuczynski, un tecnócrata de centro derecha, afirma que el contexto se da para las mismas características que marcaron a sus predecesores: “In sum, Congress continues to face serious institutional problems in Peru. Weak political parties and inexperienced politicians prevent robust policy platforms from moving forward. Looking ahead, these problems will remain a major challenge to improving the quality of democracy in the country through the pending reform efforts (579).”

Así, el contexto político peruano, en el cual se crearon las obras analizadas en esta investigación, se caracteriza por un legado fujimorista que no ha sido remplazado por ninguna facción política a pesar del intento de varias figuras de la izquierda que no fueron capaces de producir una nueva narrativa oposicional con aceptación popular. Lo que me interesa en este proyecto es mirar como esta realidad, del fantasma del fujimorismo presente en la sociedad, influye en la estética y como se puede utilizar para hacer una lectura del *glitch* entendiéndolo como una manifestación visual de la resistencia ante el sistema político y económico. Lo que me pregunto aquí es si podemos atribuir las referencias artísticas a sistemas dañados considerando el descontento de muchos peruanos en relación con las instituciones públicas y su incapacidad de deshacerse del legado neoliberal que ha hecho del Perú, según César Hildebrandt, un “país no viable” (“Hildebrandt Sobre Crisis En CNM”).

Es en este contexto de impasse político de la izquierda que caracteriza el posconflicto que surge el arte *glitch*. Ahora, desde las concepciones del *glitch* que hemos recorrido en este capítulo, la idea del *glitch* como acto de protesta ha surgido en varias ocasiones. Como lo señala Rosa Menkman, la protesta está en el centro de la praxis del arte *glitch*. Lo que subrayan estas comprensiones del *glitch* es la dimensión universalista de la cultura digital y de los usos de tecnologías digitales. Sin embargo, los intentos que proponen Sean Cubitt de salir del marco del universalismo no logran salirse ideológica y filosóficamente del occidentalismo. Para él, el *glitch* es resultado de la subjetividad del material que busca, metafóricamente, su venganza contra una organización forzada (Cubitt 20). Lo que nos preguntamos es, en el caso del arte *glitch* peruano, ¿hacia qué se ejerce esta ‘venganza’? ¿A qué relación de poder se puede remitir? Para entender esto propongo mirar el *glitch* desde Latinoamérica y situarlo dentro de debates relacionados con el tema de la nación.

Primero, es importante no ver el *glitch* peruano como una copia del arte *glitch* con un sabor local sino como una versión original que se debe de considerar de pleno derecho. Para esto sigo las líneas trazadas por Mabel Moraña que llama a explorar “formas *otras* de interpretación y representación que permitan el reconocimiento de alteridades epistémicas y sus correspondientes registros simbólicos (“Transculturación” 160)” ya que en contextos globales se borran las distinciones antes consideradas claras entre centro y periferia. De manera parecida, Christiane Stallaert hace hincapié en el papel de los estudios latinoamericanos para el desarrollo de nuevos acercamientos hacia los grandes cambios que atraviesa Europa:

Las grandes metrópolis europeas están inmersas en procesos de transculturación sin precedentes. La Europa del siglo XXI es hoy una tierra de frontera; un *borderland* en transformación que busca cómo desarrollar una “conciencia de la mestiza”, en palabras de la autora chicana Gloria Anzaldúa. En este contexto, hemos propuesto invertir la tradicional mirada eurocéntrica como estrategia epistemológica para el estudio de las nuevas realidades sociales y culturales europeas. Nuestro punto de partida ha sido la mirada que se organiza *desde* América Latina. (146)

En un espíritu que se alinea con el de esta investigación, Stallaert invoca la idea que los supuestos conocimientos generados en contextos locales se pueden aplicar a situaciones que tradicionalmente se han considerado universales. En tanto Moraña como Stallaert, se propone trascender categorías que provienen de proyectos modernos eurocéntricos para mejor entender la realidad de nuestro mundo globalizado y digital.

Esta idea se ha observado en muchas de las actividades artísticas y comunitarias de los artistas *glitch* en Perú. La comunidad de arte *glitch* y de arte digital peruana, a través de talleres, festivales, charlas, encuentros, y recursos digitales, ha creado una red alrededor de su práctica artística que trasciende de manera impresionante el centrismo criollo/limeño<sup>17</sup>. Con esto, a veces resulta difícil aplicar la etiqueta ‘peruana’ a estas producciones y colectivos ya que se puede fácilmente, dependiendo del caso, aplicar la etiqueta de andino, limeño, latinoamericano, transnacional, o posnacional.

---

<sup>17</sup> Entre muchos ejemplos se destacan el colectivo *Asimtria* que organiza talleres sobre arte digital en zonas rurales del Perú y ofrece recursos sobre el uso seguro del Internet en quechua. También, el festival MUTA, enfocado en la apropiación audiovisual de material encontrado, organiza muestras en ciudades del interior del país como Cajamarca, Ayacucho y Cusco y ha organizado talleres en las regiones andinas de Chile y Bolivia.

Entonces, ¿se puede hablar de un arte *glitch* peruano? ¿Sirve utilizar un lente nacional para hablar de algo que existe primariamente en internet y que parece rechazar la etiqueta de nación? Aunque se puede interpretar el arte *glitch* como arte fronterizo (Seydel) debido a su diseminación digital y enfoque transregional, no podemos afirmar que este arte se esté haciendo en un periodo posnacional al nivel global.

La postura posnacional que asume la teorización del *glitch* en el ámbito europeo no considera el retorno de la nación y proyectos nacionalistas que han marcado la sociedad, no solo al nivel latinoamericano, en los últimos 10 años. Después de la aparición de la interpretación posmoderna del concepto del fin de la historia (Fukuyama)<sup>18</sup>, hemos sido testigo de una naturalización de discursos que dan por sentado las dinámicas económicas y culturales de la posmodernidad y celebran sus supuestas capacidades para resolver los grandes problemas que atraviesa la sociedad.

Rosa María Rodríguez Magda, con su concepto de transmodernidad<sup>19</sup> postula lo siguiente sobre la tendencia de pensar que la posmodernidad ha eliminado todo potencial de cambios y de re-ensamblajes socioculturales:

---

<sup>18</sup> “Lo que podríamos estar presenciando no sólo es el fin de la guerra fría, o la culminación de un período específico de la historia de la posguerra, sino el fin de la historia como tal: esto es, el punto final de la evolución ideológica de la humanidad y la universalización de la democracia liberal occidental como la forma final de gobierno humano. Lo cual no significa que ya no habrá acontecimientos que puedan llenar las páginas de los resúmenes anuales de las relaciones internacionales en el Foreign Affairs, porque el liberalismo ha triunfado fundamentalmente en la esfera de las ideas y de la conciencia, y su victoria todavía es incompleta en el mundo real o material”.

<sup>19</sup> No debe confundirse con la definición de transmodernidad que le ha dado Enrique Dussel. En esta se sustenta que la transmodernidad es una modernidad que se ha desarrollado de manera paralela a la europea mientras que Rodríguez Magda utiliza el término para referirse a una modernidad que vuelve a formarse dentro de los nuevos paradigmas ocasionados por la cultura globalizada digital (Ahumada Infante).

Y, sin embargo, en los últimos tiempos, esa miríada de partículas dispersas, parecen haberse reagrupado en un todo caótico, totalizante, surgiendo un Nuevo Gran Relato, que no obedece al esfuerzo teórico o socialmente emancipador de las metanarrativas modernas, sino el efecto inesperado de las tecnologías de la comunicación, la nueva dimensión del mercado y de la geopolítica. (5)

Ese nuevo gran relato conlleva con él elementos de la modernidad remodelados para un mundo globalizado. En este, el concepto de nación no ha desaparecido como la posmodernidad cosmopolita lo puede sugerir, sino que ha vuelto impregnado de las dinámicas económicas y culturales de la era digital y globalizada.

En ningún otro lado es esta firmeza del nacionalismo más evidente que en el Perú del posconflicto. A través de las iniciativas gubernamentales como la campaña de *branding* nacional Marca Perú, el Estado se ha otorgado la autoridad de establecer las normas que definen no solamente lo que es el Perú posconflicto, sino también como cada ciudadano debe *ser* peruano, haciendo que cada peruano deba actuar como embajador del país y ponerse al servicio de su economía (según el modelo fujimorista) y de su imagen al nivel internacional (2013).

Para consolidar sus esfuerzos y contar con la participación de la población en general, se estableció un proyecto de branding nacional denominado “Marca Perú”, que también apostó por la narrativa visual. A través de proyectos económicos, campañas publicitarias y estrategias de marketing, el Estado peruano quiso vender una imagen de país abierto al turismo, a la inversión extranjera y al intercambio económico. Este proyecto económico y político se desplegó tanto en el exterior como dentro del territorio

nacional, ya que buscaba incentivar a los ciudadanos a actuar como “embajadores” de la marca nacional. El mensaje de la campaña se basó en la idea de superación personal a través del éxito económico, el emprendimiento individual y el orgullo nacional.

Implícitamente, se sugirió que este crecimiento económico era la forma de “curar” el país después del conflicto. Según la lógica de Marca Perú, la economía es el único camino para superar el pasado, lo que requiere la formación de una nueva nación peruana basada en ideas utópicas de progreso. En este nuevo orden, se accede a la ciudadanía simbólica a través de la participación económica y no a través de la memoria o las luchas basadas en los derechos humanos.

In the context of the neoliberal reforms initiated during the dictatorship of Alberto Fujimori in the 1990s, entrepreneurship has gained normative force operating as a social and moral imperative, as well as the very condition to be recognized as Peruvians. At the same time Peruvian entrepreneurship is being featured as creativity, passion and inspiration, and naturalized as the very spirit of Peruvian society. Stories of success and the interpretation of ancestral and folkloric cultural expressions as fashionable cultural resources gained prominence within these new national epic. In the public debate such cultural ethos is being invoked to explain the outstanding economic growth of the last two decades. At the same time, it is summoned as the foundation for a new national utopia that gives way to a new social contract that would be inclusive of cultural diversity. (Cánepa, “Nation Branding 10)

Esta política pública, que pretende “intervenir en los referentes simbólicos nacionales del país y en los vínculos sociales de sus ciudadanos” (Cánepa y Lossio

Chavez 18), impide procesos de memorialización centrados en la justicia histórica y los derechos humanos, por considerarlos “políticamente inconvenientes” (Milton y Ulfe 28). Así, la “memoria de salvación”, como vimos en el capítulo introductorio, se posiciona como la única opción para acceder a una ciudadanía simbólica. Esto ocurre cuando la marca nación se considera “como el medio adecuado para redefinir el lugar de la nación como entidad política, económica y cultural en el marco de las redes y alianzas globales” (Cánepa y Lossio Chavez 23).

Esta lógica, planteada como una forma de salir de los efectos económicos y sociales del CAI, no deja espacio a productos culturales relacionados con temas como la memoria, la justicia histórica o perspectivas provenientes de voces históricamente marginadas. Como no se consideran lo suficientemente “comercializable” o “rentable”, se rechaza la presencia de esas voces como parte de la nueva nación. Esto ha informado muchos aspectos de las artes y la cultura peruanas contemporáneas, ya que ha hecho más difícil que la conversación y la memoria encuentren espacios donde no se vean amenazadas.

Esta lógica se ha colocado como fuerza dominante en los proyectos artísticos nacionales que dependen de fondos estatales y hace que los creadores deban negociar *lo que quieren decir* sobre la nación con *lo que se espera que digan* sobre la nación para caber dentro de las expectativas de los circuitos de consumo internacional. Esto ilustra “the inherent paradox of national cinema revealing not only what images claim they can say about the national imaginary, but also about the projected fantasies held from both local and outsider gazes” (Wurst 175). Muchas producciones audiovisuales desde que se ha establecido el proyecto Marca Perú se centran en la idea de que el individuo debe

esforzarse para superar cualquier dificultad relacionada con el posconflicto y no depender del Estado<sup>20</sup>.

En este contexto de la hiperpresencia de la lógica Marca Perú, surge la necesidad de buscar espacios que puedan permitir la creación de contranarrativas y contravisualidades (Mirzoeff; Dietrich y Ulfe). Nuevos modos de crear esta contravisualidades han surgido en las últimas décadas debido a la expansión del acceso a distintos tipos de herramientas digitales y visuales. Las lógicas de Marca Perú no tienen el monopolio sobre las producciones visuales en el país. Aunque las producciones culturales que se asemejen más a los valores, las estéticas, y que se presten más a las estructuras y redes de circulación de las elites culturales limeñas sean las que tengan más distribución y apoyo, existen una variedad de ecologías visuales en el Perú.

Las condiciones económicas, y materiales y las políticas económicas de los gobiernos de Alberto Fujimori crearon nuevos espacios de distribución y de consumo de productos culturales que supieron escapar de la influencia de los centros de poder. Las nuevas tecnologías que llegaron principalmente de Japón y Corea durante ese periodo crearon y permitieron que se desarrollara una cultura de la piratería y de la circulación independiente de producciones locales. En muchas regiones fuera del centro capitalino, microempresas de gestión cultural, sellos de disco o distribuidoras de videos caseros o de

---

<sup>20</sup> Un ejemplo emblemático de esto es el personaje principal de las películas *¡Asu mare!* de Carlos Alcántara, un reconocido comediante, actor y productor cinematográfico proveniente de un barrio popular de Lima. Estas películas biográficas cuentan la historia de Cachín, un personaje inspirado en la vida de Alcántara, y los momentos de dificultades económicas que tiene que atravesar en su camino a la fama y al éxito. Este logro individual, que se presenta como modelo de superación económica y social, niega la responsabilidad y rol del Estado en el bienestar de sus ciudadanos (Middents).

eventos, empezaron a vender discos y cintas en mercados locales en el interior del país (Alfaro Rotondo).

Esto también ha permitido la formación de formas otras de representar el periodo de la violencia y que dialogan con estéticas que no suelen formar parte de las producciones culturales mainstream de la sociedad peruana. Un ejemplo de este fenómeno son las numerosas producciones fílmicas hechas y distribuidas en regiones interiores del país que pertenecen al género de terror (Ulfe). El género de terror, además, no suele necesitar ni tener la aprobación o recomendación de las instituciones y elites culturales, al nivel nacional e internacional, por ser considerado un género menor o menos sofisticado que otros.

Visto desde una perspectiva de antropología visual, esto demuestra diferentes usos de imágenes y relaciones con materiales audiovisuales que se pueden desarrollar en el contexto de las visualidades del posconflicto peruano. Mientras las grandes redes de producción y distribución optan por estéticas, sobre todo en el caso de películas, que pertenecen o a los gustos de los grandes festivales y certámenes o a las dinámicas del mercado local (grandes cines comerciales, streaming internacional, etc), las producciones regionales, que también están en lugares donde la mayor parte de la violencia ha ocurrido, buscan alternativas a las ofertas culturales del centro.

También, existen redes de distribución internacionales que no han necesitado el apoyo oficial de las grandes empresas mediáticas del país. Esto es el caso del éxito de las series y películas de Bollywood y Corea del Sur. Las series de Bollywood son particularmente populares entre familias de origen indígena que han accedido a la clase

media en las últimas décadas (Bhutto). Para estas familias, las películas de Bollywood ofrecen una mejor representación de su experiencia debido a que suelen tener protagonistas de clase media/alta, no blancos, completamente integradas a la economía local y global pero que retienen prácticas sociales y culturales tradicionales (vestimentas, relaciones familiares, etc), una realidad a la que las élites políticas y las industrias culturales han se han opuesto. Para ese público, estas películas se acercan más a su manera de verse en el Perú moderno que cualquier producción local centrada en personajes blancos capitalinos.

Entonces, el acento puesto por el Estado para que las producciones audiovisuales contribuyan a una narrativa posconflicto de superación económica en la que el sujeto criollo esté en el centro, hace que muchos busquen otros espacios y otras ecologías visuales. Este control de la narrativa nacional centrado en la mantención del sistema económico y del orden social nace de la coyuntura política que se caracteriza por una estagnación al nivel de las instituciones públicas. Como veremos a continuación, la falta de espacios oficiales para abordar temas políticos relacionados con el pasado del país ha hecho que una nueva generación de peruanos recurra a espacios digitales. Dentro de ese contexto, el arte *glitch*, con su potencial transgresivo, puede florecer.

#### *2.4 La estética del error como dispositivo en espacios digitales*

El giro político que ha tomado el arte *glitch* en Latinoamérica y en Perú ha subrayado lo que algunos escritos resaltan del potencial transgresivo del *glitch*. Las

lecturas del *glitch* como categoría resbalosa de Cubitt, quien dice que nuestro entendimiento del error varía según el contexto y las normas sociales, se combinan con las ideas del *glitch* político de Menkman quien sustenta que se desestabilizan las categorías tradicionales de “autor” y genera una “pérdida de control” (Menkman, *The Glitch Moment(um)* 30), desestabilizando así nuestra relación con el objeto visual y obligándonos a crear nuevas. El *glitch* puede considerarse como un elemento que influye y hasta controla cómo vemos.

Tomando estas ideas del *glitch* como momento de empuje contra las tecnologías que enmarcan nuestra visión, incluyo aquí el concepto de dispositivo de Foucault retomada por Giorgio Agamben que me parece apropiado para la discusión

... j'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. Pas seulement les prisons donc, les asiles, le panoptikon, les écoles, la confession, les usines, les disciplines, les mesures juridiques, dont l'articulation avec le pouvoir est en un sens évidente, mais aussi, le stylo, l'écriture, la littérature, la philosophie, l'agriculture, la cigarette, la navigation, les ordinateurs, les téléphones portables et, pourquoi pas, le langage lui-même, peut-être le plus ancien dispositif dans lequel, plusieurs milliers d'années déjà, un primate, probablement incapable de se rendre compte des conséquences qui l'attendaient, eut l'inconscience de se faire prendre. (Agamben 31)

Au développement infini des dispositifs de notre temps correspond un développement tout aussi infini des processus de subjectivation. Cette situation pourrait donner l'impression que la catégorie de la subjectivité propre à notre temps est en train de vaciller et de perdre sa consistance, mais si l'on veut être précis, il s'agit moins d'une disparition ou d'un dépassement, que d'un processus de dissémination qui pousse à l'extrême la dimension de mascarade qui n'a cessé d'accompagner toute identité personnelle. (Agamben 33)

Lo que busco hacer con el uso del término de *dispositif* cuando hablo de *glitch* es plantear que el uso estético del error sirve como instrumento para representar la condición del posconflicto. Es decir, que el *glitch* se vuelve un polo alrededor del cual se desarrollan nuevas identidades y formas de ser: “a través de relaciones mediales, políticos, y temporales” (Basu 35).

Ahora, es importante considerar que el arte *glitch* como espacio discursivo para hablar del pasado y sus efectos en el presente ocurre bajo condiciones digitales que conlleva ciertos desafíos, por ejemplo, la invención de Photoshop ha cambiado nuestra relación con las fotos debido a nuestra capacidad de modificar lo que antes se consideraba archivos del pasado, lo que se ha llamado ‘remixes’ o remezclas del pasado (Wilson). Es importante entonces preguntarnos ¿qué versión del pasado estamos representando y cómo lo estamos representado?

Las herramientas de edición de imágenes y de videos son ahora más accesibles: la estética de la nostalgia es cuestión de elegir un filtro en una aplicación para recrear el efecto VHS o darles un tono sepia a las fotos en Instagram. Estas herramientas potencian

el efecto nostálgico que pueden conllevar ciertas imágenes y puede influir en como las interpretamos, sobre todo si el aspecto nostálgico está ligada a otros elementos políticos o históricos.

Rebecca Ogden ofrece unas reflexiones sobre el uso de filtros que “envejecen” a las fotos en Instagram con relación al turismo a la Habana. En su estudio, nota que en muchas de las fotos subidas por turistas incluían representaciones de “crumbling architecture, faded revolutionary slogans, cracked paint in ice-cream hues, aestheticized scarcity in the everyday” (Ogden) y que esto influye en cómo, desde fuera, se mira hacia la Habana y se interpreta los cambios recientes en la ciudad y en Cuba en general. Esto invita un turismo nostálgico por el periodo soviético y un gozo de las estéticas de precariedad que existe en la isla de una manera sanitizada y listo para el consumo de un turismo masivo e internacional. Influyen en la mirada desde afuera e invita una mirada nostálgica.

Instagram filters and effects may further intensify this aesthetic by “ageing” the photo and drawing out colours and textures. Tourism photography on Instagram is not simply a way of documenting travel to Havana but also a primary mode of imagining and experiencing the city. It draws on Havana’s historic symbolic potency and perpetuates it in new ways, allowing networked images to be shared with a vast audience online. The repetition of certain tropes, scenes and sites in tourists’ photos on the platform reinforces their symbolic value as worthy of the gaze, informing and constructing that gaze. (Ogden)

Walter Moser plantea en su texto “La toupie ‘mémoire-oubli’ et le recyclage des matériaux baroques” que memoria y olvido son dos elementos complementarios, es decir, que el acto de memoria implica también un acto de olvido: “C’est ainsi que la mémoire se voit douée d’une double orientation: elle regarde à la fois vers le passé du système et vers son avenir, il assure de l’avenir; on pourrait même dire qu’il assure la survie du système” (30). Esta manera de pensar la memoria, como un acto que incluye el olvido nos invita una lectura parecida a la lectura de Pierre Nora cuando afirma que “Les lieux de mémoire naissent et vivent du sentiment qu’il n’y a pas de mémoire spontanée, qu’il faut créer des archives, qu’il faut maintenir des anniversaires, organiser des célébrations, prononcer des éloges funèbres, noter des actes, parce que ces opérations ne sont pas naturelles (XXIV).”

Pero si bien podemos hablar de trabajo de memoria, nos parece oportuno hablar de memoria colectiva. En “Dynamics of Distortion in Collective Memory”, Micheal Schudson que cuando se trata de una memoria practicada por un colectivo:

Distortion is inevitable. Memory is distortion since memory is inevitable and inevitability selective. A way of seeing is a way of not seeing, a way of remembering is a way of forgetting, too. If memory were only a kind of registration, a “true” memory might be possible. But memory is a process of encoding information, storing information and strategically retrieving information, and there are social, psychological, and historical influences at each point. (Schudson 348)

El autor señala cuatro funciones de esta distorsión de memoria: La distanciación, la instrumentalización, la narrativización y la cognitivización. La instrumentalización del

pasado, según el autor, es una función que trata de modificar la memoria, de manera involuntaria, para que tenga más sentido en el contexto actual. Con esto, Schudson señala que el propósito puede ser explícito o implícito pero que la persona que recuerda busca entender la situación en la que se encuentra: “That is, the rememberer may be seeking not to conquer the world through the manipulation of the past but to understand the world—especially the present world—through the use of the past” (Schudson 351).

Esto abre la posibilidad de una relación ambigua con el pasado en un contexto digital en la que la manipulación de documentos y archivos se hace de manera muy accesible. Esto permite una romantización de ese material visual y de las estéticas que incluyen. Aunque una mirada romantizada tiende a venir desde fuera, en el caso del Perú observamos la existencia de una mirada interna, enfocada en romantizar un periodo que normalmente está asociada a la violencia o conflicto sociales. Esta mirada, ubicada en este proceso de la *memeificación* del posconflicto (ver capítulo 4), mira hacia el pasado con una doble intención: por un lado, busca entender y criticar los acontecimientos del conflicto armado y el legado que perdura hasta hoy, y por otro, participa en un placer nostálgico que compite con un análisis crítico del pasado. Es decir, cuando el aspecto “placentero” cobra importancia dentro de un objeto visual, resulta en un “fetichistic disavowel” que impone un olvido necesario para que lo placentero sobreviva (Taylor). Así, como no hay espacio para los dos, ciertos aspectos más negativos o crudos, deben ponerse de lado para permitir un goce de los aspectos nostálgicos y divertidos.

La romantización a través de material audiovisual tiene una larga historia cuando lo consideramos dentro de un contexto latinoamericano. Podemos pensar no solo en el ejemplo de la mirada turística y nostálgica hacia la precariedad de ciertos aspectos de la

ciudad de La Habana que ha dado Ogden, sino también el uso de postales para la creación de un estereotipo de los niños de la ciudad del Cusco y sus contribuciones al mercado turístico del Perú en el siglo 20 (Cánepa, “Geopoética”). La construcción de “América” para la mirada foránea ha tenido lo visual como eje fundamental desde las exploraciones y las primeras colonizaciones. Los grabados, mapas, pinturas sirvieron durante las fases iniciales de la exploración y colonización europea de las Américas no solo como herramienta que ayudaban a los poderes coloniales a navegar y planificar su expansión imperialista sino también sirvieron como manera de *justificar* la colonización. Esto se debe a que la mirada proyectada sobre el continente se alineaba con los intereses de un proyecto económico/imperial y los elementos que esa mirada resaltaba se convertían en las bases retóricas de la expansión imperialista europea (plenitud, comparaciones con el concepto del Edén, canibalismo, humanos “salvajes” ideales para la conversión al cristianismo, etc). La forma que se representó al continente y sus habitantes se hizo a través de matrices ideológico y religiosas europeas para fomentar un apoyo al proyecto colonial.

Un fenómeno parecido se observa en el caso de las producciones audiovisuales chilenas en relación con las décadas de la dictadura de Augusto Pinochet. El caso emblemático es la serie *Los 80: Más que una moda* que muestra la historia de una familia de clase media que tiene que atravesar la política y la economía de la dictadura y los conflictos que esto podía generar dentro de la unidad familiar. La serie jugó con esa mirada nostálgica al incluirla en su conceptualización. Aunque se ha criticado esa decisión estética: “Los 80 is often seen as being less political, triggering less productive elaborations of the conflictive memories of the recent past due to its

mobilization of nostalgia (Palacios en Soto 11)”, la serie permitió que muchos chilenos tuvieran conversación sobre el pasado reciente del país dentro de un foro accesible y familiar para muchos, la serie televisiva.

Cuando la lógica Marca Perú modifica las condiciones de la creación de narrativas colectivas, se crean espacios donde el “círculo del nosotros” no llega. De la misma manera que el concepto de nación ha vivido transformaciones desde la publicación del informe final de la CVR, también tenemos que considerar como estas transformaciones han afectado la idea de memoria y cómo se recuerda *desde* el posconflicto. Esto genera la necesidad de crear nuevos espacios, lenguajes y dispositivos de memoria para recordar el conflicto y hablar de su legado.

Desde una estética *glitch*, donde la posibilidad de perfección, circularidad, y fluidez se cuestiona, se puede aplicar esta misma postura crítica hacia las formas de recordar (aunque el enfoque ha sido, y con total legitimidad, de privilegiar una cultura visual que pone al centro de su práctica experiencias y testimonios de víctimas con el objetivo de acercar a la población civil a esas historias y desarrollar un proceso de empatía y sanación colectiva). No obstante, estas nuevas configuraciones de nación, y memoria, crean las necesarias condiciones para la formación de memorias conflictivas, hasta contradictorias, debido a la distancia tanto experiencial como temporal entre sujeto y objeto. Nuevas estéticas y lenguajes que vienen con nuevas tecnologías han modificado las maneras que tienen estos creadores para hablar del pasado, recordar el conflicto, y, tal vez de mayor importancia para este estudio, de insertarse y entender su propia posición dentro de lo que se llama el posconflicto.

## 2.5 Conclusión

El objetivo de este capítulo era desarrollar nuevas pistas de análisis para mejor entender el fenómeno del arte *glitch* en el contexto particular del postconflicto peruano. Principalmente, vimos como el arte *glitch* surge en el momento en que el concepto de nación peruana y los distintos procesos de memorización del conflicto continúan siendo un campo de batalla y, por lo tanto, que los nuevos espacios digitales traen nuevas prácticas discursivas e inspiraciones estéticas que permiten trascender los límites de esta coyuntura.

Llevando esta conclusión a un contexto más amplio, la falta de espacio discursivo abierto y libre de censura que caracteriza la cultura visual peruana es un reflejo de la crisis sociopolítica que atraviesa el país desde el periodo del conflicto. Tras el encarcelamiento de Pedro Castillo y la toma de poder, sin elecciones, de Dina Boluarte, una crisis constitucional ha desencadenado múltiples protestas a través del país pidiendo, entre otras demandas, un adelanto de las elecciones para cambiar a la presidenta y los miembros del Congreso que para una gran parte de la población no tiene legitimidad<sup>21</sup>. Este momento pone en relieve la necesidad de nuevos espacios discursivos y nuevas formas de interactuar con la cultura visual.

Urgen entonces mejores herramientas para lidiar con los límites de la cultura visual peruana bajo la influencia de la lógica Marca Perú. Herramientas y espacios que

---

<sup>21</sup> Muchas de estas marchas se insertan en un movimiento más amplio y transversal por la redacción de una nueva constitución por asamblea constitucional.

ofrecen lo que Silvia Bleichmar ha llamado “otra forma de vivir” (Bleichmar), una forma *otra* de vivir en la que el lenguaje deje de ser una herramienta de encubrimiento y se vuelve una herramienta de búsqueda de verdad. En otras palabras, que los espacios de diálogo y las prácticas discursivas incluidas en ellos no se empleen como modos de imponer una verdad (terruqueo, leyes de censura de museos, financiamiento estatal discriminatorio, etc), sino que se utilicen como mecanismos para la creación de procesos colectivos de diálogo. El potencial del *glitch* queda en su capacidad de desinvisibilizar las estructuras que o controlan, o impiden, diálogos abiertos y honestos sobre el posconflicto peruano.

Esto no significa que el arte *glitch* puede ser, o pretende ser, una solución a los impases que caracterizan el periodo del conflicto, sino que puede ser un espacio de reflexión sobre maneras otras de pensar el rol de la imagen en la sociedad. A través de los varios mecanismos de modificación, apropiación, y mezcla, el arte *glitch* hace hincapié en el potencial para un mayor agenciamiento del individuo/artista con su entorno visual.

Sin caer en una visión utópica de la cultura visual, que pretende que uno puede tomar control de su entorno visual y modificarlo según sus gustos, necesidades, y deseos, el arte *glitch* puede ser el comienzo de un replanteamiento de nuestra relación con las imágenes que nos rodean (y los discursos a los que contribuyen). Cabe señalar que el uso del *glitch* en el arte peruano no se puede caracterizar como un solo y que, como veremos en los siguiente capítulos, existen formas diversas de incorporar el error estetizado en las prácticas artísticas y la creación de objetos visuales.

Estas formas del *glitch* operan y circulan de maneras distintas, pero se pueden entender dentro de un contexto más amplio del encuentro entre las nuevas tecnologías digitales y la condición del posconflicto, y pueden servir para entender la complejidad de ese encuentro. La complejidad del *glitch* reside, como veremos en los capítulos de análisis, en su esencia transmedial. Es decir, que interactúa con una variedad de contextos visuales.

A continuación, los siguientes capítulos intentarán aplicar el marco conceptual que hemos desarrollado a un corpus artístico que refleja la diversidad del arte *glitch* peruano de los últimos años y que permitirá matizar e identificar las múltiples modalidades de contribución a las reflexiones que la coyuntura actual merece. También, se trata de observar cómo los distintos ejemplos del arte *glitch* interactúan con los distintos medios artístico y espacios de difusión en los que han sido incluidos. ¿Cómo se aprovecha del glitch en distintos contextos para desinvisibilizar la materialidad del texto que lo contiene? ¿Y cómo esa desinvisibilización permite una crítica de las condiciones socioculturales que caracterizan la producción de materiales visuales en el Perú del posconflicto?

### Capítulo 3: El *glitch* y el cine de Juan Daniel F. Molero

#### *3.1 Introducción: Contextualizando la propuesta estética de Juan Daniel F. Molero*

El objetivo de este capítulo es ligar las bases teóricas desarrolladas hasta aquí a una selección de obras artísticas que utilizan, de manera general, el error estetizado en su concepción. Estas obras, que han sido producidas en el Perú del posconflicto, sirven como punto de reflexión sobre las distintas maneras en que las nuevas tecnologías, incorporadas a las prácticas artísticas contemporáneas, pueden ofrecer reflexiones sobre las relaciones con el entorno visual que caracterizan este periodo, y, por tratarse de unas prácticas particulares que utilizan materiales rotos, podemos interpretarlas de manera alegórica como la expresión de sentimientos contestatarios.

Este capítulo se dividirá en dos partes. En la primera parte, se establecerá una conexión entre el uso del *glitch* en las artes visuales y el tema de la verdad y de la posverdad. Tras una breve historia de las distintas maneras en que se entiende la noción de la verdad en el contexto global y peruano, se relacionarán estas lecturas con las varias comprensiones del *glitch* en el arte mostrando cómo esta manifestación artística puede entenderse como alegoría de la ausencia de información que caracteriza el contexto. En una segunda parte, se pondrán en práctica esas perspectivas a través del análisis de dos largometrajes del cineasta peruano Juan Daniel F. Molero, *Reminiscencias* y *Videofilia* (y otros *síndromes virales*). Con *Reminiscencias*, se verá cómo el proceso de “verdad individual”, que será debidamente explicado, se relaciona con la materialidad de las

prácticas de grabación en la construcción de narrativas pertenecientes al ámbito privado o familiares (VHS, cintas, cables, archivos digitales, computadoras, etc.), y que la fragilidad y maleabilidad de estos materiales dan cuenta de la maleabilidad y fragilidad de nuestras memorias personales. También, que la intervención sobre esos materiales afecta la construcción de las narrativas familiares. En *Videofilia*, el cineasta explora temas parecidos y presenta una obra de ficción enfocada en la creación de narrativas personales en redes sociales, en una Lima donde la verdad no es “buscada” sino “construida” a través de nuevas tecnologías.

El cine de Juan Daniel F. Molero se ubica dentro de la historia del cine nacional peruano, pero está claramente marcado por la globalización, la cultura popular y las industrias culturales norteamericanas. Los dos largometrajes seleccionados para este capítulo se acercan a estas corrientes y referencias culturales de una manera intimista y autoreflexiva, dándoles una particularidad que los distingue de producciones audiovisuales previas que también se enmarcan en los contextos mencionados. El realismo urbano, tiene suma importancia en las obras de Molero. Este se puede observar en una trayectoria que va desde las primeras películas del grupo Chaski hasta *La teta asustada* (2009) de Claudia Llosa. Se puede trazar una historia de las representaciones del realismo urbano entre las décadas de los 80 y de los 2000s (Zavaleta Balarezo). Esas representaciones del mundo urbano limeño nos interesan tanto como registro sociológico de una ciudad de Lima en proceso de globalización, como para el análisis de las diferentes estéticas cinematográficas que han sido empleadas para representar una experiencia limeña contemporánea.

En un video/ensayo experimental llamado *Re\_making*, subido a la plataforma *Vimeo* el 19 de enero de 2016, Molero presenta una serie de fragmentos de videos relacionados con la cultura popular masiva (películas de Arnold Schwarzenegger y cantantes populares latinoamericanos, por ejemplo) con un fragmento auditivo del video ensayo *Ways of Seeing* de John Berger como sonido de fondo. En el texto que acompaña el video, Molero explica lo siguiente:

To me cinema and the internet are the social equivalent to imagination and psyche. They are the projection of memory (archives), of relationships (hyperlinks), of experience (simulation), and of ideals (virtuality). In this sense, if we cannot even declare ourselves as owners of the archetypes and images that appear in our own minds, and with which we think (thus exist), how could someone be the owner of the materiality of cinema? ... Cinema, as thought and the internet, are made out of assemblage and feedback. We are never the sole owners of its pieces, only what glues them together temporally, putting some sense in the infinite chaos to build an ever-moving-and-mutating image that connects us to the rest. We are a network of co-dependent beings and images. (F. Molero)

En este video ensayo y el comentario del autor que lo acompaña, el cineasta revela varios aspectos de su filosofía artística. Primero, subraya la importancia del uso de archivos y su relación con la memoria (colectiva o personal), y que puede entenderse como un trabajo archivístico. Segundo, el autor sostiene que la memoria se desarrolla como hipervínculos de la misma manera que en espacios digitales donde la información que circula lo hace dentro de una serie de redes y conexiones que crean sentido. De ahí aparece un modo de hacer cine centrado en las conexiones entre medios y archivos que

reflejan la forma en que uno puede entender su mundo en un contexto de hiperconectividad propio de la globalización. Esta manera de crear sentido juntando y yuxtaponiendo elementos visuales dispares nos lleva al tercer punto que subraya el cineasta: la idea de la agencia (*agency*) dentro de ese proceso. Molero señala una relación entre las imágenes que aparecen en nuestras mentes, la capacidad de manipular esas imágenes, y la idea de tomar “posesión” del cine. Así, vemos que, para el autor, participar en un proceso creativo que involucra el proceso de ensamblaje audiovisual es una manera de expresar su propia experiencia y subjetividad.

Al relacionar estas reflexiones al uso del arte *glitch* veremos también en este capítulo cómo los dos largometrajes de Juan Daniel F. Molero dialogan desde la estética *glitch* con los cambios socioculturales generados por el legado del conflicto armado interno. ¿Cómo afecta la estética del error a estas representaciones? ¿Qué revela el cineasta sobre la realidad peruana contemporánea al colocar este proceso de memorialización y narrativización dentro de sistemas frágiles o a punto de romperse? Considerando que existe una tradición establecida de representaciones cinematográficas a propósito de las influencias de la globalización y sus efectos culturales y económicos, se busca en este capítulo entender cómo dialoga Molero con esta tradición.

El video-ensayo *Re-Making* fue publicado en la revista académica NECSUS en su sección de video-ensayos, resaltando aún más la idea del trabajo audiovisual como forma de crear y difundir conocimiento y pensamiento. Se inserta dentro de un creciente movimiento que busca abrir las formas tradicionales de entender las tecnologías de difusión de conocimiento académico/intelectual. En esa misma revista, Linssen describe el estilo de Molero como “pintar” con materiales preexistentes (Linssen), y Grant y

Kooijman sugieren, en referencia al uso de Berger por Molero, que el cineasta peruano propone *nuevas* formas de ver (Grant y Kooijman).

Otro aspecto de las obras de Molero que tenemos que considerar es su circulación y acogida en espacios culturales y académicos internacionales (revistas, galerías, festivales, etc.). Consideramos la propuesta artística de Molero dentro de la creciente categoría de cine de autor peruano. Esta ola de cine “de autor” que ha surgido en el país desde los ochenta se puede asociar con la neoliberalización de su economía y su globalización (Rivas Frías). De forma relevante para esta investigación, se relaciona este crecimiento en producciones fílmicas peruanas a la llegada de nuevas tecnologías. Para Bedoya, citado por Bustamante:

... estos “drásticos cambios” en el cine peruano se explicarían por la irrupción de la tecnología digital en el mercado doméstico, que ha permitido, por el bajo costo de sus herramientas, expresarse de modo audiovisual a cineastas provenientes de sectores sociales que antes no podían hacerlo; y por las limitaciones que el sistema de distribución y exhibición hegemónico impone de acuerdo a estándares técnicos y modelos narrativos y estilísticos, lo que obliga a los nuevos realizadores a buscar otros canales de distribución y exhibición de sus filmes. (436)

Las obras de Juan Daniel F. Molero encajan en este proyecto porque son emblemáticas de la manera en que los cambios culturales y económicos han afectado las producciones fílmicas nacionales (enfoque en la realidad urbana, nuevas estéticas globalizadas, e inserción en circuitos de cine nacional de autor), y porque incluyen en ambos casos el uso de *glitches* deliberados como dispositivo. Esto permite analizar el arte

*glitch* peruano y su interacción más directa con los efectos del legado fujimorista, no solo en los niveles ideológico y crítico, sino también al nivel material.

### *3.2 Nuevas estéticas para crear nuevas formas de ver*

Otro de los objetivos de este capítulo es conectar las obras de Juan Daniel F. Molero a los cambios generados por el llamado giro visual dentro de los estudios culturales. Este giro, también llamado giro pictorial, se usa para denominar un periodo histórico contemporáneo en que lo visual se ha vuelto uno de los espacios de predilección para la creación de sentido y transmisión de conocimientos, afectos y experiencias. El giro pictorial se usa para describir, por un lado, la preponderancia de las imágenes en nuestra sociedad por la cantidad descontrolada de imágenes que consumimos y producimos, y por otro, la ubicuidad de dichas imágenes en nuestro cotidiano. Este segundo punto es de importancia para este capítulo ya que se trata de películas basadas en el reciclaje de materiales visuales apropiados o encontrados. Esta ubicuidad de la imagen también está relacionada al desarrollo y ampliación del acceso a las tecnologías de creación y difusión de materiales audiovisuales. Dicho proceso se ha exacerbado con las tecnologías digitales.

Como dicho en el capítulo anterior, uno de los temas que más ha afectado a la cultura visual peruana de los últimos veinte años ha sido la dificultad de navegar a través de los conflictos ideológicos desarrollados en torno al legado del conflicto interno; lo que se observa desde las prácticas museísticas hasta las formaciones de nuevos circuitos

artísticos. El contexto digital, sin embargo, ha permitido cierta libertad discursiva para una nueva generación de artistas y con estos nuevos espacios de crítica social y política, han surgido nuevas propuestas estéticas. En ese contexto, hablar de memoria, personal o colectiva, se ha vuelto uno de los desafíos más importantes para la cultura visual posconflicto. El negacionismo de la violencia de Estado que atraviesa las producciones audiovisuales, la fragilidad de las instituciones mediáticas, y la neoliberalización de la identidad nacional (que se manifiesta en la lógica Marca Perú) han reprimido el lenguaje disponible para abordar los temas de la memoria y la identidad. Tal represión no se limita a las víctimas directas del conflicto, que han recibido las formas más contundentes de dicha violencia e invisibilización discursiva; la condición de la posverdad ha distorsionado cómo se habla de memoria e identidad en el periodo posconflicto de manera transversal.

La incorporación de herramientas digitales en la creación de obras audiovisuales no empieza con la llegada de Internet, sino que la precede de muchas décadas. Lo que sí ha tenido un impacto considerable dentro de la historia del arte digital es la llegada de la Web 2.0, también conocida como Web social. Esta suplanta la versión de la Web original al agregar la posibilidad de que los usuarios participen en la creación de contenido. La Web original, por ejemplo, en sus inicios, no permitía la creación de perfiles, la publicación de comentarios, etc. Los cambios traídos por la Web 2.0 eliminaron el aspecto estático a la información que circulaba y abrieron paso a lo que hoy domina nuestra cultura digital: las redes sociales. Esto provocó el inicio del incesante crecimiento de información, imágenes y texto que observamos hoy.

Aunque el potencial de esta avalancha de información y contenido que ha permitido la Web 2.0 haya sido celebrada por su carácter democrático y descentralizado, varios han subrayado los efectos culturales que podría tener una cultura digital de sobreexposición a imágenes y contenido sin filtros o sin las herramientas necesarias para leerlas. Los debates sobre el alfabetismo visual han tomado gran espacio en las conversaciones en torno a las visualidades digitales y las maneras que tenemos para “leer” y ser “leídos” como personas en estos espacios. Es decir que, desde los estudios visuales, se ha hecho hincapié en la importancia de la capacidad de interpretar imágenes para enfrentarnos mejor preparados a la constante exposición a materiales visuales.

Desde los estudios latinoamericanos, esta situación se puede entender dentro de los debates establecidos por autores como Barbero, Richards y Sarlo sobre el rol de la cultura de masas en la formación de ciudadanos. Sobre los medios de comunicación masivos, Martín Barbero resalta la importancia del alfabetismo visual, es decir, la capacidad de interactuar con diferentes tipos de medios:

Ése es el estratégico escenario en que se colocan hoy las relaciones entre comunicación y cultura: el de la desestructuración de las comunidades y la fragmentación de la experiencia, el de la pérdida de la autonomía de lo cultural y la mezcolanza de las tradiciones, el de la emergencia de nuevas culturas que desafían tanto a unos sistemas educativos suicidamente incapaces de hacerse cargo de lo que los medios masivos significan y son culturalmente, como a unas políticas culturales mayoritariamente reducidas a conservar y condenar. (Martín-Barbero, “Medios de comunicación” 169)

Todavía en el marco de los medios masivos pero aplicándose específicamente a la radio, Martin Barbero resalta la relación entre territorialidad y discurso, el alcance de la radio como vehículo discursivo para políticos populistas: “una mediación fundamental con el lenguaje “popular”, con su capacidad de reelaborar la oralidad y ciertas maneras de la expresividad coloquial que enlazan lo territorial con lo discursivo: el paso de la racionalidad expresivo-simbólica a la racionalidad informativo-instrumental que organiza la modernidad. (“Medios de comunicación” 170)

En cuanto a las reacciones frente a la cultura digital y la ausencia de consenso entre críticos, notamos reflejos de esto en la crítica latinoamericana frente a las industrias culturales que propongo extender a las producciones visuales en espacios digitales. Notablemente, las diferencias entre posiciones como la de Martin Barbero, que hace hincapié en la necesidad de analizar la mediación de la cultura popular (la relación entre el emisor, el mensaje, y el receptor) como manera de llegar a entender la relevancia y el poder de las culturas populares; y la de Nelly Richards y Beatriz Sarlo, que apunta más hacia el arte dicho de “vanguardia” para actuar como contrapeso cultural e intelectual (Ruétalo 157).

Esto podría haberse dicho del rol de las redes sociales en el crecimiento de discursos de extrema derecha que alcanzan, desde la oralidad y el lenguaje coloquial (podcasts, difusiones en directo, y videos en YouTube) un público joven. La desterritorialización que permite las redes sociales ha acelerado y amplificado la potencia de estos discursos en espacios virtuales y ha hecho que no tengan como posibles límites las fronteras nacionales.

Desde una estética *glitch*, el error ha servido como herramienta para resaltar la fragilidad sistémica y para desinvisibilizar aspectos del proceso de transmisión de datos. También, ha sido una manera, tal vez simbólica o metafórica, de referirse a la tensión que existe entre distintos elementos. Ese uso del *glitch* en el arte visual como manera de crear fricción se ha entendido como una visualización de un punto de quiebre, resultado de una situación que no da más, que resiste a una presión externa que exige su contención.

Las historias de las imágenes, cómo las creamos y distribuimos, está estrechamente ligada a la historia de la tecnología y a los avances científicos. La manera en que entendemos las imágenes afecta nuestros conocimientos científicos y viceversa. Los dos proyectos filmicos de Molero colocan esta relación en el contexto de las nuevas tecnologías digitales que han llegado al país en el contexto del posconflicto. Sobre la relación entre producción de la imagen e historia de la tecnología, Mitchell, uno de los autores claves del giro pictorial, explica:

The deeply ambivalent relationship between human beings and the images they create seems to flare up into crisis at moments of technical innovation, when a new medium makes possible new kinds of images, often more lifelike and persuasive than ever before, and seemingly more volatile and virulent, as if images were dangerous microbes that could infect the minds of their consumers. (W.J. T. Mitchell 38)

El cine de Molero se posiciona en el cruce entre la representación de procesos personales de memoria, y la relación entre imagen y tecnología. No sorprende la

centralidad de la estética del *glitch* en su obra. A continuación, veremos cómo sus dos largometrajes exploran estos temas.

### 3.3 *Reminiscencias* (2010)

El largometraje experimental *Reminiscencias*, compuesto de fragmentos de videos caseros pertenecientes al director y su familia, constituye un intento de reconstrucción de los recuerdos después de una lesión craneal. Las primeras imágenes muestran a Molero cayendo de un caballo, la sala de espera de una clínica y una serie de rayos-x. Dividido en siete partes, el filme sigue, en orden semi-cronológico, distintas fases de la vida del director, desde su nacimiento hasta su adultez. Este periodo corresponde a los años 1987 hasta 2009, coincidentes con la presidencia de Alberto Fujimori y la transición a la democracia. Aunque no se aluden específicamente a los referentes del CAI en los videos familiares, hago hincapié en la coincidencia temporal porque los videos nos permiten ver cómo una familia intenta recordar su cotidianidad durante el periodo.

Aunque los intertítulos numerados señalan siete partes, estas se pueden agrupar en tres segmentos más grandes. El primer segmento se enfoca en recuerdos familiares, donde Molero es un niño filmado por sus parientes adultos. Predominan escenas de viajes al campo, al extranjero, fiestas de cumpleaños y eventos escolares. En el segundo segmento, que representa la adolescencia y la adultez temprana, ocurre un cambio importante: Molero pasa de ser objeto de mirada a sujeto de mirada, ya que muchos de los archivos utilizados fueron grabados por él mismo. Dados el cambio de perspectiva y

la edad creciente del director, se abandonan los espacios familiares e infantiles y se muestran fiestas de matrimonio, salidas nocturnas entre amigos y encuentros sexuales. Finalmente, el tercer segmento muestra fragmentos del viaje de Molero a los sitios que visitaba con su familia en el pueblo de Quillabamba, Cusco, realizado el año previo a la publicación del filme.

En *Reminiscencias*, el *glitch* aparece en dos momentos claves, y el modo en que Molero instrumentaliza el error sirve para visibilizar los procesos de mediación involucrados en la producción del filme. La primera ocurrencia del *glitch* aparece cerca del comienzo, y nos muestra en una pantalla de computadora el programa de edición de video que el director utiliza para componer la pieza. Vemos cómo se ordenan los archivos que Molero se dispone a montar, hasta que un mensaje de error irrumpe y anuncia que algunos archivos han sido dañados y no podrán incluirse en el proyecto.

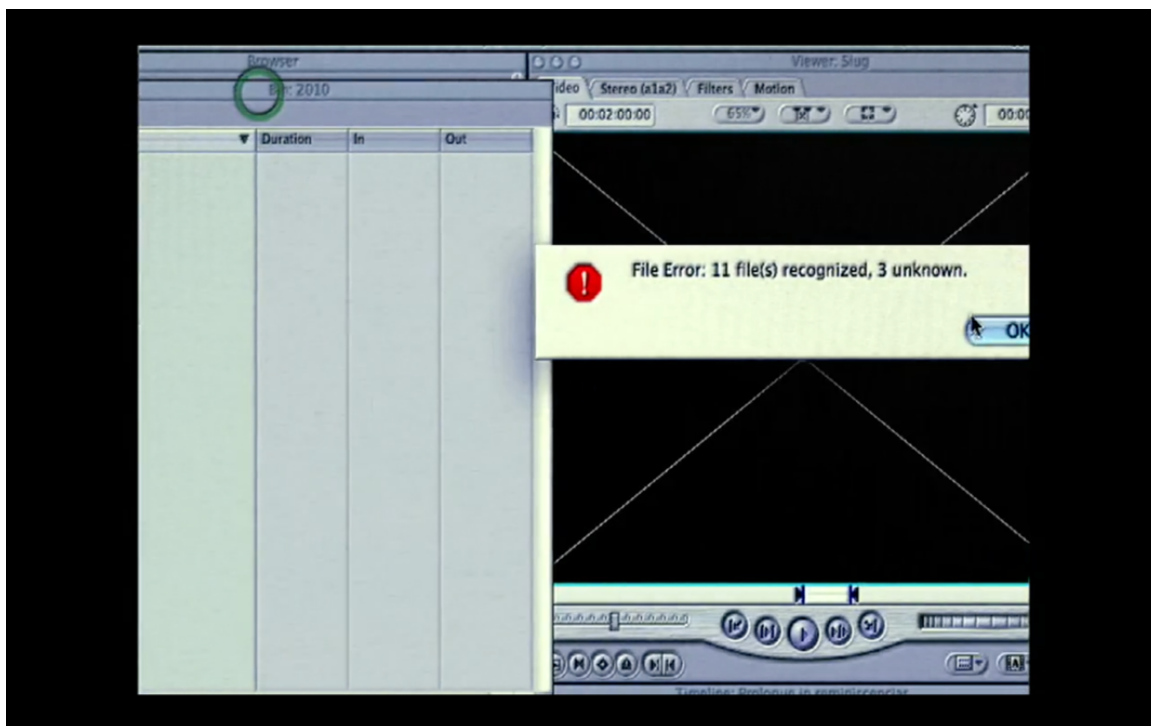


Fig. 1: Una de las tomas iniciales del filme revela el proceso de edición para crear el resultado final, rompiendo el pacto implícito con el espectador.

Esta referencia inicial a los errores tecnológicos determina la interpretación del filme en un plano discursivo. Primero, el uso del error pone en evidencia tanto la fragilidad como la ambigüedad del material fuente usado. Condiciona al visualizador para entrar en una relación de desconfianza con el texto, por un lado, y, por el otro, lo alienta a entender el producto final como un proceso incompleto y no como la construcción de una verdad hermética.

En *The Archive Effect*, Jaime Baron señala que cuando se trata de filmes elaborados con material audiovisual encontrado o apropiado, la distancia temporal entre el archivo original y su apropiación crea el espacio para dudar de su autenticidad: “The recognition that the ‘foundness’ of archival documents may be simulated has the potential to

destabilize our epistemological faith in appropriation films that purport to convey knowledge about the past” (Baron 49). Molero usa el error aquí para exagerar esta tensión desde el comienzo e invitarnos a leer el texto no para aceptar una narrativa cerrada, sino para observar un proceso de memorialización lleno de dudas.

El énfasis en la posibilidad casi infinita de almacenar, suprimir, perder, modificar y reorganizar nuestros archivos digitales personales es una de las características fundamentales de la “extensión del yo” como factor de identidad en la era digital (Belk). En esta lógica, el *glitch* que corrompe los archivos al comienzo del filme es una extensión simbólica del efecto amnésico del accidente sufrido, que incita el esfuerzo del director por recuperar sus recuerdos. Con las herramientas digitales, la fragilidad del proceso de recordar se hace aún más relevante ya que la manipulación de imágenes se ha vuelto una práctica más accesible.

Habiéndose predispuesto al espectador a procesar el material desde la duda y el cuestionamiento, el primer segmento del filme extiende esta ambigüedad a todos los recuerdos de infancia del cineasta. Se revela la tensión entre perspectivas generacionales: los parientes adultos capturan lo que para ellos serán recuerdos preciados; sin embargo, los archivos reorganizados por la nueva perspectiva de Molero revelan un subtexto de horror y violencia. Los juegos de los niños no son inocentes: amarran una rana, intoxican a un mono, y sus peleas son comparadas con una pelea de gallos. Otra yuxtaposición clave es la existente entre el privilegio de la familia y las duras realidades que los rodean sin tocarlos, específicamente durante los años del Conflicto Armado Interno (CAI). En una escena, Molero y otros niños ven emocionados el paso de un tren a la distancia, pero un acercamiento revela la precariedad inhumana que sufren los pasajeros, hacinados y

colgados de puertas y ventanas. Inmediatamente después, un corte revela al cineasta niño durmiendo cómodamente sobre una almohada en un tren más espacioso, posiblemente en Norteamérica.



Fig. 2: Niños mirando el tren pasar.



Fig. 3: El tren lleno de personas.

Al revelar la complejidad y fragilidad del proceso de memorialización, el uso que hace Molero del *glitch* enfatiza la tensión entre la perspectiva infantil-en-formación del cineasta y la del colectivo representado por la generación anterior de su familia. Tierney-Tello identifica una tradición dentro de la producción cultural peruana que instrumentaliza la perspectiva de la infancia para subrayar las contradicciones e injusticias de la sociedad peruana:

By portraying the social context through a child's perspective, these narratives underscore the cruelty and Injustice of the Peruvian social hierarchy, allowing the authors to question the status quo with particular poignancy and subtle irony. Writing from a child's or adolescent's

perspective allows for an ambiguous yet privileged vantage point from which to represent or reinterpret national and cultural crises. In the context of Peru, narratives focusing on childhood become vehicles for the national reimagining and collective remembering that is central to so much of Latin American culture. (XV)

El segundo segmento contiene archivos grabados por el mismo director, quien pasa de ser objeto de mirada a sujeto de mirada. Una sucesión caótica de ejemplos de colonización cultural y económica coincide con el desarrollo sexual del cineasta durante su adolescencia y adultez temprana. Se intercalan las siguientes secuencias, entre otras: una mujer peruana se casa con un extranjero de acento posiblemente quebequense; una guía turística cuenta la historia de una visitante “gringa” que abusó sexualmente de una foca; una cantante peruana canta en inglés una canción de Cher con acento marcado; una profesora de inglés joven, blanca y de cabello claro anonada al cineasta niño. Los efectos de las políticas económicas centradas en el neoliberalismo y la globalización se hacen tangibles en la representación de las dinámicas sociales que rodean a Molero en sus años formativos, con consecuencias críticas en su subjetividad más íntima. Este segmento puede ser interpretado como una toma de consciencia, donde el cineasta comprende las dinámicas culturales y económicas que lo marcan personalmente y moldean la relación que tiene con su entorno.

Habiendo desarrollado esta perspectiva, Molero ensaya aplicarla a la narrativa familiar en lo que llamo el tercer segmento. En un intento de resistencia a la narrativa idílica propuesta por los archivos de la familia, el director viaja a Quillabamba y regresa a los lugares de sus vacaciones de infancia. Entrevista a parientes quechuahablantes y

descubre que la realidad actual del lugar es distinta de la versión “oficial”: se yuxtaponen celebraciones, actividades recreativas e imágenes del esplendor de la naturaleza con imágenes del deterioro y el abandono que caracterizan al pueblo en el momento del retorno. Sin embargo, la visión nueva no logra imponerse sobre la anterior, sino que se desestabilizan mutuamente en el montaje. La narrativa familiar, contradicha por el proceso de memorialización del cineasta, se niega a desaparecer. Este segmento, y el filme en su totalidad, terminan con una imagen de Molero niño acostado sobre un flotador durante un viaje familiar, siendo llevado por un río en dirección de unas rocas. La imagen final se ralentiza, el sonido se distorsiona y el color se va, y lo último que vemos es la pantalla azul de una videocinta detenida.

El *glitch* es usado en esta película para abrir un espacio de resistencia frente a las narrativas “oficiales” incluidas en los archivos familiares. Permite cuestionar la visualidad hegemónica de la época en cuestión, relacionada con el neoliberalismo y la globalización desenfrenados de los gobiernos de Alberto Fujimori. Se acerca a captar una realidad más allá del privilegio de su experiencia, pero parece confundirse o quedar neutralizado en el fuego cruzado de las visualidades que intentan cancelarse mutuamente.



Fig. 4: Ejemplo de estetización del error en *Reminiscencias*.

### 3.4 *Videofilia (y otros síndromes virales) (2015)*

*Videofilia* narra la historia de dos jóvenes limeños, Luz y Junior, que se conocen en una sala de chat. El filme explora la cultura juvenil y las relaciones sociales en Lima en los años del posconflicto, un contexto marcado por la ubicuidad de las tecnologías de comunicación digital y la necesidad de sobrevivir una economía violenta (representada en el argumento como la amenaza constante del “fin del mundo”). Para ambos protagonistas, tanto la cultura urbana que los rodea como las redes sociales son fuente de presiones y

dilemas que deben afrontar. Junior desea crear pornografía, la cual según él debe representar *auténticamente* la experiencia sexual, y venderla en los mercados informales de la ciudad. La posibilidad de lograr sus objetivos se presenta en la forma un par de gafas armadas con una cámara, la herramienta ideal para grabar sus encuentros íntimos con un grado de “verdad” satisfactorio. Por su parte, Luz vive en un profundo estado de alienación, y pasa su tiempo buscando formas de escapar de su realidad, o quizás reemplazarla: chats en línea, drogas, sexo y ocultismo. Un tiempo después de haberse conocido, Junior y Luz deciden grabar uno de sus encuentros sexuales, durante el cual él pretenderá asesinarla. En la resolución de la película, Luz publica esta grabación en la Internet como si fuera auténtica, con el propósito de fingir su propia muerte.

El metraje del filme está lleno de *glitches* y referencias visuales a la cultura digital (memes, *gifs*, ventanas de notificación, anuncios *pop-up*, etc.), superpuestos disruptivamente a las imágenes de los actores. A través de estos elementos, Molero alude a la cultura popular local y universal de una forma que sitúa la película en un contexto histórico-político particular. Dentro de la lógica del texto, los *glitches* nos ayudan a interpretar la experiencia que atraviesan los personajes. Las irrupciones de la cultura digital se relacionan implícitamente con cada aspecto de sus vidas y el contexto del posconflicto peruano, el legado del fujimorismo y del CAI; influyen la forma en que enfrentan su entorno y sus decisiones. Considerando la materialidad de la obra, su posición dentro de una red compleja de sistemas e infraestructuras, estas interferencias visuales también confrontan al espectador con la relación entre sí mismo y los factores del entorno que dan forma a su recepción y consumo del filme. La forma en que el filme

pone en primer plano (a menudo literalmente) la cultura digital del posconflicto impacta cómo entendemos a los personajes y cómo entendemos nuestra propia experiencia visual.

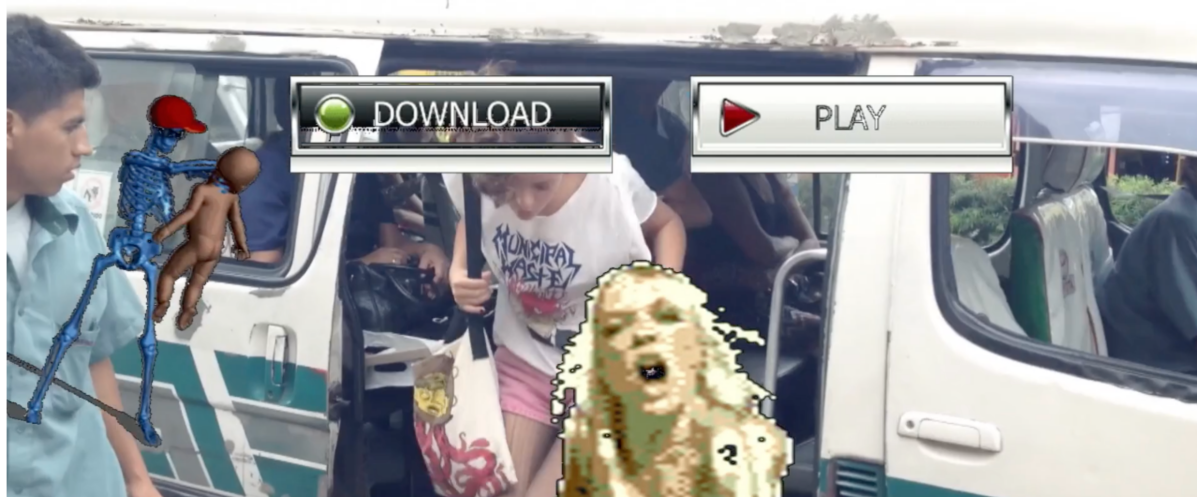


Fig. 5: Ejemplo del uso de errores y pop-ups en *Videofilia* (y otros síndromes virales)

Tanto Luz como Junior demuestran una necesidad de ver y ser vistos a través de pantallas e interfaces digitales. En una de las primeras escenas de la película, vemos a Junior conversando con un amigo al amanecer, explicándole su plan de convertirse en pornógrafo para sobrevivir en el supuesto fin del mundo. Mientras habla, su amigo lo graba con una cámara digital y, sin que la escena se interrumpa, las imágenes capturadas por la cámara heterodiegética, típicamente invisible en una película de ficción, son remplazadas por las imágenes de la cámara homodiegética, de la cual el espectador es consciente, cuya luminosidad y resolución son de una calidad distintivamente inferior. Junior insiste en que su amigo no deje de grabar. El cambio nos hace considerar ambos soportes, ambas miradas, como igualmente centrales en la construcción del filme, y nos invita a cuestionar la mirada homodiegética de Junior, quien solo toma en serio versiones mediadas, representacionales, de sí mismo.

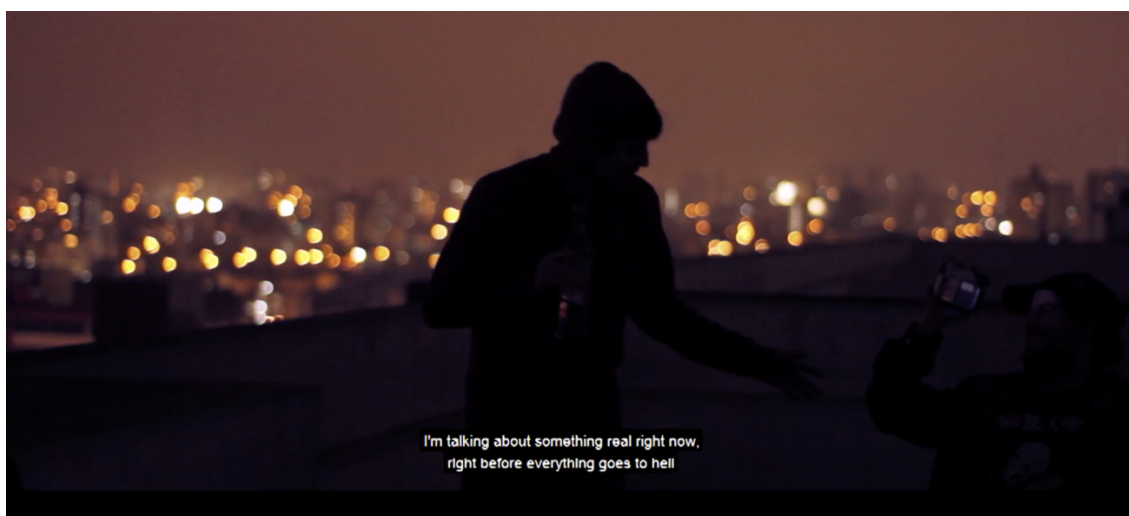


Fig. 6: Junior visto desde la cámara heterodiegética.

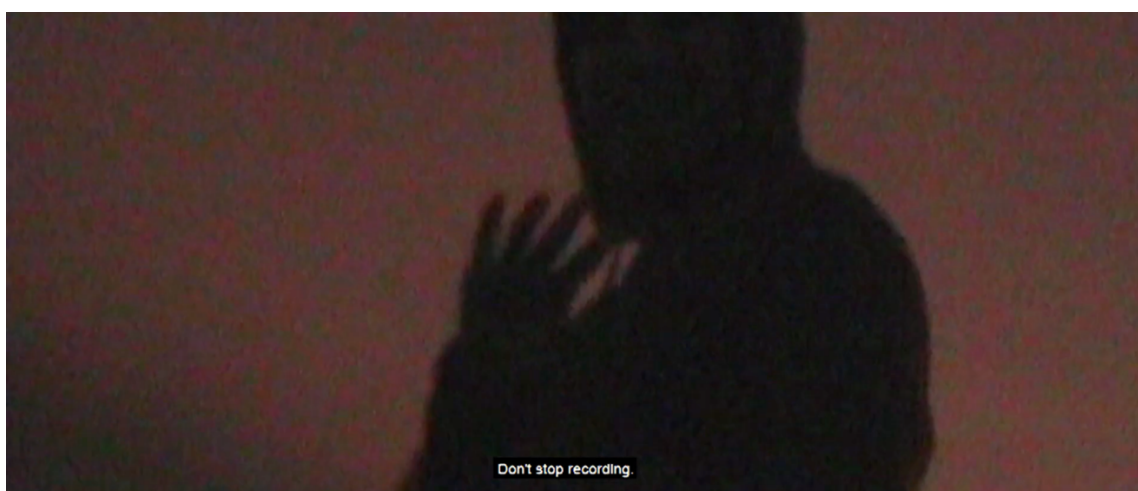


Fig. 7: Junior visto desde la cámara homodiegética.

La necesidad de Junior de mediar visualmente su experiencia alcanza su paroxismo en su uso de las gafas. Para Junior, cualquier representación de su propia existencia solo es válida si es él quien controla las tecnologías empleadas en su captura. Las gafas hacen posible una mediación más invisible, fluida y centrada en su propia perspectiva.

Luz vive una búsqueda paralela a la de Junior. Mientras él procura asemejar lo más posible las representaciones visuales a su realidad material, a Luz no le interesa existir fuera de las representaciones visuales de sí misma. Tampoco es capaz de conectar con su entorno sin mediación tecnológica. Esto es evidente en una escena donde ella y una amiga no escuchan el grito de la víctima de un asesinato cometido en su cercanía, y solo reaccionan al crimen cuando se enteran del caso a través de un noticiero, como si la verdad del noticiero fuera más verdadera que la experiencia testimonial directa.

Una desconfianza profunda separa a ambos personajes de su entorno. Junior intenta restaurar un sentido de verdad mediante la captura de una autenticidad *suficiente* en sus representaciones. Luz, por su parte, solo quiere existir en la mediación. Cuando ambos graban su encuentro sexual utilizando las gafas y fingen la muerte de Luz a manos de Junior, la publicación de este video resulta en la satisfacción de sus respectivos deseos. Para Luz, cuyas experiencias solo tienen realidad en tanto son representadas visualmente, morir en cámara le permite desaparecer en la realidad. El deseo Junior, por su parte, se realiza de manera irónica. En un primer nivel, las gafas graban con éxito un video pornográfico que corresponde a sus preferencias eróticas. En un nivel más profundo, su afán de borrar los límites entre el referente y su representación se realiza cuando Luz difunde el video haciendo creer que su contenido es auténtico, convirtiéndolo en un asesino en el ojo público.



Fig. 8: Luz y Junior filmando su encuentro sexual

El entorno cultural de los protagonistas de *Videofilia* es el que tomó forma como consecuencia de la neoliberalización extrema de la economía peruana bajo los gobiernos autoritarios de Fujimori. El país fue abierto al mercado internacional tanto como exportador como importador de bienes y productos, no solo al nivel de materiales y bienes físicos, sino también al nivel del consumo de productos audiovisuales y otros bienes culturales. El estudio de estos cambios se puede organizar en dos partes.

Primero, por los lazos específicos que creó el régimen de Fujimori con Japón y otros países asiáticos, ciertas tecnologías audiovisuales inundaron el mercado peruano. Empezaron a circular herramientas de grabación y de difusión casera de materiales audiovisuales en los mercados locales. La introducción de estas innovaciones fragmentó el mercado musical y audiovisual en el país al permitir a grupos históricamente excluidos de la producción audiovisual crear sus propias redes de distribución. Como resultado, y con otras causas contribuyentes, la industria cinematográfica y musical en el Perú se encuentra dividida entre zonas urbanas criollas, y espacios culturales y geográficos

andinos. De ahí las denominaciones “Peruwood” y “Chollywood” (una yuxtaposición de Hollywood y “cholo<sup>22</sup>”). Por un lado, estos términos pueden referirse a la industria peruana del cine en general, como contraparte de Hollywood, aludiendo a producciones realizadas en el territorio nacional, sean de alto presupuesto y con apoyo estatal o privado, o producciones regionales relegadas por los círculos hegemónicos de distribución. Por otro lado, el segundo significado de estas denominaciones es irónico, y subraya las percibidas limitaciones infraestructurales y estéticas de las producciones peruanas en comparación con el *mainstream* comercial internacional.

No es gratuito que “Choliwood” aparezca en la primera toma de la película, filmada temblorosamente con una cámara personal, subrayando su cualidad “hecha en casa” o “amateur”. El letrero aparece además en la cima de un cerro limeño cubierto por las construcciones de un pueblo joven (un asentamiento irregular típicamente construido y habitado por comunidades migrantes del interior del país). Como resultado, el espectador encuentra imposible ignorar la realidad económica, la materialidad, de la producción.

Sin embargo, la imagen no solo describe la posición del texto sobre sus propias condiciones de producción, sino también el universo al cual ingresamos. Sus colores

---

<sup>22</sup> El término cholo en el Perú tiene una compleja historia y es un vocablo polisémico. En su uso más histórico y literario, se refiere a una persona proveniente de la región de la sierra peruana y de rasgos indígenas que ha migrado a la costa peruana (Lima). Como lo explica Aníbal Quijano: “el indígena se distancia geográfica y culturalmente del campesinado y de las comunidades indígenas y migra a la ciudad adoptando o elaborando nuevos estilos de vida que integran ambas culturas: la indígena y la occidental” (en Bernal Heredia 228). Por supuesto, como es una palabra que ha cobrado distintos significados en su historia, en el caso del letrero “choliwood” en los créditos iniciales de la película, no se refiere a que el filme fue hecho por personas que se identifican con a la etiqueta “cholo” sino que se usa de una manera para referirse a la identidad nacional heterogénea. Sin embargo: “La palabra cholo lleva una carga peyorativa ya que acentúa la necesidad de los pertenecientes al “Perú marginalizado” de adoptar elementos mestizos y criollos para poder pertenecer al Estado nación, situándolos en una lucha incesante de cambios para parecerse a un “otro” (Bernal Heredia 231). Es con ese espíritu de “parecerse a un ‘otro’” que se utiliza la palabra ‘choliwood’ en la apertura de la película.

fluorescentes nos invitan a aceptar su estética “underground”, decididamente anti-glamorosa o kitsch. Crea un pacto entre el visualizador y el texto que excluye cualquier expectativa de escapismo, esplendor, limpieza e inclusive profesionalismos típicos del cine hollywoodense.

En *Videofilia*, la comparación entre el cine local y el cine internacional no ocurre solamente a nivel estético, sino también a nivel de contenido. En una escena, Luz y su hermana ven el tráiler de *Pánico en la Embajada (Lima: Breaking the Silence)*, una absurda película estadounidense sobre el asedio de la embajada japonesa en Lima en 1999, con un elenco estadounidense uniformemente blanco que interpreta a combatientes rebeldes peruanos. Las chicas se ríen de esta representación irreconocible de un evento al cual fueron expuestas por los medios de comunicación mientras sucedía, reaccionando a la distorsión grotesca de realidades locales por parte de las industrias globales. Vuelve a ser relevante la oposición ya establecida entre visualidad hegemónica y contravisualidades, donde el filme de acción americano reproduce una fantasía oficialista en base a un episodio clave del conflicto interno, mientras el filme local *underground* lo contradice con sorna.



Fig. 9: Letrero “choliwood” encima de un pueblo joven de Lima.

Un ejemplo de secuencia *glitch* que comenta sobre las industrias culturales peruanas y su relación con la condición posconflicto ocurre cuando la hermana de Luz busca una fiesta underground. Caminando en el centro histórico de Lima, el personaje pasa junto a una pared con un grafiti donde se lee “Fujiratas nunca más”, un popular eslogan de las manifestaciones antifujimoristas. En ese instante, aparece en la pantalla una toma de los vladivideos<sup>23</sup>, y empieza una serie de fragmentos de videos yuxtapuestos de la televisión nacional<sup>24</sup>. Empezamos con un anuncio de Anonymous:

<sup>23</sup> Los llamados “vladivideos” son una serie de grabaciones personales del exasesor de Alberto Fujimori, Valdimir Montesinos, en las que se observa a Montesinos entregando dinero a figuras políticas y mediáticas a cambio de favores políticos.

<sup>24</sup> Un dato interesante sobre esta secuencia. En la versión original de la película, la secuencia titulada “fuera de lo normal” solo incluía un fragmento de los vladivideos. Toda la secuencia que sigue (desde el anuncio de Anonymous hasta la explosión de la cabeza) ha sido agregada en un montaje ulterior. Esto crea dos maneras de interpretar el clip inicial de los vladivideos. La versión original enfatiza el lazo entre el legado del fujimorismo y la desolación económica que caracteriza el barrio por dónde camina la hermana de Luz. Se puede leer como un fantasma del pasado que todavía ronda las calles del Perú, el slogan pintado en la pared como un rechazo del sistema económico de parte de un colectivo anónimo y sin rostro. En la nueva versión, sin embargo, la presencia de los elementos de la televisión actual profundiza esa relación entre actualidad y pasado fujimorista, y hace más explícita la conexión entre las industrias culturales y la continuación y expansión de los sistemas económicos y sociales impuestos por el fujimorismo.

Queridos espectadores, es hora de cortar con su programación. Esto es una declaración de guerra contra los medios de comunicación basura. Es una pieza clave dentro del sistema tóxico capitalista que simula un libre albedrío. En realidad, convierten a humanos en androides codificados para responder a ciertos estímulos consumistas que nos terminan condicionando a un circuito cerrado de creencias y adicciones materialistas. Pero en un mundo feliz todos podríamos llegar a ser individuos autónomos e inmunes al delirio capitalista. Espectador, formateate, revolucionate y contrataca.

Sigue una referencia a la película *Scanners*, de David Cronenberg. Más específicamente, se recorta una escena emblemática de la película en la que explota la cabeza de uno de los personajes. Mientras vemos su rostro, cada vez más cerca de reventar, se suceden en una pantalla de televisión fragmentos de un programa peruano llamado *Esto es guerra*, un *reality show* de mucho éxito que consiste en una serie de desafíos humorísticos y físicos realizados por equipos de hombres y mujeres considerados “atractivos<sup>25</sup>”. Este programa ha sido blanco de muchas críticas por su mala calidad e influencia sobre su público joven. Entrecortados con estos fragmentos, aparecen otros elementos de la cultura visual peruana, como el famoso clip de Alberto Fujimori gritando “¡Soy inocente!” durante su proceso judicial, manifestaciones, y la grabación viralizada en redes sociales de un joven peruano blanco que, después de chocar su carro, lanza injurias racistas a un policía. Luego, mientras el personaje de *Scanners* agoniza, aparece una de las campañas publicitarias de Marca Perú. En ella, un hombre español

---

<sup>25</sup> Pongo la palabra “atractivos” entre comillas porque los cuerpos mostrados en ese programa son casi exclusivamente blancos, altos, capacitados, y delgados o musculosos. El aspecto “atractivo” de los participantes deben entenderse dentro de paradigmas machistas, racistas, heteronormativos, y capacitistas.

visita el Perú para “vivir emociones”, pero interrumpen imágenes de peleas entre conquistadores e indígenas, profundizando el lazo entre pasado y presente. Una piedra arrojada desde fuera de la toma rompe el televisor al mismo tiempo que la cabeza del personaje explota. Las palabras “¡ESTO ES GUERRA!” aparecen en la pantalla, aludiendo simultáneamente al nombre del programa *reality* y al manifiesto de Anonymous. Se revela que se trata de un anuncio para una fiesta llamada “Me llega al pincho tu tele”. Este video es un anuncio realizado en el 2013 para un evento musical y de cine experimental donde se grabaron escenas de *Videofilia*. No estaba en el montaje original, y sirve como ejemplo de palimpsesto que resalta el aspecto archivístico del proyecto y la obra de Molero. Permite así un trabajo de excavación que indica que los lazos no solo se establecen de manera intermedial sino también intertemporal. Esto se puede entender como una burla de la cultura *underground* limeña (en la que participa la hermana de Luz en la película), la cual solo es capaz de interactuar con el pasado del país de manera estética, mientras que la participación política queda truncada.

### 3.5 Conclusión: *Él que controla la tecnología, controla el relato*

El cine de Molero centra el rol de las nuevas tecnologías visuales (cámaras digitales, programas de edición, etc.) en la creación de narrativas individuales y colectivas en el contexto del posconflicto peruano. Los protagonistas de ambas obras, tanto los ficcionales como el autobiográfico, son motivados por una necesidad urgente de emplear distintas tecnologías visuales con el propósito de controlar las representaciones

de sí mismos. Esta lucha ocurre en el contexto de fuerzas externas dominantes que dificultan la autorrepresentación. En *Reminiscencias*, estas fuerzas se encarnan en la perspectiva de la generación anterior a la de Molero, que controla las grabaciones de su infancia y pretende determinar el significado de esta historia familiar y personal. En *Videofilia*, las fuerzas externas son la inestabilidad social y económica que rodea a los personajes. La presión financiera y la ausencia de comunidad que Junior experimenta lo hacen ver en su proyecto de pornografía la solución a todos sus problemas. Luz es incapaz de desarrollar una identidad personal fuera de las representaciones digitales de sí misma. La condición del posconflicto y el legado del fujimorismo permean su experiencia con una desconfianza total, aislante e imposible de superar. Se desprende de este aislamiento solipsista la mencionada incapacidad de la generación de estos personajes de responder al entorno mediante acción política concreta, en lugar de lo cual solo se expresan estéticamente; por ejemplo, en un manifiesto/videoensayo que en la práctica no es más que el anuncio de una fiesta *underground*. No es inconsecuente notar que en *Videofilia* estos personajes son ficticios, pero en *Reminiscencias* el protagonista es autobiográfico, para quien el peso del pasado es tan grande e insuperable que solo queda construir a partir de él un rompecabezas incompleto. Tal imposibilidad se puede entender como una muestra de esa falta de lenguaje que nos deja mudos ante los horrores del sistema económico y hace imposible pensar en otro modo de vivir. Esa falta de lenguaje también nos recuerda las condiciones impuestas por políticas asociadas a una memoria “salvadora” que solo permiten que se hable desde la perspectiva de los “ganadores”.

La práctica artística de Molero es guiada por la lógica siguiente: ejercer agencia en la relación propia con el entorno visual permite una comprensión más plena de la

experiencia personal. En los dos largometrajes discutidos, controlar las tecnologías visuales significa ejercer la agencia de construir la propia historia, y crear sentido coherente del entorno y sus efectos, superando los márgenes estrictos de las representaciones hegemónicas y los significados limitados que son posibles en ellas. Molero entiende las tecnologías visuales como herramientas que permiten la creación de nuevas formas de ver frente a los discursos hegemónicos.

Aunque los personajes de Molero no consiguen un control absoluto y se pierden en sus respectivas búsquedas, ambos filmes dramatizan cómo la falta de lenguaje visual trunca la posibilidad de expresar una experiencia contemporánea en el Perú del posconflicto. El siguiente capítulo considera cómo esa misma frustración se presenta en las redes sociales y los movimientos activistas.

## Capítulo 4:

### El *glitch* y la memeificación del posconflicto<sup>26</sup>

#### 4.1 Introducción

En el capítulo anterior analizamos dos largometrajes del cineasta Juan Daniel F. Molero y la representación en ellos del uso de herramientas tecnológicas para la creación o manipulación de narrativas personales. Tanto *Reminiscencias* (2013) como *Videofilia (y otros síndromes virales)* dirigen la atención hacia las condiciones materiales que dan forma a la creación de la obra, invitando a una metalectura de los filmes. En el caso de *Reminiscencias*, se dramatiza el choque entre perspectivas generacionales e ideológicas enfatizando el rol de aparatos electrónicos en la vida del cineasta. En el caso de *Videofilia*, Molero se concentra en el rol complejo de las tecnologías visuales en la experiencia contemporánea de un grupo de jóvenes limeños. En ambos casos, se despliega el *glitch* y la estética digital (interfaces, virus digitales, mensajes emergentes, etc.) para comentar la relación estrecha entre formación de identidad, memoria, y nuevas tecnologías. Las narrativas, tanto individuales como colectivas, existen en una relación complementaria entre perspectivas hegemónicas y personales, donde el dominio de las herramientas tecnológicas está estrechamente relacionado con la posibilidad de comunicar dichas perspectivas. En la obra de Molero, el que controla la tecnología, controla el relato. Esa tensión, como analizamos, es específica al contexto sociopolítico del posconflicto peruano. Estudiar la obra de Molero es reflexionar sobre la dificultad de

---

<sup>26</sup> Algunas partes de este capítulo han sido publicadas anteriormente en Leonard.

navegar en tales dinámicas a nivel individual. Sus personajes se encuentran dislocados de una experiencia entendida como auténtica, y cualquier intento de encontrar una ‘verdad’ requiere la creación de un nuevo lenguaje o de nuevos espacios discursivos. A partir de estas reflexiones, este capítulo busca mostrar cómo las nuevas tecnologías y espacios digitales pueden hacer posibles nuevas discusiones que reflejen las experiencias y las perspectivas de una nueva generación de peruanos a través del análisis de un proyecto de redes sociales llamado *El Betamax de Genaro*.

Mientras el capítulo anterior ha observado esta la relación entre la juventud peruana y las tecnologías digitales a través de la ficción y la autoficción, el presente capítulo se centra en el uso de imágenes en espacios digitales explícitamente como herramienta política. Me enfoco en el caso de la serie Web *El Betamax de Genaro* y el contexto en el que circula: el humor, los memes, y la estética de la nostalgia *Vaporwave* en las redes sociales. Como veremos en este capítulo, las redes sociales permiten un espacio para criticar las condiciones económicas y socio culturales del posconflicto, pero no trascienden la violencia como gramática social que ha marcado el país. En una primera subsección, analizamos una selección de páginas de memes para ver cómo las redes sociales sirven, en el contexto del posconflicto, un nuevo espacio para la creación y circulación de imágenes que trasciende las limitaciones de los medios tradicionales. En una segunda, miramos como ha influido en ese espacio la estética *Vaporwave* que, a pesar de su aparente posición crítica, termina enaltecendo y celebrando el periodo del conflicto interno bajo la excusa de una nostalgia irónica de los años 90. Es en este contexto, de un nuevo espacio discursivo con fuertes contradicciones ideológicas que circula *El Betamax de Genaro*, una serie que entra en diálogo con el activismo en redes

sociales y la estética *Vaporwave* al mismo tiempo. Vemos como se aleja del uso de la estética del error que observamos en la obra de Molero y utilizamos el glitch para subrayar la ironía *Vaporwave*. Entiendo el glitch en *El Betamax de Genaro* no como revelación de la materialidad de la obra sino como manera de conectarse y dialogar con prácticas estéticas populares en las redes sociales al invocar un lector implícito, que sería un peruano promedio de la época del conflicto, y, a través de la estética glitch, ofrece una contextualización de ese tipo de humor y nostalgia que tanto caracteriza la cultura digital peruana.

Empezamos con un análisis de la manera en que el posconflicto ha sido discutido y representado en las redes sociales y el impacto político de estas últimas. Destaco aquí que un elemento esencial de los objetivos de esta tesis es situar el arte *glitch* en el contexto más amplio de la cultura visual peruana. Por eso, y considerando que el *Betamax de Genaro* entra en diálogo con la cultura de los *memes* y de la estética *Vaporwave*, este capítulo incluye reflexiones sobre las redes sociales y las estéticas que han marcado la cultura digital peruana. Establezco que los *memes* se convirtieron en un espacio discursivo para criticar, aunque con sus imperfecciones, las condiciones socioculturales del Perú del posconflicto ya que escapan del control de los medios tradicionales. En esta nueva cultura de *memes* en el Perú se incluyen muchas alusiones a la estética *Vaporwave*, que se caracteriza por su uso tecnologías obsoletas y referencias ochenteras y noventeras. El *Vaporwave*, que considero dentro de la categoría de la estética del error, importado en un contexto peruano demuestra ambigüedad ideológica ya que celebra la nostalgia de los años que coincide con el Conflicto Armado Interno. En este caso aparece el caso particular de *El Betamax de Genaro*. Esta serie parodia la

televisión peruana de la época del conflicto interno, apelando, a la vez, afectiva e irónicamente a la nostalgia. Argumento que el despliegue de estéticas “retro”, tomadas del *Vaporwave*, puede dificultar una crítica clara contra la censura y los aspectos propagandísticos de los medios de la época del CAI. Sin embargo, el uso enfatizado del *glitch* en *El Betamax de Genaro* contrarresta la ambigüedad del *Vaporwave*.

#### 4.2 Memes, hashtags y posconflicto

En América Latina, como en otras regiones del mundo, las redes sociales se han convertido en un espacio de debate y participación política (Welp y Wheatley; Sandoval-Almazán). Esta nueva manera de acceder y participar en la política nacional ha creado un puente entre lo virtual y lo presencial. El espacio digital politizado de las redes sociales corresponde a un nuevo fenómeno que, entre otros, Paolo Gerbaudo desarrolla en su libro *Tweets and the Streets*. En este, el autor analiza el rol de las redes sociales en la organización de manifestaciones políticas y de lo que llama “a choreography of assembly”. Con este término se refiere al poder de las redes sociales como espacio político desde el cual se organizan movimientos masivos: “within contemporary social movements, social media have been employed to generate a new experience of public space, staged against the background of a society of dispersion” (17). Las figuras centrales de las manifestaciones políticas, que tradicionalmente han sido individuos que salían a las calles, se han convertido en figuras intangibles que operan desde las redes sociales, tomando un papel de coreógrafo *in absentia*. Las redes sociales permiten

convocar a grandes grupos de personas a manifestarse en lugares públicos de una manera más rápida de lo que podrían formas más tradicionales de comunicación.

Entre otros ejemplos, esta nueva función que cumplen Internet y las redes sociales se pudo observar concretamente en el Perú durante las elecciones presidenciales que se llevaron a cabo en 2016. Durante ellas, Facebook y Twitter sirvieron de foro público en el cual muchos peruanos opinaron y criticaron las campañas de los varios candidatos. Un ejemplo de esta nueva dinámica ha sido el movimiento “No A Keiko” que movilizó a 70.000 personas en las calles de Lima y otras ciudades del país el 31 de mayo de 2016 en contra de la candidatura de Keiko Fujimori, hija de Alberto Fujimori (Fowks). La organización de esta marcha se hizo en gran parte a través de una página en Facebook llamada simplemente *No A Keiko*, la cual no tenía dueño ni organizadores fácilmente identificables. Estas marchas y su organización en Facebook deben tenerse en cuenta entre las causas del resultado del proceso: Keiko Fujimori perdió las elecciones. Se hizo evidente así que los nuevos medios digitales empezaron a ejercer influencia en la esfera política.

Aunque las redes sociales representan un nuevo espacio de participación y organización política, hay que observar cómo opera la circulación de materiales visuales y cómo se insertan en el contexto de la cultura visual posconflicto. Como hemos establecido en los capítulos anteriores, la memoria colectiva peruana del CAI se debate entre dos polos: la memoria de la salvación, la cual justifica la violencia del Estado en tanto cumplió con dar fin al conflicto; y la memoria centrada en los derechos humanos de las víctimas, que exige un reconocimiento de los crímenes de Estado como paso necesario para la reconciliación. En este contexto, la creación y difusión de imágenes que

critican al Estado o a su modelo económico a menudo enfrenta desafíos institucionales como la censura o acusaciones de terrorismo. Entre ambos polos existe un sector de la población políticamente opuesto a la memoria de la salvación y el discurso hegemónico, pero demográficamente distante de las víctimas de la violencia que han sido típicamente rurales e indígenas. Este sector se caracteriza por su aspiración a ocupar nuevos espacios discursivos para expresar las particularidades de su perspectiva.

Los años que siguieron al final del conflicto y de la era Fujimorista coinciden con el momento en que muchos peruanos obtuvieron acceso a las tecnologías digitales e Internet. Emergió una situación triple:

1) Los espacios digitales y las redes sociales se convirtieron en un espacio donde muchos pudieron escapar de la dicotomía entre la memoria de salvación y la memoria de derechos humanos como modelos de representación del legado del conflicto interno.

2) Dado que ambos momentos históricos coinciden (el advenimiento de la cultura digital peruana y la transición a la democracia), estas nuevas representaciones digitales a menudo denuncian la violencia del período y simultáneamente evocan nostalgia por su estética y sus referencias y mediáticas.

3) Las herramientas digitales también empezaron a utilizarse como formas de crear nuevas redes que trascienden los sistemas artísticos locales o nacionales, y promueven la solidaridad y la práctica regional o continental.

A medida que lo visual se convirtió en un elemento central de la dinámica cultural de la condición posconflicto, no sorprende que el desarrollo de la cultura digital también

haya contribuido a las formas en que el conflicto ha sido recordado y representado. En esta sección busco comprender cómo la visualización del posconflicto también puede entenderse como un proceso de *memeificación* de la historia reciente, y cómo las dicotomías ideológicas presentadas en los capítulos anteriores operan dentro de esta nueva realidad digital.

Con el término “memeificación del posconflicto” me refiero a las formas en que los *memes* en las redes sociales se han convertido en herramientas mediante las cuales muchos peruanos interactúan con la historia reciente de su país y sus secuelas. El *meme* se convierte así en un vehículo discursivo colectivo. Según Shifman, los memes pueden definirse como “(a) un grupo de elementos digitales que comparten características comunes de contenido, forma y/o postura; (b) que fueron creados con conocimiento colectivo; y (c) circularon, fueron imitados y/o transformados a través de Internet por muchos usuarios” (7). Esto requiere que nos alejemos del uso tradicional del término según Dawkins, que plantea el meme como una forma de transmisión de ideas de un usuario a otro. Shifman insiste en los memes como “discursos públicos socialmente contruidos en los que diferentes variantes meméticas representan diversas voces y perspectivas” (7). El meme, en este caso, es visto como una instancia tanto individual como colectiva, que permite observar las “posturas” detrás de cada uno o:

las formas en que los creadores se posicionan en relación con el texto, sus códigos lingüísticos, los destinatarios y otros enunciadore potenciales. [Ellos] pueden decidir imitar una determinada posición que les resulte atractiva o utilizar una orientación discursiva completamente diferente (Shifman 40)

Siguiendo esta definición del meme como un objeto visual (imagen fija o en movimiento), transformado y compartido por múltiples personas que puede revelar cómo los individuos se relacionan y dialogan con conversaciones más amplias, consideramos la naturaleza política de la práctica de crear memes. El uso de memes como herramienta de expresión política puede vincularse o compararse con el uso de caricaturas políticas, eslóganes de campaña y carteles; pero con la diferencia de ser una forma de comunicación vernácula, al no provenir de un único autor sino constituir una forma accesible y “desde abajo” de expresión colectiva (Chagas 300). Dicha naturaleza vernácula debe ser resaltada, dado que la ecología visual peruana del posconflicto se ha convertido en un campo de batalla para la construcción de significado y la resignificación de la historia del país. Así, los memes pueden considerarse un punto de entrada a las opiniones políticas de una población que, históricamente, no ha tenido acceso al debate público (Chagas 305).

Los espacios creados por la cultura digital han dado paso a nuevas estéticas y formas de expresar posiciones o descontento con la situación política del Perú. Los memes tienen un significado particular en esta evolución. En algunos casos, se han creado cuentas de redes sociales dedicadas a la difusión de memes en el contexto específico de un escándalo político o acontecimiento social particular. Podemos pensar en la cuenta *Meme No*, una página que comenzó satirizando la campaña para revocar a la entonces alcaldesa de la ciudad de Lima, Susana Villarán, acusada de haber aceptado sobornos. Cuando se convocó una votación para derrocarla, la campaña se dividió entre el lado del “Sí”, que buscaba su destitución, y el lado del “No”, que quería que permaneciera en el cargo. Inicialmente, los memes que aparecieron en *Meme No* aludían

a una serie de vallas publicitarias encargadas por la campaña del No, que presentaban figuras destacadas de la escena artística y cultural limeña formando una “X” con sus antebrazos y un eslogan que explicaba su apoyo a Villarán.

Los memes de *Meme No* eran favorables a la alcaldesa, pero también se burlaban del hecho de que la mayoría de los protagonistas de la campaña pertenecían a la élite cultural de la ciudad capital. El subtexto era que tal tendencia elitista traicionaba los ideales de diversidad, inclusión y democracia.



Fig. 10: Anuncio publicitario original de la campaña del “No”. Fuente: Twitter-@BlogdoFavre.



Fig. 11: Meme que hace referencia a la campaña del “No” y presenta al popular personaje mexicano Chapulín Colorado y su eslogan “No contaban con mi astucia”.

Entender el rol del *Meme No* como simple burla a las personas que aparecían en los anuncios sería simplificar su impacto cultural. Dicho impacto se debe en parte a su formato. Dada la simplicidad formal de los anuncios, estos resultaban muy fáciles de modificar por los usuarios, los cuales solo requerían incorporar una imagen y agregar la palabra “No”.

Aunque el uso del meme puede entenderse como una actividad creativa independiente de cualquier intención política, se ha argumentado que, en cualquier caso, el resultado fue beneficioso para la campaña. Si bien su impacto no puede ser medido con exactitud, los memes captaron la atención mediática y contribuyeron a que la alcaldesa evitara la revocatoria (Salazar Aparcana et al. 84). Como explican Mazzuchini y Torres: “las redes sociales han terminado instituyéndose como uno de los espacios de expresión política capaz de penetrar en la decisión” (9). Quedó sentado un precedente en las campañas políticas peruanas, según el cual aumentar el compromiso con “contenidos

antes lejanos a la política conlleva a que también un sector, antes indiferente a estos temas, se involucre en la discusión (Salazar Aparcana et al. 84)”.

Otras cuentas de redes sociales en la esfera digital peruana emergieron como espacios similares para la sátira y la influencia política. De alcance y trayectoria similares a los de *Meme No* es la cuenta *Rayo Pudiente*, una página de memes de Facebook iniciada en 2015 y originalmente titulada *Limeño pudiente que se respeta*. Este nombre fue reemplazado por “Rayo pudiente” como consecuencia de la popularidad del formato de meme que se convirtió en su carta de presentación. Dicho formato consistía en una imagen de la actriz Denisse Dibós disparando rayos láser desde sus ojos, transformando elementos comúnmente asociados con la cultura de la clase trabajadora en elementos afines al gusto de la élite local. El modelo fue inspirado por una página mexicana llamada *Señora Católica*, en cuyo formato una mujer católica estereotípica convertía a personas u objetos en versiones más “piadosas” o “decentes” de sí mismas.

El formato de *Rayo pudiente* explora el olvido cultural. Satiriza cómo, siguiendo una lógica de “Marca Perú”, las élites políticas y culturales, a través del acceso y el privilegio, tienen el poder de relegar e invisibilizar aspectos de las realidades locales que no consideran dignos, relevantes o a la altura de su gusto.



Fig. 12 Ejemplo de un meme de Rayo Pudiente que presenta a personajes de la televisión infantil peruana de los años 90, Karina y Timoteo, “transformados” en el personaje de Juego de Tronos Daenerys Targaryen y su dragón.

En una entrevista, los creadores de la página explicaron el humor de sus memes, identificándolo con la necesidad de criticar a la élite cultural limeña. Expresaron que las redes sociales hacen posible este tipo de comentario, ya que no hay espacio dentro de los medios tradicionales para tal retórica antisistema: “Esto no lo puedes hacer en radio ni en TV, pero sí lo puedes hacer en las redes sociales y quedar bien” (“El Rayo Pudiente”). Visto que el contenido de la página puede entenderse como una crítica a la incapacidad de ciertas élites mediáticas para acceder a la realidad social y económica del posconflicto

y conectarse con el peruano promedio, es comprensible que el espacio y las instituciones encabezados por dichas élites no estén abiertos a interactuar con este tipo de humor.

El éxito de la cuenta se debió al reconocimiento de las referencias clasistas y racistas utilizados en los memes (Cabral). Este tipo de humor, basado en estereotipos y prejuicios, es común al ámbito digital peruano y recurrente en las interacciones entre peruanos en plataformas virtuales (Brañez-Medina). *El Rayo Pudiente* demuestra que no debemos separar los espacios digitales de las dinámicas de la sociedad y la cultura fuera de línea, evidencia que las fricciones sociales de las calles operan por igual en Internet. Al igual que *Meme No*, ejemplifica también cómo el lenguaje y la lógica del clasismo y el racismo están tan arraigados que se manifiestan aun en los materiales satíricos que buscan criticarlos.

Más orientado hacia la acción política directa es el popular hashtag “#NoAKeiko”, relacionado al movimiento y la página de Facebook previamente discutidos, el cual hizo posible traducir la participación virtual en manifestaciones presenciales. El objetivo central del movimiento era impedir que Keiko Fujimori utilizara los poderes de la presidencia para indultar a su padre, quien en ese momento cumplía una condena de más de 45 años por varios delitos cometidos en su gobierno, tales como corrupción, campañas de esterilización forzada contra ciudadanos indígenas y otros crímenes de lesa humanidad. Durante parte de este periodo, Keiko estuvo directamente asociada con el régimen, en su rol de primera dama (Jiménez, “Alrededor de 400.000 mujeres, esterilizadas sin su consentimiento”).

El efecto más visible del hashtag fue la marcha de un estimado de 30 a 50 000 ciudadanos a través del centro histórico de Lima, hasta entonces la manifestación pública peruana más grande desde la caída del régimen de Fujimori (Jiménez, “La Manifestación Contra Keiko Fujimori”). Pero su poder reside en su capacidad de vincular diferentes movimientos sociales a una causa común, y actuar al mismo tiempo como depósito de información, archivos y contenidos generados por la misma comunidad. El hashtag y sus páginas asociadas no solo han diseminado información sobre diferentes protestas a lo largo de los años, sino que también difunden contenido histórico como portadas de periódicos y material de archivo del período del CAI. Este aspecto de su actividad tiene por objetivo contrarrestar la narrativa presentada por Keiko y su partido político, cuyo propósito es mantener la inocencia de Alberto Fujimori. Se trata de una forma de contranarrativa o contravisualidad, la cual ofrece formas de comprensión y *formas de ver* el posconflicto invisibilizados por los principales medios de comunicación.

Una página de memes quizás más híbrida es la cuenta de Instagram *Daddy Velasco*. Similar a *Meme No* y *Rayo Pudiente*, esta publica un catálogo más general de memes relacionados con la cultura juvenil, celebridades locales y actualidades. No deja de centrarse, sin embargo, en la crítica política y cultural de la situación del posconflicto y de la historia peruana en general. Su perspectiva humorística demuestra conciencia de clase y se identifica con la realidad de la comunidad LGBTQ2 en Perú, un doble enfoque que se observa en el nombre de la página. *Velasco* se refiere a Juan Francisco Velasco Alvarado, cuyo gobierno militar de izquierda (1968-1975) reformó la agricultura a gran escala, nacionalizó industrias y reconoció lenguas indígenas peruanas como oficiales<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> Este hecho resalta la ironía del uso del inglés en el nombre de la cuenta.

*Daddy* (“papacito”) es una forma pícaro, de uso frecuente entre personas queer, de llamar en inglés a un hombre mayor por el que se siente atracción romántica o sexual, o un interés monetario. El humor de la página expresa un sentimiento antifujimorista a través de la romantización irónica de un período y una figura posicionada en el extremo opuesto del espectro político a las realidades económicas y sociales del posconflicto peruano.

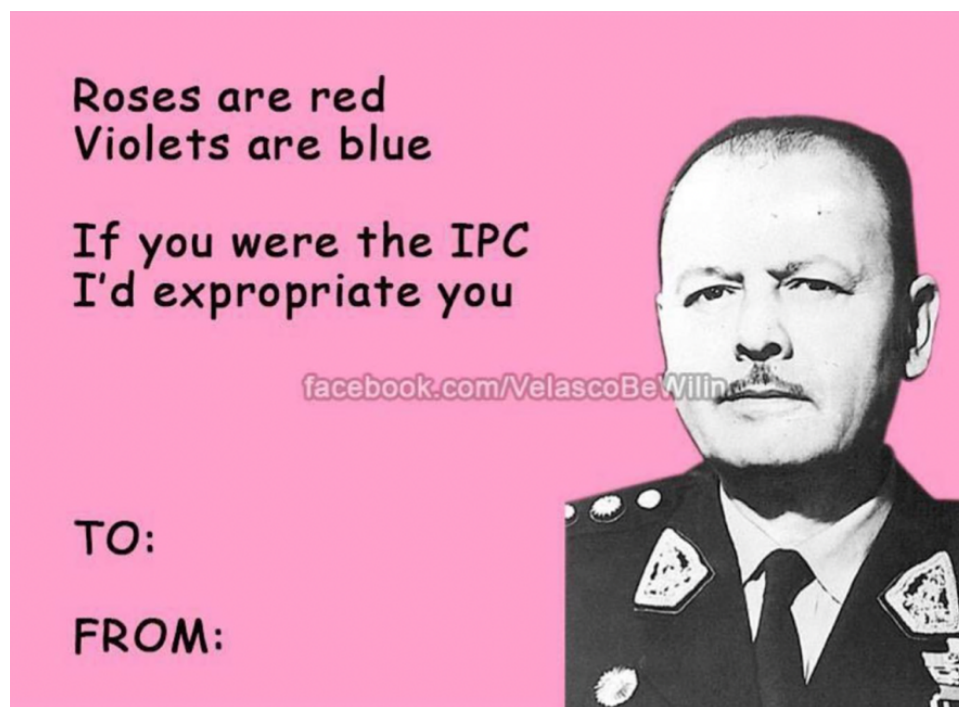


Fig. 13: Meme publicado originalmente en Daddy Velasco en una serie de cartas para el Día de San Valentín con temas políticos. Este en particular hace referencia a la expropiación de la International Petroleum Company tras el golpe que llevó a Velasco al poder. Traducción: “Las rosas son rojas. Las violetas son azules. Si tú fueras el IPC, te expropiaría.”

Si bien la página continúa comentando la política y la historia peruanas, también difunde contenido relevante a las protestas actuales. Publica, entre otros contenidos, archivos de noticias coincidentes con los aniversarios de eventos importantes del régimen de Fujimori, información útil para activistas, puntos de encuentro e itinerarios para

marchas, etc. Se convierte así en un punto de encuentro *ad hoc* para las personas que desean involucrarse en manifestaciones. Por ejemplo, cuando se anunció el indulto de Alberto Fujimori, la página publicó una serie de portadas de periódicos anunciando los crímenes cometidos durante su administración.

Distinguiéndose de otras páginas similares, *Daddy Velasco* puede pasar a primera vista por una página de memes genérica. Incluye contenido de actualidad y orientado a los jóvenes, como chistes sobre el alto precio de las entradas del concierto de Bad Bunny. No abandona, sin embargo, el comentario sobre la historia y la sociedad peruana, ni deja de convocar a la acción directa.

La forma en que estas páginas abarcan formas de expresión y participación política dentro y fuera de espacios digitales indica que hemos entrado en una fase en la cual los memes y los hashtags son espacios de acción política, creación de significado y prácticas de memoria. Tales espacios ofrecen formas de paliar el impacto de las dicotomías que dan forma a la ecología visual peruana.

#### *4.3 ¿Cómo funciona la estética del error en este nuevo espacio digital?: Vaporwave, nostalgia, y El Betamax de Genaro*

Dentro de este nuevo espacio de expresión, observamos la inclusión de ciertas estéticas que se pueden considerar como parte de una estética del error, de una definición más amplia del arte glitch. En esta sección propongo analizar la inserción de estéticas que

utilizan el glitch, la obsolescencia y elementos retro dentro de este nuevo espacio discursivo que se ha forjado en el contexto del posconflicto, especialmente para trascender la dicotomía entre formas de memoria salvadora o memorias basadas en los derechos humanos.

Predomina en el espacio digital posconflicto una estética digital inspirada en las tecnologías de los años 80 y 90. Esta evocación estética del pasado se realiza de forma irónica, nostálgica o a menudo ambas a la vez; se incluyen fotogramas de teleseries japonesas de ciencia ficción, e imágenes capturadas por máquinas rotas u obsoletas. Estos contenidos son ejemplos de *Vaporwave*, una estética digital centrada en el uso nostálgico de la cultura visual de los años 80 y 90, muchas veces asociada a la cultura consumista y corporativa estadounidense de la época. Esta estética tiene mucho en común con el arte *glitch* por sus alusiones a tecnologías obsoletas e interés por la retroalimentación típica de los VHS y televisores de tubo de rayos catódicos. Si bien no es un aspecto de la mayoría de las páginas de memes peruanas del posconflicto, el estilo *Vaporwave* ha inspirado cuentas de Facebook como *Vaporwave Perú* ペルー波 y *Una ciudad estética llamada Lima, Perú. ファック*<sup>28</sup>. Estas páginas publican imágenes de inspiración *Vaporwave* en las que elementos de la cultura digital temprana (interfaces de PCs de los 90, retroalimentación estática de VHS, entre otros) se juxtaponen con referencias culturales peruanas. Visto que la época así romantizada coincide con el conflicto interno, se puede leer estos elementos estéticos como evocaciones sin nombrar de la violencia y la incertidumbre del periodo.

---

<sup>28</sup> Las partes en japonés en cada uno de los nombres de cuenta significan, respectivamente, “ola peruana” y un improperio.

Tal dinámica es típica del *Vaporwave*, un juego de memoria en el cual recordar tiempos pasados excluye cualquier crítica (Glitsos). Se trata de una forma de negación fetichista Zizekiana (Taylor) en la que olvidamos los aspectos negativos del pasado y nos enfocamos solo en los placenteros. Nos intoxican los sentimientos de la época, y apartamos la vista para ignorar las relaciones existentes entre estas estéticas y las reformas neoliberales impuestas mediante la violencia. Sin embargo, tal evasión es imposible en el contexto peruano, donde recordar los años 90 significa recordar el conflicto y sus repercusiones. Estas páginas son entonces espacios marcados por una contradicción y una tensión profunda entre lo mostrado y lo ocultado que, aunque no se vea, participa en la producción del sentido que puede hacer el receptor.

Para comprender esta contradicción, puede ser de ayuda considerar la teoría aceleracionista en su relación con estas disonancias estéticas y cognitivas. El aceleracionismo propone acabar con el capitalismo no mediante la oposición, sino mediante su expansión hasta el paroxismo y el colapso. Este pensamiento abre debates sobre las posibilidades estéticas de una sociedad regida por un sistema económico insostenible. Para los aceleracionistas, la única salida a la crisis no es “esperar su colapso en manos de sus propias contradicciones, sino acelerar sus tendencias al desarraigo, a la alienación, a la descodificación, a la abstracción” (Avanessian y Reis 9).

En el “Manifiesto por una política aceleracionista” Williams y Srnicek sostienen que la división paralizante de la izquierda y la transformación de la derecha neoliberal en defensora del status quo han creado las condiciones necesarias para el desarrollo de este movimiento:

Creemos que la división más importante en la izquierda hoy se da entre quienes se preocupan por una política popular, de acción directa y de horizontalismo sin concesiones, y quienes conforman una política que podríamos llamar aceleracionista, sin subir a la abstracción, la complejidad, la globalidad y la tecnología. Los primeros se contentan con establecer pequeños espacios temporales de relaciones sociales no capitalistas, evitando los problemas reales que surgen al enfrentar enemigos intrínsecamente no locales, abstractos y profundamente arraigados en nuestra infraestructura diaria. (Williams y Srnicek)

La situación descrita coincide con el escenario político peruano de las últimas décadas. En el contexto de una izquierda debilitada y una derecha fujimorista que prevalece como la opción natural, esta obsesión por lo roto, lo obsoleto y lo destruido hace posible explorar la idea de la insostenibilidad del sistema económico sin dejar de ser apático. Las mayores críticas que ha recibido la corriente aceleracionista sugieren que las referencias estéticas de la cultura digital norteamericana utilizadas en páginas peruanas como *Vaporwave Perú* ペルレー波 y *Una ciudad estética llamada Lima, Perú*. ファック nos hacen sentir la “velocidad” de la sociedad capitalista (Rombes), son una forma de representar el colapso del sistema sin atreverse nunca a mostrar los resultados de este colapso. Según Steven Shaviro, esta corriente permite al espectador experimentar una cierta catarsis, dándole la posibilidad de imaginar el fin de nuestra sociedad mediante la exageración de los aspectos no viables del sistema (Shaviro), sin embargo, estaría basada en una lógica que lo hace concluir que la subversión ya no existe bajo el capitalismo tardío:

El neoliberalismo no tiene problemas con el exceso: lejos de ser subversiva, la transgresión es ahora enteramente normativa, nadie se siente realmente ofendido por Marilyn Manson o Quentin Tarantino. Cada acto o representación supuestamente “transgresivo” expande el campo de inversión del capital, abre nuevos procesos de los cuales extraer plusvalía. (Shaviro)

El arte aceleracionista intenta reflejar la velocidad del crecimiento del capitalismo dándonos la sensación de llegar a un punto de ruptura. Sin embargo, la fantasía de un sistema roto solo es momentánea y sirve como herramienta para la renovación del propio sistema capitalista.



Fig. 14: Meme subido originalmente por la página de Facebook Vaporwave Perú 蒸気波

Como ejemplo, un meme de la página de Facebook *Vaporwave Perú* ぺろー波 presenta un collage compuesto de imágenes de tecnologías obsoletas (CDs y una computadora de otra época) superpuestas con fallos y mensajes de error típicos de los sistemas operativos de los años 90 y principios de los 2000, un ejemplo que demuestra las maneras en que se solapan el Vaporwave con el arte *glitch*. En la computadora vemos una imagen fija del anuncio hecho por el entonces presidente Alberto Fujimori de la disolución del Congreso, en lo que se conoce como el autogolpe de 1992 (el año está indicado en el extremo inferior izquierdo del cuadro en números blancos). La estética nostálgica e inofensiva típica del *Vaporwave* choca con la realidad de los hechos representados en el meme. Esto pone de relieve la contradicción inherente de adscribirse a una tendencia digital que suaviza la historia superponiendo o enfatizando un período asociado con la violencia política y el conflicto armado. La contradicción catártica que en general caracteriza las creaciones *Vaporwave* queda frustrada por este recordatorio histórico del período al que se hace referencia.

Si bien este ejemplo transgrede los valores y métodos del *Vaporwave*, no deja de caer víctima de la incapacidad aceleracionista de criticar las fallas estructurales responsables por esta situación. Al exceder espacios y referentes europeos y norteamericanos, la imagen expande nuestra comprensión de lo que puede ser el *Vaporwave*; pero finalmente no ofrece más que un puñado de elementos visuales contradictorios. Siguen dominando la fetichización y la nostalgia.

Cuando menos, el *Vaporwave* en la esfera digital peruana crea espacios para la expresión de sentimientos de frustración o apatía en relación con la situación actual. Las

imágenes *Vaporwave* peruanas no son el llamado directo a la acción ni la crítica social por los que se han hecho conocidas otras páginas, pero sí denotan la existencia de la necesidad de expresar rechazo. Una versión de estas páginas y memes que evite la trampa de la nostalgia vacía necesitaría politizar activamente la inclusión de estos referentes. En el contexto peruano, el choque entre la historia reciente del país y el impulso fetichista nostálgico *Vaporwave* abre el camino para una nueva interpretación de esa estética.

Ahora, un proyecto que intenta solucionar superar este problema es la serie de vídeos *El Betamax de Genaro*. Publicada originalmente en YouTube y plataformas de redes sociales en los meses previos a las elecciones presidenciales de 2016, la serie de videos cortos presenta clips de televisión remezclados y distorsionados de los años 80, 90 y principios de los 2000. Estos videos incluyen fragmentos de programas de televisión de farándula, telenovelas, videos de campañas políticas, carretes de noticias y otros tipos de medios televisados. Tales elementos resaltan la violencia de los discursos transmitidos en la televisión peruana durante la época del conflicto. Principalmente, la serie sirve para ilustrar dos aspectos: por un lado, que muchos actores políticos del período del conflicto todavía siguen activos dentro de las instituciones políticas peruanas, y, por otro, que los medios populares durante el período fueron en gran medida una herramienta de distracción y propaganda.



Fig. 15: Introducción de los capítulos que reproduce la estética de los 80 y 90, típico del Vaporwave.



Fig. 16: Escena típica del Betamax de Genaro en la cual vemos, un anuncio para el certamen de belleza “Miss Sudamérica” superpuesto a la cara de Vladimiro Montesino, principal asesor de Alberto Fujimori.

Los videos que componen *El Betamax de Genaro* han sido compartidos por miles de usuarios de varias redes sociales y se encuentran en varias páginas asociadas a movimientos políticos. Si miramos el perfil de los usuarios que compartieron los distintos capítulos, algo notable es la edad y origen social de estas personas. La mayoría de los perfiles encontrados indican que son estudiantes universitarios o de algún instituto técnico, dejando pensar que muchos de ellos estarían entre el fin de la adolescencia y el principio de la edad adulta y pertenecen al grupo que accede a la educación superior. Otro elemento que se puede observar en estos videos es la relación que existe entre las referencias del pasado con la política nacional peruana de la actualidad. En la mayoría de los capítulos se utilizan fragmentos de apariciones televisivas de personajes o figuras públicas del pasado pero que están ligadas a la situación del momento de publicación en las redes. Por ejemplo, tres de los candidatos iniciales a la presidencia de las elecciones del 2016, Keiko Fujimori, Alejandro Toledo y Alan García aparecen en la mayoría de los capítulos y son todas figuras que en el marco de las elecciones volvieron a formar parte del paisaje televisivo peruano. Aunque el material que se utiliza en *El Betamax de Genaro* viene principalmente de archivos televisivos, las relaciones que tienen con la política actual son difíciles de ignorar.

Creemos importante notar que los que le ponían “me gusta”, que comentaban y publicaban capítulos de *El Betamax de Genaro* en sus redes sociales tienen una relación con las figuras presentes en los videos en el marco de las elecciones de 2016 pero no necesariamente en el marco de la época en la que fueron transmitidos por primera vez estos archivos. La generación de peruanos que participan en la difusión de *El Betamax*

está creando su propia relación con la historia de la cultura visual peruana. Considerando que muchas de las referencias son de los noventa y que los que participan en la difusión de estos videos son de la edad, más o menos, de estudiar en la universidad: ¿Por qué es importante para ellos ver y, sobre todo, compartir estos videos si se refieren a un tiempo que muchos de ellos no vivieron?

Tomando en cuenta estas observaciones, propongo considerar *El Betamax de Genaro* como un ejemplo de recontextualización y de reinterpretación generacional del pasado reciente que busca criticar la situación sociopolítica actual del Perú mediante la manipulación de archivos televisivos en el contexto de los nuevos medios de comunicación. También, propongo considerar la distorsión utilizada por el artista como recurso artístico para representar visualmente esa memoria “distorsionada”, creando así un efecto en la obra que refleja el proceso de recordar el pasado reciente del Perú.

*El Betamax de Genaro* es un conjunto de publicaciones visuales publicadas en Facebook, TikTok y Youtube entre 2015 y 2020. Incluye una serie de más de 70 capítulos y videos complementarios, transmisiones de contenido en vivo, TikToks y un largometraje. Se basa principalmente en el uso satírico de archivos televisivos peruanos de la década de los 80, 90, y 2000. El proyecto ha recibido atención mediática y crítica, sobre todo después de la publicación de los capítulos #9, #17, #18, #21, #31 y #32 que fueron mostrados en el *Festival Transcinema: festival internacional de no-ficción* en 2016 y *El Betamax de Genaro: la película* en el *Encuentro latinoamericano de cine de no ficción* en 2020.

El título del proyecto alude tanto a su aspecto retro y nostálgico como a la historia de los medios de comunicación en el Perú. El “Betamax” del título se refiere a la tecnología (ahora obsoleta) de almacenamiento de video usada principalmente en los años 80 y 90 rival del VHS. El nombre “Genaro” del título, puede referirse a Genaro Delgado Parker, un empresario peruano que participó en la instalación de las primeras emisoras televisivas en el país y también conocido como el “Zar de las telecomunicaciones”. El título refleja la relación que tiene el proyecto con las ideas establecidas previamente. Se trata de un ejercicio de nostalgia, tomando de la estética *Vaporwave* a través de la referencia a una tecnología obsoleta del periodo del conflicto.

En los capítulos del Betamax de Genaro que fueron publicados y compartidos principalmente en Facebook y YouTube, además de usar fragmentos de televisión y medios peruanos de la época del CAI, también se incluían descripciones paródicas como las siguientes:

Gracias a nuestro auspiciador, CONTICARD y su cajero RAMÓN, podemos ofrecerles función doble y continuada. Así es como tenemos a su disposición una copia del Volumen 37 del BETAMAX DE GENARO.

Recuerde: si adquiere su Volumen 37 en Farmacia Marte, llévese gratis una caja de Crema de Oro, que trae ahora los muñequitos de Mafalda, y un set de magia de Gustavo Lorgia. Además entrará al sorteo de una entrada doble a la fiesta Caballo Viejo, amenizada por Rulli Rendo. (El Betamax de Genaro)

Todas las referencias incluidas en la descripción remiten a entidades que existieron en el Perú<sup>29</sup>. Revelan el humor en su nostalgia, con lugares y situaciones a veces ficticias pero que suenan verdaderas o que recuerdan el tipo de publicidad u ofertas de la época. Cómo si el Betamax fuese un producto físico.

Esto puede leerse de dos maneras: primero, resalta la realidad de la necesidad de la participación de auspiciadores privados en la creación de contenido y difusión de contenido audiovisual. Segundo, resalta la participación histórica y preponderante de las instituciones financieras en la curación, exposición, almacenamiento y conservación del arte. Por ejemplo, el banco Continental (ahora BBVA Continenta), al que se refiere el texto, ha sido auspiciador de numerosas obras de teatro, exposiciones museísticas, programas educativos, etc.

El Betamax de Genaro empezó a transmitir capítulos de programas televisivos de la época del CAI durante la pandemia. El proyecto se volvió así un espacio para compartir y comentar los archivos televisivos del Perú en un foro colectivo y en vivo.

La transmisión en vivo cambió el aspecto participativo del proyecto. Se mira el archivo de manera colectiva y solamente una vez. También se puede comentar en vivo y reaccionar al mismo tiempo en que los demás lo están viendo y permite interactuar con los otros usuarios que también estaban sintonizando. Esto puede incrementar el factor nostálgico al convertirlo en una experiencia generacional y al recrear una transmisión en vivo en televisión tradicional.

---

<sup>29</sup> ArkivPerú es un archivo digital que se especializa en la colección de archivos visuales de la cultura popular peruana. Muchas de las referencias incluidas en las descripciones humorísticas que acompañan los volúmenes de *El Betamax de Genaro* tienen entradas en el archivo. No he e

El 31 de marzo se publicó *El Betamax de Genaro: La película*. Esta empieza con un fragmento del discurso televisivo del entonces presidente Alberto Fujimori emitido el 5 de abril 1992 en el cual declaró la disolución del congreso peruano en una maniobra política que se conoce como el autogolpe. En ese discurso Fujimori, para enfatizar la gravedad de su acto, repite dos veces la palabra “disolver”. Esta repetición “disolver, disolver” formará parte de la memoria colectiva y será repetida y utilizada como descripción sucinta del contenido del discurso y como manera de aludir al autogolpe con un tono paródico. “Disolver, disolver” se ha vuelto un verdadero *meme* que, por sus varias repeticiones, remezclas, y reapropiaciones, pasó de ser meramente una cita del discurso de Fujimori a resumir y simbolizar las medidas intervencionistas y el control sobre las instituciones públicas y mediáticas que ejerció el gobierno de Alberto Fujimori.



Fig. 17: Captura del interfaz de YouTube con la imagen introductoria de los Vladivideos.



Fig. 18: Toma del Vladivideo #060A, reunión de Vladimiro Montesinos (derecha) y Genaro Delgado Parker (centro).

Tanto los capítulos del *Betamax de Genaro* como la película empiezan con una introducción con un letrero en el estilo *Vaporwave* donde se lee “El Betamax de Genaro”. Esto es muy parecido a los llamados Vladivideos. Estos videos se pueden visualizar en la página de YouTube del museo El Lugar de la Memoria (LUM). Ambos, el LUM y el *Betamax de Genaro*, empiezan con una imagen de introducción. No se ve sola y directamente el video, sino que se lo enmarca dentro la institución/archivo que lo auspicia. Esto significa anunciarse como la entidad que lo trajo a nuestra disposición. Tenemos que leer el texto “en el marco” del *Betamax de Genaro* y su perspectiva. También, es importante notar que Genaro Delgado Parker aparece en uno de los videos (fig. 18).

#### 4.4 Conclusión

Este capítulo tenía como objetivo analizar el rol de las redes sociales dentro de la necesidad de nuevos espacios discursivos que caracteriza el posconflicto peruano. También, se analiza el *Betamax de Genaro* para entender como operaba la estética del error en el espacio digital posconflicto.

Empezamos desarrollando lo que llamo la memeificación del posconflicto. Con este término me refiero a la manera en que el meme, y el humor en Internet, se transformaron en vehículos para opinar sobre y criticar el legado social y cultural del fujimorismo y sus impactos sobre el posconflicto peruano. Una nueva generación de peruanos aprovecha las infraestructuras digitales y encuentran en ellas una cierta libertad discursiva que no les ofrecen los medios nacionales tradicionales. Aunque se puede celebrar este hecho, no podemos ignorar que siguen operando el clasismo y el racismo que permea las relaciones sociales peruanas, aun en Internet. También se observó como la estetización de la nostalgia, mediante el *Vaporwave*, ha influido en la cultura digital peruana. Esta nostalgia “vacía” viene a dificultar las propuestas políticas de los memes al ofrecer una manera de representar el periodo del conflicto, pero sin abrir espacio a que se critique su legado.

*El Betamax de Genaro*, una obra que consideramos como parte de esta ola de *Vaporwave* peruano, ofrece una posible salida mediante su uso enfatizado de la estética del error. En esta, se despliega el *glitch* para representar visualmente tanto la distancia entre la audiencia y el material visual como la distorsión que ocurre al nivel de la

memorialización. Esto permite jugar con la estética de *Vaporwave* sin dejar de lado el aspecto más crítico de la cultura digital peruana. En el contexto más amplio de los objetivos de esta tesis, subrayo la manera en que el Betamax de Genaro contribuye a una cultura visual contestaria aprovechando de espacios que salen del dominio de los medios tradicionales. También, se usa el *glitch* para apropiarse del *Vaporwave* y desviarlo para proponer una crítica más contundente de la cultura visual del periodo del CAI y, al mismo tiempo, subrayar su ambigüedad política.

El Betamax resalta así un aspecto complejo de la falta de espacios discursivos críticos del periodo del CAI en el contexto de la cultura visual y digital peruana. Existe no solamente una necesidad de explorar y hablar del legado del fujimorismo en la cultura visual peruana, sino que también existe la necesidad de consumir y recordar de manera nostálgica la cultura visual de la época. Lo que *El Betamax de Genaro* propone es un espacio de visualización y de consumo de ese tipo de material pero que no cae en una nostalgia vacía.

## Capítulo 5:

### El *glitch* y la fotografía peruana

#### 5.1 Introducción

En este capítulo, se indaga el uso del *glitch* en la fotográfica contemporánea peruana. Se analizan obras fotográficas de tres artistas que incorporan la estética *glitch*: Diego Collado, Samuel Chambi y Liliana Ávalos. En los tres ejemplos, se trata de representaciones truncadas de escenas urbanas, domésticas, o íntimas. Estas se pueden considerar “incompletas” o “dificultadas” debido a que no siempre se logra ver por completo o reconocer cabalmente lo que deberíamos en las fotos.

Propongo explorar cómo el *glitch* es usado para representar la velocidad y la violencia de las transformaciones que han caracterizado el periodo del posconflicto peruano. Me interesa como el error estetizado se despliega como expresión visual de un sentimiento de enajenación del sujeto frente a su entorno. También, busco analizar cómo, desde la fotografía, el uso del *glitch* abre debates sobre la categoría misma de “fotografía” al introducir elementos visuales que cuestionan no solo el soporte físico en uso, sino también la autoridad del fotógrafo como garante de un testimonio verídico.

Para empezar, sigo las proposiciones de Victoriana y Darrigrandi cuya definición del término “representación” se relaciona con elementos esenciales a los estudios visuales, en particular la relación entre entorno (en nuestro caso visual) y la formación y comprensión de miradas (tanto físicas como en el sentido de “visión del mundo”). Para ellos, la representación:

... constituye más bien la estructura de comprensión a través de la cual el sujeto mira el mundo: sus “cosmovisiones”, su mentalidad, su percepción histórica. Esta estructura de comprensión se encuentra expresada en el lenguaje, cuya función sería, en términos generales, “representar” el acto mismo de cognición del sujeto. De este modo la representación es portadora de significados que se materializan a través del uso del lenguaje, sea escrito, visual, auditivo, corporal, etc. (Victoriano y Darrigrandi 250)

También, se puede relacionar su definición con otro concepto clave de los estudios visuales, el de la existencia de una gramática visual que ordena e influye en nuestro entendimiento del entorno. Esta gramática es, contextual y varía según el espacio y el tiempo en el que se encuentra el receptor:

En este contexto sería bueno notar, también a modo general, que la representación o las representaciones son parte de un sistema de prácticas sociales y culturales que involucran un referente, que puede ser real o imaginario, o incluso otra representación; unos agentes que realizan la representación dotados de cierta ideología en un contexto histórico-social determinado y, finalmente, unos receptores que, en el acto de recepción, perciben e interpretan dicha representación. (Victoriano y Darrigrandi 250)

Por eso, hay que señalar que cualquier acto de representación debe entenderse en un contexto político y material. Por ejemplo, en América Latina, tales actos deben considerarse en el contexto de las múltiples dictaduras y de la continuación de las dinámicas coloniales. En el subcontinente, la cultura visual oposicional ha expresado una

voluntad marcada de crear representaciones consideradas como “auténticas”, que captan la experiencia de las víctimas de las distintas formas de violencia que han afectado la región. Sin embargo, se reconoce también la imposibilidad de una representación completa y “auténtica” de la realidad. Se ha señalado la imposibilidad de representar completamente el nivel de sufrimiento y de horror que han causado las dictaduras latinoamericanas del siglo XX. Podemos pensar en Rigoberta Menchú y la literatura del yo, por ejemplo (Victoriano y Darrigrandi).

La fotografía, en particular, ha ocupado un espacio importante en este debate sobre autenticidad y verdad en las artes. Según Caroline Kane: “Photography provides an especially intriguing point of interest because it is the only médium that has, for over a century, held associations with visual truth, realism and unhampered documentary” (Kane 130). Aunque muchos piensan que la fotografía es una manera de representar la ‘verdad’ auténtica, es más bien una manera de representar cómo el artista concibe y comunica su verdad desde su punto de vista. Sobre esa idea, Summers argumenta que la narrativización es una convención esencial de la fotografía y que la fotografía representa un “punto de vista”, como puede ocurrir con el discurso literario:

Photography holds a particularly persuasive power to communicate in ways that have often been seen as more truthful and reliable than other forms of media because it appears to show an act off visual perception (literally, a vision of the world), which in turn is made meaningful to the viewer through a further act of visual perception on the viewer’s part (in the process of perceiving the world within the photographic image), and this obscures the extent to which the photograph constructs a view rather than simply records it. (Summers 446)

También, Summers plantea que la fotografía ocupa un rol aún más importante en la construcción de gramáticas visuales. Retoma la idea de Benjamin de que la fotografía revela aspectos de nuestra mirada que no podemos percibir inmediatamente, que solo se revelan al detenernos a observar detalles. Summers expande eso y plantea que es aún más urgente utilizar la fotografía como manera de entender las múltiples formas de *ser* en una sociedad ya que estamos expuestos a un sinfín de imágenes.

En los últimos años, ha surgido una corriente de fotografía que incorpora estas preocupaciones. Desde la llegada de la fotografía digital (fotografía hecha con cámaras y programas digitales), la idea de la fotografía como representación exacta de lo visto a través del objetivo ha perdido importancia para muchos fotógrafos (Shapley). Existe una voluntad de rechazar la idea de las tecnologías digitales como herramientas consideradas perfectas e invisibles. Es en ese contexto que surge la fotografía *posdigital* que critica la perfección ilusoria de lo digital:

A profound, critical reflexivity that disrupts the myth of uninterrupted teleological progress. It is about finding holes in the positivist propaganda and using them as an alternative way forward – doing what successive generations of artists have always done, creating the new from the rearrangement (distortion, corruption, extension) of the old (or the newer from the new, in this case, perhaps rendering concepts of newness redundant in doing so). (6)

Shapley plantea que la fotografía posdigital se debe de interpretar como una expansión de las características esenciales de la fotografía. También insinúa que, bajo la condición digital, existe una fotografía aún más auténtica y absoluta ya que según él “la

estética ha sido liberada”: “the image in the post-photographic, in some ways, is even more unadulterated than any other, as it is the aesthetic that has been freed (Shapley 17).

Señala que buscar la perfección, aburre a los artistas que prefieren explorar nuevas estéticas. En este contexto, menciona al arte *glitch* como una salvación de la muerte para la fotografía. Según Shapley, estamos actualmente en un periodo posdigital que empezó por una búsqueda de la perfección y que resultó ser solo un paso hacia un punto medio, una fotografía que incorpora lo digital y lo integra como estética para revelar su existencia y su influencia. Es decir, que las tecnologías digitales prometieron a los fotógrafos una representación “exacta” de lo visto a través del objetivo, pero, la fotografía *posdigital* reclama la presencia de la tecnología en el producto final. Se celebra la tecnología y sus huellas en la fotografía.

En suma, mi análisis del corpus seleccionado para este capítulo se centra en las siguientes ideas. Primero, que la representación debe entenderse dentro de un contexto político y material ya que es una manera de entender la formación de perspectivas ideológicas. Segundo, que el acto de representar cobra un aspecto politizado en América Latina si consideramos la necesidad de búsqueda de justicia de las víctimas de los horrores del siglo veinte. Y, tercero, en respuesta a esa presión ilusoria, la fotografía posdigital plantea que la presencia de la materialidad de las tecnologías de producción no presenta una crisis en la fotografía sino una expansión de sus características esenciales. Así, propongo leer la fotografía *glitch* como manera de trascender de la dicotomía entre memoria salvadora y memoria basada en los derechos humanos que está a la raíz de la cultura visual del posconflicto. La fotografía glitch busca su propio lenguaje para representar la condición del posconflicto que se aleja del estilo testimonial/documental de

proyectos como *Yuyanapaq* y, rechaza la creación de relatos que simplifican el posconflicto.

## 5.2 *¿Esto es fotografía?: Samuel Chambi y los límites de los medios*

El primer ejemplo de fotografía *glitch* que analizo es una serie de Samuel Chambi compuesta por tres fotografías tituladas respectivamente “Piscina”, “Cuarto de Elías” y “Calle Inti”. Las tres imágenes de esta serie son el resultado de la digitalización de las fotografías originales con un escáner roto. La maquinaria usada en el proceso de creación del producto final fue deliberadamente seleccionada para producir fotografías intervenidas. Lo que ocurrió tras el uso de tecnología dañada es una serie de imágenes irreconocibles. Cada una de las imágenes muestran bloques o líneas de color que no permiten discernir el contenido original de la foto. Solo el título da una pista de lo que podría haber sido representado sin el mal funcionamiento del escáner. Esta brecha entre referente textual y referente visual resalta la distancia entre el visualizador y el objeto visual. Se refieren a los lugares, espacios, u objetos que “deberíamos” ver si no fuera por el malfuncionamiento del proceso de revelación y escaneo.

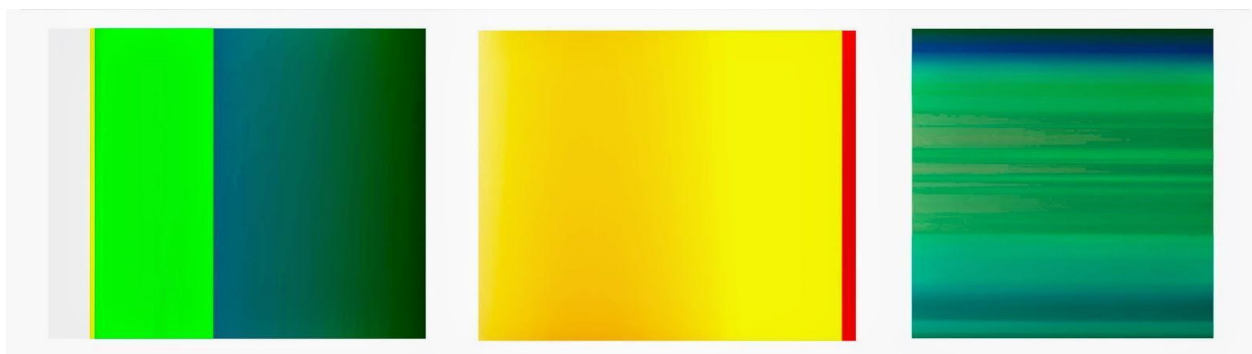


Fig. 19: Samuel Chambi, “Calle del inti”, “Piscina”, “Habitación de Elías”, 2014.

Esta serie de fotos se mostró en el Instituto Cultural Peruano Norteamericano (ICPNA) en el año 2014 y recibió el prestigioso premio del Salón de Fotografía. Sin embargo, la entrega de ese premio a Chambi causó gran polémica entre la comunidad cultural peruana lo que, para esta investigación, permite conectar esta obra con la teoría y debates que hemos venido desarrollando en torno a la estética *glitch*. Específicamente, los debates que generaron se centran en la categorización como medio y la autoría. Es decir, ¿podemos considerar la obra de Chambi como ejemplo de fotografía? y ¿se puede decir que Samuel Chambi es el “autor” de estas “fotografías”?

Las reacciones iniciales tras el anuncio de la selección de Chambi como ganador del 4º Salón de Fotografía del ICPNA mostraron un alto nivel de incredulidad y rechazo de la parte de algunos miembros de la comunidad artística y crítica de Lima. Por ejemplo, notamos que el blog LimaGris afirmó no saber “en que [sic] estado se encontraba el jurado para elegir el primer premio” (“Ganadores del 4 Salón Nacional de Fotografía ICPNA 2014”). También, en una entrevista publicada en el periódico nacional *El Comercio*, el fotógrafo peruano Jorge Heredia argumenta lo siguiente:

He visto la obra premiada de Samuel Chambi en un concurso reciente (El Salón de fotografía del Icpna) y voy a hablar con él cuando lo vea. Está confundido, así de simple. No está seguro de lo que está haciendo. Lo que me causa estupor es que haya habido un jurado que le haya dado el premio. Es solo Photoshop, no es fotografía. No hay realidad. (“Polémica por premio del Salón del Icpna a esta fotografía”)

Lo que revelan estas reacciones es la inestabilidad de la categoría de “fotografía” que, como le hemos visto, ha sido vista tradicionalmente como una fuente de representaciones fieles de la realidad. Es decir, que las expectativas que se le impone al medio son altas. Sin embargo, lo que propone Chambi con esa serie es una completa subversión de esa idea. Como respuesta a las críticas, el mismo Samuel Chambi plantea que “Los fotógrafos estamos todo el tiempo manipulando la realidad: desde el lente que elegimos, al decidir si es blanco o negro o a color, hasta al desenfocar a una persona y enfocar a otra” (Agurto).

Esta idea ha sido respaldada y defendida por Luz María Bedoya que sustenta que “el trabajo de Samuel Chambi es no solo fotográfico, sino eminentemente fotográfico, tal vez una de las obras imaginables más profundamente fotográficas en la actualidad (Bedoya).” Bedoya presenta ese argumento apoyándose tanto en la materialidad de la serie como el proceso de Chambi para llegar al producto final. Explica que:

En él hay toma con cámara análoga, hay luz que impacta y marca un soporte sensible, hay procesamiento de película, y luego hay el tránsito hacia el otro lado de

la fotografía, su paso por un proceso de escaneo y la puesta en evidencia de una crisis en el medio. (Bedoya)

Bedoya hace una conexión entre material y crisis que entra dentro del ámbito de esta investigación. El acto de revelar la materialidad de la obra (las tecnologías y los procesos necesarios para el desarrollo de la obra) genera una sensación de que algo está mal, que algo no es como debería de ser y que hay que rechazarlo, recategorizarlo. La reacción de intentar controlar algo que viene a cuestionar el *statu quo*, como la vigencia de ciertas categorizaciones, tiene similitudes con la crisis en la cultura visual peruana que desarrollé en el primer capítulo de esta tesis. Es decir, que existe una tendencia al rechazo de expresiones discursivas que ponen en cuestionamiento estructuras jerárquicas o el “orden” de las cosas.

Chambi expresa tener una voluntad de practicar su arte de una manera que escape a las presiones del mercado o de las instituciones de poder que influyen en quién hace arte en el Perú y qué puede decir con su arte. Al referirse a *Fisura*, una galería de arte dirigida por el mismo Chambi:

Estamos en un país en el cual hay una tendencia hacia un acaparamiento de instituciones de arte. En general, por parte de solo ciertos grupos de poder, ciertas élites o galerías, incluso los espacios como centros culturales, en su mayoría, dependen o están limitados por un jefe o alguien a quien tienen que complacer. Su jefe no necesariamente sabe de cultura, pero es el jefe porque es el dueño de toda la institución, o pueden ser los clientes. (Cáceres Álvarez)

Este comentario de la parte del artista se puede entender en el contexto de la crisis que observamos en la cultura visual peruana ya que resalta la necesidad de crear y ocupar espacios *otros* que permiten trascender las dinámicas político-sociales que caracterizan el Perú posfujimorista.

En su siguiente serie de fotografías, *No ficción* (2017) Chambi ofrece una respuesta directa a las críticas que recibió después de su muestra en el ICPNA. En esta, el artista presenta fotos en blanco y negro de espacios idílicos de Lima. Al contrario de su serie previa, se puede identificar claramente los lugares representados. En algunas, muestra personas nadando en la orilla del mar y en otras, jóvenes jugando fútbol en una cancha (ver figura 20). Sin embargo, el artista incluye una intervención que rompe con la ilusión de una representación ‘perfecta’ del objeto de la foto. Chambi, con la colaboración de los artistas Sebastián García y Sachiko Kobayashi, pinta trajes negros sobre los cuerpos representados con tinta china.

Esta vez, Chambi, en un gesto de rechazo categórico a las críticas de su serie, recurre a procesos “tradicionales” para repetir el efecto *glitch* otra vez. La adición de la tinta a una fotografía realista es una señal inequívoca de la agencia del artista en el proceso creativo y en la composición de la obra. Nos recuerda que el producto final es el resultado de una serie de intervenciones e interacciones entre tecnologías, humanos y materiales. Aquí resalto el aspecto irónico de lo que hizo Chambi en el contexto de los argumentos que los críticos de su serie premiada. No se le puede acusar de presentar algo que no es realista, pero lo que vemos no es una representación exacta del objeto original de la foto.



Fig. 20: Samuel Chambi, “Playa 1”, 2017.

Lo que quiero resaltar en esta comparación entre las dos series de Chambi, y lo que ejemplifica mejor mi comprensión del *glitch*, es que el ‘error’ está presente en ambas series. Se identifica de manera más directa en la primera, pero también está presente en la segunda. Entiendo el uso de tinta en la serie *No ficción* como la introducción de *glitch*. Tal vez de manera más simbólica, pero es una intervención de otro medio que no debería de estar, revela la materialidad de la obra, disfuma los límites entre géneros, y pone en peligro el pacto entre el medio y su visualizador.

### 5.3 Diego Collado: La modernidad y la (in)capacidad de recordar

En el 2014 Diego Collado presenta en el Centro de la Imagen de Lima una serie llamada *Data Recovery*. En esta, Collado propone una serie de fotografía creada a partir de tarjetas de memoria encontradas o compradas por internet. Esas tarjetas, en muchos casos, venían dañadas. Por eso, a la hora de visualizar sus contenidos en una pantalla a través de un programa informático, los archivos (las fotos) que contenían a veces aparecían con información faltante. Lo que aparecía eran fotos ajenas *incompletas*. El artista entonces utilizó un software de recuperación de datos para completar las fotos (a este proceso alude el título de la serie). El resultado es una serie de fotos con bloques y líneas de color o estampados que podríamos reconocer como *glitch* (ver figuras 21, 22 y 23).

Hay dos aspectos que quiero rescatar en la obra de Collado que me interesa para esta investigación, lo que indica sobre el trabajo de memoria y cómo conecta la memoria con la cultura digital. Primero, esta serie ha sido descrita como “an image of a kind of amnesia” (Fontcuberta s/n), como una representación de un olvido. Collado plantea la idea de una memoria artificial, extendida por el uso de tecnologías digitales, como algo imperfecto, inestable y poco fiable. Sobre esta serie, Collado presenta su proceso de recuperación de datos dañados a través del uso de programas digital como metáfora de la vinculación entre tecnología y memoria: “It was visual evidence of a technological unconscious making subjective choices; the device picked a colour or pattern to fill what should have otherwise defaulted to blank space (Collado, párr.5).” Revela así, simultáneamente, la precariedad de nuestra memoria que depende de objetos y

tecnologías externas y los peligros de dejar el trabajo de memoria a las tecnologías externas.

No obstante, aunque el proceso de encargar nuestra memoria a una entidad externa es imperfecto, el hecho de recurrir a esas tecnologías revela la precariedad de nuestras memorias humanas. En esto,

I think this process must mirror the way our own unconscious works: what seems like an irrational choice is really due to a set of information too complex for us to consciously understand, but which is nonetheless logical. Like a gut feeling – there’s nothing magical or emotional about it – it’s just the most efficient way for our body to express a complex bundle of data to our decision-making systems. (Collado, párr.6)

Así, Collado recrea el proceso humano del subconsciente que llena la información faltante. Esta representación de un proceso tecnológico enfatiza los límites de las tecnologías utilizadas para crear estas imágenes. Estas tecnologías, que son al mismo tiempo símbolos de la globalización y de la rápida neoliberalización, nos invitan a reflexionar sobre nuestra relación con ellas, la forma en que enmarcan nuestra vida cotidiana (Barker) y la transición de lo analógico a lo digital (Calabrese Castro) que, en el caso de Perú, fue impulsado por las transformaciones socioeconómicas de la era Fujimori.

Esto me lleva al segundo punto que quiero desarrollar, la conexión entre memoria y tecnología en el marco del Perú del posconflicto. Como desarrollamos en el primer y segundo capítulo, el *glitch* revela la materialidad de las imágenes y revela los sistemas

físicos e ideológicos que enmarcan nuestra interacción con nuestro entorno visual, con nuestras visualidades, cómo vemos, experimentamos y visualizamos nuestros mundos.

Estas fotos, por un lado, muestran una modernidad que promete soluciones a nuestras carencias o imperfecciones. Promete ayudar a recomponer una memoria truncada. Sin embargo, esa tecnología y esa modernidad no es la solución. Lo que subraya esta serie de fotografías es que, si queremos buscar una nueva o mejor manera de recordar, no la vamos a encontrar en la perfección de la tecnología necesariamente. Tenemos también que deshacernos de la idea de una memoria perfecta. Debemos reconocer la precariedad de las herramientas que tenemos a nuestra disposición. Es decir, la recuperación de los datos (el “data recovery”) es imposible en su totalidad.

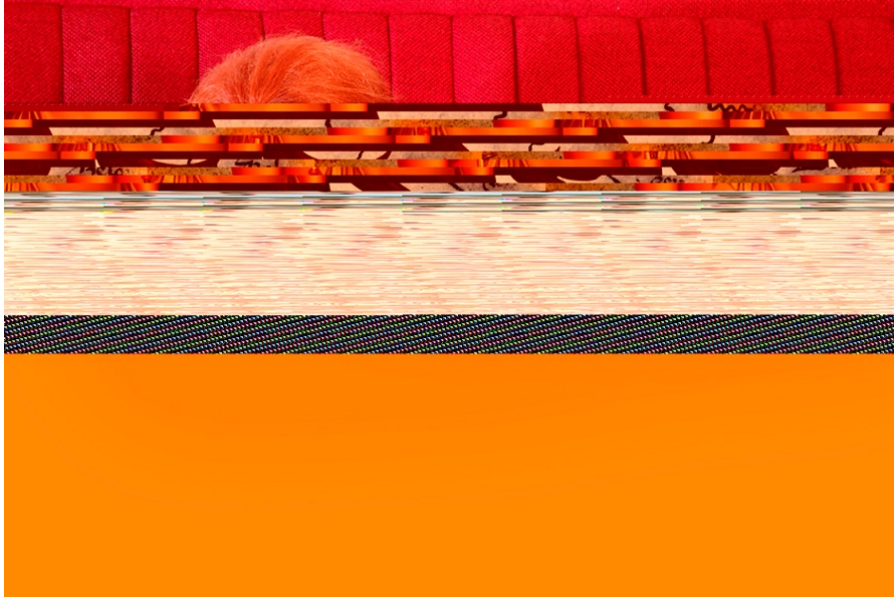


Fig. 21: Diego Collado, de la serie *Data Recovery*, 2015.



Fig. 22: Diego Collado, de la serie *Data Recovery*, 2015.

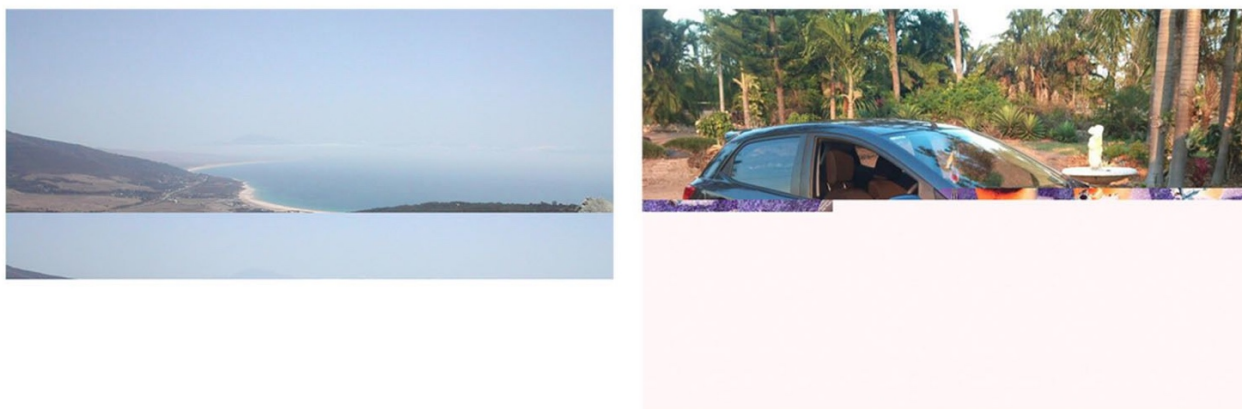


Fig. 23: Diego Collado, de la serie *Data Recovery*, 2015.

Como conclusión, planteo que, desde los estudios de la cultura visual, esta serie nos invita a reflexionar sobre nuestra relación con la fotografía personal, con nuestros recuerdos y las herramientas materiales que tenemos para recordar. También, que la intervención tecnológica no siempre es una solución, pero sirve para exponer las fallas e imperfecciones de nuestras mentes.

También, quiero resaltar algo que se ha dicho sobre esta serie y la categoría de ‘arte *glitch*’ para referirnos a ella. Mitrovic Paese subraya que la serie de Collado rechaza la idea de la fotografía como fuente de una verdad pura y sin intervenciones, pero señala que la categoría de *glitch* es insuficiente para analizarla:

La idea fuerte en la que el proyecto insiste es que toda imagen está alterada de antemano o que, en el terreno digital, toda imagen produce potencialmente su alteración en el exacto momento en que es capturada por la cámara. Por ello

mismo, Collado emplea una metodología de trabajo bastante más compleja que el simple error en el proceso de interacción con un dispositivo tecnológico y que, en tanto método, definitivamente no se agota aún, por lo que me parece insuficiente apelar a la categoría de *glitch* para entender el proyecto. (Mitrovic Paese 16)

Aunque suena contradictorio, concuerdo con la idea de Mitrovic Paese en que resulta insuficiente limitar la obra de Collado a la categoría “*glitch*”. Sin embargo, me parece una lectura válida solo dentro del marco limitado de la teoría *glitch* euronorteamericana, la cual no toma en consideración la especificidad contextual del arte *glitch*. Entonces, si seguimos la teorización tradicional del arte *glitch*, Collado la trasciende al abrir discusiones que van más allá de la fricción entre una obra y su soporte. Esto, en el contexto del arte peruano, se puede comparar con la propuesta estética de Molero, por ejemplo, que utiliza el *glitch* para resaltar las maneras en que nuestra relación con la tecnología afecta nuestras formas de entender, recordar, y representar nuestras experiencias individuales.

#### *5.4 Representar la velocidad del neoliberalismo: La exposición Rastros de un punto focal de Liliana Ávalos.*

De una manera parecida a las preguntas de nos propone la obra de Collado, Liliana Ávalos, a través de una serie *Rastros de un punto focal*, presenta la imposibilidad de captar, no solo un momento o una ciudad, sino también una economía. Esta vez, la

serie de Ávalos utiliza el *glitch* para contribuir a los debates sobre la relación entre representación, fotografía y verdad de dos maneras. Por un lado, el error le sirve para representar su experiencia frente a una economía cada vez más violenta y en crisis. Por otro, argumenta que el *glitch* le sirve para representar su posición física dentro del espacio que la rodea, afirmando su subjetividad dentro de su obra.

Sobre esta exposición, la artista explica la manera en que la situación económica del Perú ha influido en su manera de observar el objeto de su fotografía.

Nuestra estructura política siempre ha estado remecida. La crisis política sigue afectando a los menos pudientes. Son los sectores menos favorecidos los que reciben los golpes más duros, los más afectados por estas la crisis. El Estado siempre está en deuda con este sector desde hace décadas, ante esto, la reinención creativa y crítica surge como respuesta a esta realidad que parece diluirse o desvanecerse ante los ojos atónitos de la población. Lo que acontece actualmente, y lo vivido en los dos últimos años, definitivamente han sido el detonante para ahondar y arriesgar en nuevas formas de mi quehacer artístico. (“Liliana Ávalos: “Lima Norte es mi referente fotográfico””)

De nuevo, como en la obra de Chambi, se relaciona el crecimiento económico desenfrenado y los avances tecnológicos con una crisis, y más específicamente, una crisis de memoria. En la serie de Ávalos (ver figuras 24, 25 y 26), está presente como tema central la actividad económica acelerada e informal de la ciudad de Lima, solo esta vez de manera menos abstracta. El *glitch*, que toma la forma de líneas difuminadas, es una representación visual de esa velocidad. El sujeto de la mirada parece estar en medio de la

calle, tratando de perseguir, evitar, o alcanzar vendedores motorizados o ambulantes (que interpreto como símbolos de la economía informal y precaria que, para muchos, es de supervivencia). La mirada es de alguien que está en movimiento, intentando seguir la velocidad de su entorno. Ese intento frustrado de seguir la corriente resulta en una vista nublada (*glitcheada*) y una posición precaria (la de estar en la calle con poca seguridad)



Fig. 24: Liliana Ávalos, de la serie *Rastros de un punto focal*, 2022.



Fig. 25: Liliana Ávalos, de la serie *Rastros de un punto focal*, 2022.



Fig. 26: Liliana Ávalos, de la serie *Rastros de un punto focal*, 2022.

El *glitch* en esta serie tiene doble uso. Primero, para aludir a la velocidad del crecimiento económico que se basa en trabajo informal y precario. Segundo, para representar la visión nublada de la fotógrafa frente al objeto de su foto. Así, se hace presente la huella del artista en el acto de mirar necesario para la toma de la foto.

### 5.5 Conclusión

En las tres series de fotografías analizadas en este capítulo, se propone un conjunto de discusiones sobre la intersección entre la estética del error y la historia de la fotografía en el contexto del Perú contemporáneo. Vimos como existe una presión para que la fotografía proporcione una representación “auténtica” del entorno del fotógrafo y que esta presión no corresponde a la realidad del proceso fotográfico. Para los tres artistas analizados, la estética del error rompe con esta idea ilusoria de la fotografía como representación de una “verdad” absoluta.

En todos los casos analizados en este capítulo, la mediación entre el objeto y su representación parece ser de suma importancia. Por un lado, parece ser importante para los artistas que hacen de la mediación como tema central de su práctica. Cada uno expone el proceso de creación y la infraestructura tecnológica que existe entre el objeto y su representación. A través del *glitch*, que revela la tecnología, las herramientas y el proceso de creación en una foto desinvisibilizan la materialidad de la fotografía. Los tres artistas hacen de este principio el centro de su obra. Por otro lado, como vimos con la reacción de muchos críticos hacia la entrega del premio a Samuel Chambi, desinvisibilizar la

mediación entre objeto y su organización en el marco de la fotografía parece ser un tema delicado para algunos. Por supuesto, la mediación entre objeto y su representación existe en cualquier medio, no solamente en la fotografía, pero en este caso parece chocar con expectativas que no siempre se aplican a otros medios.

Para Chambi, cuyas fotografías abrieron un debate emblemático sobre la categoría misma de este medio y su rol en la cultura visual peruana, el *glitch* es usado para difuminar los límites entre medios. También, argumento que Chambi, en su serie *No ficción*, expande una posible definición del *glitch* al recrear la misma desalienación, pero con elementos no digitales. Diego Collado, por su parte, contribuye a estos debates sobre verdad y representación en la fotografía al proponer una representación de un trabajo de memoria incompleto. Así, al utilizar una imagen “incompleta” o “rota” como manera de representar con autenticidad un proceso humano, dificulta el argumento de la no representación. En su serie, *Rastros de un punto focal*, Liliana Ávalos captura la velocidad del crecimiento económico de su barrio y el vértigo que causa en ella intentar seguirlo. Es en realidad una representación de los cambios materiales y económicos que ha vivido el Perú en las últimas décadas.

En las tres series vemos una propuesta de replantear lo que es la verdad y la representación en la fotografía digital y contemporánea. También, estos artistas resisten ante llamados conservadores de una representación que niega su subjetividad en sus obras. En eso vemos paralelas con los distintos modos de entender la cultura visual posfujimorista en el Perú. El *glitch* aquí es una manera de mostrarse como fotógrafo, de señalar o hacer visible su presencia en el proceso de producción artística.

## Capítulo 6:

### El *glitch* y las contranarrativas digitales

#### 6.1 Introducción

En este último capítulo de análisis, buscamos examinar dos casos de arte *glitch* que utilizan el error como herramienta para representar narrativas que han sido históricamente borradas en la cultura digital, tanto peruana como global. Las obras analizadas en este capítulo, *Metacuerpos* de Borea Etxea así como una colección de trabajos de Paola Nuñez Torres del Prado, tienen como tema central la violencia física y epistémica en el marco del capitalismo desenfrenado sostenido por los avances tecnológicos, tal como ha quedado explicado en el capítulo 2. En las obras seleccionadas, se observa el uso del *glitch*, de las tecnologías digitales y de la cultura digital en general para representar narrativas y experiencias que van en contra de las ideas utópicas de una cultura digital en las que todos participaríamos de manera plena e igualitaria. Estas narrativas son las que han sido negadas por el afán de emplear las tecnologías digitales con el fin de acelerar la expansión del capitalismo y la cultura de la vigilancia militar. Al contrario de los análisis de las fotografías en el capítulo anterior, en las que se mostraba el uso del *glitch* para representar la fricción entre las tecnologías de representación y los sujetos afectados por la violencia económica, en este capítulo nos interesan obras que utilizan el *glitch* para representar visualmente la resistencia de los cuerpos cuya existencia presenta una amenaza al orden social y económico dominante. Aquí el *glitch* no es una representación de la distancia entre el observador y el sujeto, sino que se acerca más a la idea de Cubitt que entiende el *glitch* como una “venganza”

hacia los sistemas que intentan invisibilizarlo. El *glitch*, en estas obras, *es* el cuerpo que ha sido invisibilizado pero que hace ver a pesar de la violencia ejercida en su contra.

Analizamos primero la performance *Metacuerpos* de Etxea Borea, presentada en el marco del festival Mostra FemArte en Barcelona en 2013. En esta, se proyectan *glitches*, imágenes, y palabras que aluden a distintas formas de violencia asociadas a la expansión del neocapitalismo. Estos elementos se proyectan encima del cuerpo de Borea que está presente durante toda la duración de la performance y que, a través de movimientos bruscos, reproduce el acto de resistencia física ante esas imposiciones visuales.

En los ejemplos seleccionados de la obra de Paola Núñez Torres del Prado, uno de los temas centrales es la mezcla de textiles tradicionales andinos con tecnologías digitales para simbolizar la presencia las culturas andinas en la cultura digital. Se juxtaponen formas de conocimiento tradicionales y tecnologías digitales negando una jerarquía entre los dos y defendiendo, entre otros, la noción de tecnodiversidad de Hui que plantea la necesidad de entender las distintas formas de tecnologías como heterárquicas. Las dos artistas trabajan sobre cuerpos, voces, y formas de conocimiento “no deseados” por el sistema capitalista y los muestran resistiendo a la invisibilización de su presencia. En otras palabras, nos interesa ver cómo el uso particular del *glitch* contribuye a procesos de resistencia y *desinvisibilización*.

A modo de introducción, quiero empezar contextualizando las obras que analizaremos en el marco de otros ejemplos del uso de espacios digitales como formas de protesta y de reivindicación de derechos y participación ciudadana en el Perú. Con estos

ejemplos, mi objetivo es ilustrar, de manera concreta, las maneras en las que operan la invisibilización de narrativas en el contexto del posconflicto y también resaltando el rol de las herramientas digitales en los procesos de *desinvisibilización*. De manera similar al capítulo 4, en el que analizamos el rol de las redes sociales en la creación de espacios discursivos para comentar la situación del Perú, este capítulo también se interesa en los espacios digitales como espacio de resistencia a distintas formas de censura y violencia epistémica. Sin embargo, a diferencia de los casos del capítulo 4, donde el *glitch* sirvió más como elemento estético para evocar un periodo histórico, en este capítulo veremos cómo ejemplos de arte *glitch* pueden servir para resaltar la existencia de esa violencia, convirtiéndolo en una metáfora para los cuerpos, voces, y formas de conocimiento que la resisten.

## 6.2 *Desinvisibilizarse en espacios digitales*

En el 2009 ocurrió la masacre de Bagua, también conocido como el Baguazo. Bajo decreto de toque de queda, oficiales de la Policía nacional del Perú intentaron poner fin a un bloqueo de carretera organizado por las comunidades Awajún y Wampís, en el departamento de Amazonas, en protesta del desarrollo de la industria petrolera. El enfrentamiento causó la muerte de 33 personas y 200 personas resultaron heridas. Unos años después, los activistas de la comunidad crearon una radionovela para contrarrestar la representación mediática negativa que se hacía de los manifestantes indígenas (Smith). Esta radionovela se transmitió por la radio, pero también a través de redes sociales para

alcanzar un público local, nacional e internacional. En otro ejemplo semejante, GRISPerú (Grupo de investigación sonora del Perú) publicó en 2020 unas grabaciones tituladas “las voces del bicentenario”. Estas grabaciones captaron las manifestaciones limeñas del 2020 que ocurrieron en el contexto de las protestas contra la dictadura de Manuel Merino<sup>30</sup>.

Estos ejemplos se pueden entender como expresiones de resistencia que muestran historias y experiencias opuestas al *statu quo* político promovido por los medios tradicionales (Yoganathan) y crean una nueva manera de usar espacios digitales abriéndolos a la interculturalidad. Esas grabaciones, y los cuerpos invisibilizados que traen a la esfera digital son símbolos de la voluntad de abrir lo digital y crear un lugar de acceso común. Una gran parte del activismo digital visibiliza comunidades históricamente olvidadas y marginalizadas y/o, hace participar a sus miembros en la creación de contenido y el uso de nuevas herramientas para mejorar su calidad de vida.

Estos ejemplos resaltan el uso de los espacios digitales como nuevos espacios de representación dónde se puede, por un lado, crear archivos de memoria con una función testimonial y, por otro, afirmar una presencia en un espacio muchas veces entendido como “neutro”. En los ejemplos que acabamos de describir, la “presencia”, aunque a partir del sonido, pasa por la inclusión de cuerpos. Cuerpos que existen como sonidos que

---

<sup>30</sup> La presidencia de Manuel Merino duró una totalidad de cinco días en el año 2020. Merino llegó al poder dentro del contexto de la actual crisis constitucional que está atravesando el Perú. Aunque se denomine a su corto mandato presidencial “por sucesión constitucional” tras la vacancia de Pedro Pablo Kuczynski, este último suceso ha sido fuertemente criticado por la sociedad civil por ser una maniobra política organizada por la oposición en el congreso controlado por Keiko Fujimori. La presidencia de Manuel Merino, aunque breve, es, en algunos círculos, considerada una dictadura por no ser por vía democrática y por ser una posible manera para que los Fujimori se quedaran con el poder. Las manifestaciones en contra de su presidencia duraron los cinco días de su mandato y resultaron en la muerte de los ciudadanos Inti Sotelo, de 24 años, y Brian Pintado, de 22 años, debido a la fuerte represión policial. Por estos motivos, aunque la denominación puede variar, nos referimos a la presidencia de Manuel Merino como una dictadura.

marcan la presencia de subjetividades indígenas en una escena nacional, en una memoria colectiva. La audición de esas voces nos remite imaginariamente a los cuerpos físicos que las pronuncian o producen. Con lo cual, la presencia del cuerpo paradójicamente es evocado a través de su ausencia y se hace por lo mismo más potente, parecido al funcionamiento del *glitch*.

Me parece oportuno señalar el caso de la radionovela y de las grabaciones para ilustrar cómo los espacios digitales han sido utilizados en el Perú del posconflicto de una manera que se asemeja a la lógica de la teoría *glitch* en su intento de hacer visible algo que ha sido borrado. También, nos invita a cuestionar las narrativas dominantes y pensar en lo que *no* se ve, abriendo así la posibilidad de una lectura más crítica de los relatos hegemónicos presentados en los medios de comunicación.

Otro proyecto de activismo digital que merece nuestra atención para mejor ubicar las obras que analizaremos en este capítulo es la serie *Wiskakuayllu*, una iniciativa liderada por la página web *asimtria.org*. Esta es una plataforma online peruana creada en el 2006. Está pensada como un centro para que los artistas digitales dentro de Perú y en toda América Latina recopilen recursos, proyectos y organicen eventos. Esto incluye conferencias, exhibiciones e incluso talleres donde los participantes pueden aprender a incorporar herramientas digitales en sus prácticas artísticas. El objetivo de la plataforma es servir de punto de encuentro para creadores y educadores, con todas las publicaciones y contenidos libres para compartir y remezclar bajo una licencia abierta.

Asimtria.org opera dentro de una red más amplia de iniciativas que se han vuelto cada vez más comunes en los espacios de arte digital de América Latina. Varios

festivales y conferencias en línea han incorporado esfuerzos educativos en sus mandatos. Muchos se han centrado en llevar talleres y otros eventos a regiones donde podría haber falta de acceso, como ciudades más pequeñas y zonas fronterizas dentro de los Andes<sup>31</sup>.

Entre todos los proyectos alojados en [aismtria.org](http://aismtria.org), el *podcast* y la serie de videos *Wiskakuayllu* nos resulta particularmente interesante. Esta serie presenta siete videos cortos en quechua, la lengua indígena más hablada en Perú y la región andina, que explican conceptos básicos relacionados con Internet y la cultura digital. Cada video incluye animación de vizcachas, un animal nativo de los Andes, con una breve lección en torno a un tema central: Comunidad, Celulares e Internet, Riesgos en el Mundo Digital, Navegación por Internet, Contraseñas y Redes Sociales, y Mensajería Instantánea. Se hace hincapié no solo en enseñar a las personas a utilizar estas herramientas digitales, sino también en la seguridad y la privacidad. Por ejemplo, el episodio sobre navegar por la Web explica qué son las cookies, cómo reconocer un sitio web seguro y las funciones básicas de una VPN. Cada entrega se publica en quechua, con subtítulos opcionales en español, y va acompañada de un podcast en español que profundiza en el tema del episodio y ofrece mayores recursos y consejos.

De acuerdo con su página web, el objetivo de este proyecto es “compartir información para qué de manera autónoma, comunidades andinas identifiquen sus necesidades y vulnerabilidades en el ámbito digital y accedan de la misma manera a soluciones de seguridad adecuadas, desde una perspectiva territorial, identificándonos

---

<sup>31</sup> Otros ejemplos interesantes son el Festival Internacional de Apropiación Audiovisual MUSA, que ha organizado talleres en zonas rurales para enseñar los fundamentos de la manipulación de video y audio a través de herramientas digitales, y el colectivo Chola Contravisual, también con sede en el Perú rural, que ofrece estrategias digitales y creación de contenidos para diversos esfuerzos de justicia social.

con la Cultura Libre y con los valores del Sumaq Yachay y el Sumaq Kawsay” (“¿Imatataq Seguridad Digitalmanta yachanchik?”)<sup>32</sup>.

El valor de este proyecto es doble. En primer lugar, se busca crear material que pueda ser utilizado para enseñar a los quechuahablantes los conceptos básicos de estas herramientas digitales. Esto puede contribuir a minimizar las barreras lingüísticas que pueden dificultar el acceso eficiente a los recursos digitales. En segundo lugar, localiza conceptos digitales. *Wiskakuayllu* incorpora el conocimiento tradicional y la terminología culturalmente específica al aprendizaje tecnológico y fue diseñado para cerrar las brechas culturales de las generaciones mayores de hablantes de quechua al enfatizar las similitudes entre la cultura digital y la comprensión tradicional andina de la comunidad.

Durante la pandemia de COVID-19, las escuelas primarias peruanas pasaron a funcionar en línea, lo que hizo que la brecha existente en el acceso a Internet fuera un asunto aún más apremiante. Las grandes disparidades en el acceso a Internet entre las zonas urbanas y rurales hicieron que asistir a clases fuera imposible para muchos y han provocado un debate sobre los derechos a Internet para todos, independientemente de su ubicación o idioma. *Wiskakuayllu* y los demás recursos y proyectos que se encuentran en Asimtira.org ayudaron a que las herramientas digitales sean más accesibles y a cerrar las brechas culturales y lingüísticas.

Lo que un proyecto como *Wiskakuayllu* subraya se puede entender en dos niveles. Primero, resalto el proceso y el acto de *desinvizibilización* que representan.

---

<sup>32</sup> Sumaq Yachay y Sumaq Kawsay son nombres de iniciativas educativas de parte de distintas ONGs. No se encuentra mucha información.

Considero el acto de incluir voces y cuerpos que han sido, en muchos casos, descartados históricamente por los medios tradicionales como un acto de resistencia. En el contexto de la cultura visual del posconflicto, y la lógica ‘Marca Perú’ y la memoria salvadora que privilegian la rentabilidad económica e ignora las voces de los que han sido y siguen siendo víctimas de políticas neoliberales, insistir en la inclusión de esas voces se puede considerar una transgresión.

Segundo, noto que esta incorporación de voces y cuerpos está estrechamente ligada al conocimiento, al aprendizaje, y a la difusión de historias que han sido marginadas o que han sido borrados intencionalmente. Este tipo de activismo no solo tiene como objetivo el de visibilizar otras realidades existentes en el Perú sino también de desarrollar vínculos con otros sectores sociales y empoderar a grupos marginados para que se integren a espacios digitales y afirmar su presencia. Podemos relacionar esta idea a la expansión del “círculo del nosotros” de Saona (55) que introducimos en el capítulo 1. En un contexto de posconflicto, es aún más importante tener espacios en los que miembros de diferentes sectores de la sociedad puedan encontrarse y compartir sus experiencias. Lo que un proyecto como este propone, es trabajar para aplicar esta idea a los espacios digitales.

Así, lo digital no solo es una plataforma para la divulgación de información o para el almacenamiento de información y archivos, sino que puede convertirse también en un espacio participativo que requiere de y está ligado a la presencia de seres humanos, de cuerpos. Esto, en el contexto de las dinámicas sociales del posconflicto, se inserta en la lucha por la creación de nuevos espacios discursivos y de encuentro.

Las ideas expuestas me sirven de introducción para el análisis de las obras seleccionadas para este capítulo. Me interesa indagar como el arte *glitch* se puede usar para representar la resistencia y presencia de cuerpos, voces y conocimientos invisibilizados y muchas veces víctimas de distintas formas de violencia en la cultura digital. Más específicamente, me pregunto cómo, desde la estética del error, podemos entender la relación entre corporalidad (materialidad) y los procesos (sistemas) que crean esta deshumanización (invisibilización). También, cómo podemos entender la representación de esta invisibilización como acto político. Sin embargo, aunque los casos presentados en esta introducción ofrecen esperanza y la promesa de un mejor espacio digital, el arte *glitch* subraya preguntas importantes que vienen a matizar cualquier idea de utopismo digital. Como ya hemos establecidos anteriormente en esta investigación y como lo demostrarán las obras analizadas a continuación, los espacios digitales pueden servir como espacios para trascender límites impuestos por los espacios discursivos tradicionales, pero también pueden ser espacios en los que ocurren distintas formas de violencia.

## 6.2 *Metacuerpos* (2014)

*Metacuerpos* (2014) es una performance de Borea Etxea que se presentó en la clausura de la *Mostra FemArt* de Barcelona el 30 de octubre de 2014. Se trata de un escenario vacío con una pantalla grande en el fondo. De una duración de un poco más de ocho minutos, se presenta una serie de proyecciones de imágenes y textos con fuerte

aspecto *glitch*. Los textos (frases cortas, palabras, o números) aluden a tecnologías digitales y los horrores de la condición humana bajo el capitalismo tardío. Las imágenes, aunque pocas, incluyen un mapa de Sudamérica, fotos de víctimas de feminicidio, una mujer cargando un bebé y una mujer bailando en un club de striptease. La artista, en el escenario, mueve su cuerpo imitando haber sido restringida físicamente y violentada. Sus movimientos espasmódicos siguen la velocidad e intensidad de las proyecciones y música. Además, la posición del proyector hace que el texto y las imágenes se proyecten en la pantalla y el cuerpo de la artista al mismo tiempo. La artista parece así encerrada en un espacio digital y violento.

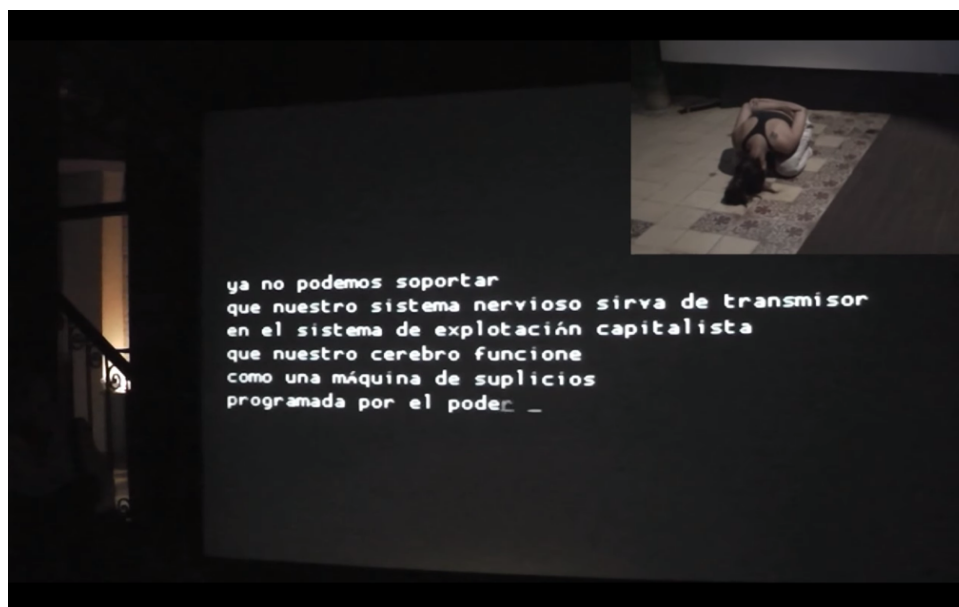


Fig. 27: *Metacuerpos* de Borea Etxea

El uso particular del *glitch* en esta performance dialoga con la conceptualización del error estetizado propuesta por Sean Cubitt que lo entiende como la apariencia de un ‘otro’ digital. Con el apelativo de ‘otro’, Cubitt se refiere a las maquinarias materiales que operan de manera invisible en los sistemas de comunicación modernos (Cubitt 20). No se

considera ese ‘otro’ como cuerpo humano, sino como fuerza tecnológica. En esta performance, al colocar un cuerpo en la escenificación de manera que este se confunda con las proyecciones, nos recuerda dos elementos sobre las herramientas digitales y las nuevas tecnologías. Por un lado, que están diseñados para ocultar la presencia de los cuerpos que participaron en su desarrollo. Por otro, que las nuevas tecnologías digitales también ocultan la realidad de la violencia perpetrada bajo sistemas económicos capitalistas y coloniales.

Si consideramos “[the] body as principal terrain where colonial relations are made visible, and therefore, where they are fought” (Giorgi 36) podemos leer en esta performance un intento de *desinvisibilizar* estas relaciones coloniales. Se puede comparar con la obra *Double Quadruple Etcetera Etcetera I & II* de Sondra Perry en la que dos videos muestran a dos bailarines en una galería completamente pintada de blanco. Se aplica un algoritmo que está programado para detectar colores en el video que contrasten con el fondo y “corregirlos” para combinar con los colores dominantes que, en el caso de espacios de galerías, eliminaría la presencia de cuerpos no blancos: “Perry’s work shows us yet another devastating failure to move beyond pigeonhole classifications, intensified through algorithmic automation” (Kane 66).

De una manera semejante, el cuerpo de la artista en *Metacuerpos* existe en estado de tensión con su entorno, como si fuera un *glitch* que se resiste a ser ocultado por procesos tecnológicos. En un momento dado, la artista simula estar siendo restringida por la fuerza, y el *glitch* proyectado sobre ella imita las barras de una celda, recordando el rol central del cuerpo como espacio en el que se ejerce la violencia colonial. Las imágenes proyectadas explicitan de qué cuerpos se está hablando: una mujer practicando striptease,

una mujer indígena del Altiplano sudamericano, múltiples víctimas de feminicidio a la intemperie.



Fig. 28: *Metacuerpos* de Borea Etxea

Subrayando la perspectiva de género, una voz digital acompaña la performance de principio a fin. Empieza como una voz femenina solícita, típica de los asistentes digitales cada vez más comunes en teléfonos y computadoras, pero según avanza la pieza se distorsiona y suena gradualmente más masculina y monstruosa. Este cambio generado por un proceso de *glitch* auditivo revela las dinámicas de género que se replican en el espacio digital: al rol de servicio asociado con un constructo femenino subyace el poder oculto en los avances tecnológicos.

Una de las primeras imágenes proyectadas sobre el cuerpo de la artista es un mapa de Sudamérica, centrado en la costa del Pacífico, obtenido de Google Maps. La obra se sitúa entonces en una localidad no específicamente peruana sino genéricamente latinoamericana. Visto que la obra se mostró en Europa, en Barcelona, la performance se

sitúa dentro de un flujo transnacional. Los cuerpos que vemos en las imágenes proyectadas representan subjetividades que históricamente han sido excluidas de proyectos de modernidad coloniales; así, se *desinvizibiliza* la relación entre las nuevas tecnologías digitales y los regímenes escópicos característicos de la globalización capitalista. La pieza propone una revisión de la mirada eurocéntrica hacia Latinoamérica, donde la violencia y la marginalización inherentes a las nuevas tecnologías digitales se exponen y critican desde una experiencia de subjetividad colonial.

*Metacuerpos* revela estas dinámicas de poder y violencia en la región sin especificar las particularidades con que estas se manifiestan a nivel nacional. Dado el enfoque de nuestra investigación, cabe mencionar que el ejemplo peruano específico serían las víctimas de la violencia del CAI, predominantemente mujeres indígenas quechuahablantes.

Al evidenciar la violencia del neoliberalismo desenfrenado potenciado por las nuevas tecnologías digitales *desde* una posición colonial no-europea, se *desinvisibilizan* las repercusiones sufridas por cuerpos marginados. Se niega contundentemente la narrativa falsa de una Web neutral y utópica, la cual es necesario conectar con la narrativa igualmente utópica de la globalización explicada por Moraña:

... la globalización nos enfrenta a formas de dominación que intentan reducir los *antagonismos* legítimos a meras *diferencias*, impidiendo la elaboración del conflicto social y político, y sometiendo a los sectores más desaventajados a una subalternización donde no hay ni alternativas ni lugar a la negociación. Se trata de la implantación de una totalidad contradictoria a gran escala, como el

migrante encarna a la subjetividad numérica, intersticial, desterritorializada, que es una de las más prominentes y problemáticas formas de ser de nuestro tiempo.

(Moraña 235)

*Metacuerpos* presenta los cuerpos marginados como errores que el sistema intenta ocultar, pero cuya existencia innegable el *glitch* revela. Se abre así un espacio de resistencia donde se cuestiona la visualidad impuesta por las nuevas tecnologías digitales y la manera en que esos regímenes ópticos determinan quienes son los cuerpos no deseados, quienes son los errores que hay que eliminar. El cuerpo aquí se vuelve ese “otro” de Cubitt que ha sido invisibilizado pero que vuelve como venganza. El cuerpo de la artista se convierte en la materialidad que sustenta la obra, es la pantalla. El cuerpo es el *glitch* que las tecnologías digitales intentan borrar. Esto implica también borrar la mirada y los conocimientos de ese cuerpo.

La obra de Etxea señala la falta de neutralidad en las tecnologías de vigilancia y los efectos que puede tener en los cuerpos considerados no-deseados. Esta imposición violenta a través del uso de tecnologías que categorizan a ciertos cuerpos como no-normativos para justificar su eliminación (Shah). Mostrar el cuerpo como “error” permite entenderlo como *glitch* y como resistencia a los procesos de invisibilización. El cuerpo está presente en el escenario a pesar de la violencia ejercida hacia él.

### 6.3 La obra de Paola Núñez Torres del Prado

La última artista que analizamos para esta investigación es Paola Núñez Torres del Prado. He dejado la obra de Núñez Torres del Prado para el final de esta tesis porque de todo el corpus analizado, su obra interactúa y dialoga con la estética *glitch* de la manera más transmedial, yuxtaponiendo el *glitch* a prácticas artísticas como el tejido y la pintura. A continuación, presentaremos una serie de sus trabajos que cubren una gran porción de su carrera artística para resaltar la complejidad, sutileza, y potencial de la estética *glitch*.

En la obra de Núñez Torres del Prado, el *glitch* suele aparecer en contextos de yuxtaposición entre tecnologías digitales (programas de computación) y tecnologías que pueden considerarse tradicionales (tejidos). Se explora el error en el encuentro de lo digital y lo textil de manera que recuerdan las propuestas de Hui y la tecnodiversidad. Es decir, que la artista nos invita a considerar los tejidos al mismo nivel que las tecnologías digitales en una relación más horizontal. Para retomar la idea de Hui, debemos de considerar las tecnologías como formas válidas de conocimiento, no solo como herramientas. Al poner tecnologías muchas veces descartadas o asociadas a una cultura “de la periferia” en contacto directo con tecnologías consideradas modernas y que generen *glitches* resalta la tensión que existe entre los dos, como si no tuvieron derecho de compartir espacios. Sin embargo, un elemento central en su práctica es la interacción física con los tejidos para usarlos como herramientas creativas, insistiendo en su derecho de existir y de ser considerada como vehículo de conocimiento y creación.

Entiendo el uso del *glitch*, en la obra de la artista, como manera de resaltar la violencia epistémica que se suele ejercer sobre tecnologías no digitales asociadas a culturas equivocadamente consideradas fuera, o no a la altura de la modernidad occidental. Esta óptica me parece útil para el análisis de las obras de Paola Núñez Torres del Prado. Me pregunto cómo se representan elementos de la realidad latinoamericana/local/peruana a través de dispositivos digitales y globalizados como manera de recuperar voces ignoradas u olvidadas.



Fig. 29: Paola Torres Núñez del Prado, *Corrupted Structure II*, 2015.

En *Estructuras Corruptas* (2025) de Paola Torres Núñez del Prado, la artista modifica textiles tradicionales peruanos utilizando programas informáticos. Para crear estos patrones, introduce en el código digital, elementos de sonidos y videos de voces relacionados con movimientos sociales indígenas. En el caso de la figura 27, el efecto *glitch* se realizó agregándole al código del patrón el sonido de explosivos TNT usados para la creación de una nueva mina en el Perú (Torres Núñez del Prado).

En su performance *Sonified Textile Performance* utiliza el quipu, que es una forma precolombina de comunicación y contabilidad en la que la información se transmitía a través de nudos en cuerdas. Lo convertía e instrumento táctil para reproducir grabaciones de la selva peruana. Así lo conecta a una computadora y al tocarlo reproduce grabaciones con mucha distorsión y fallas.

En ambos casos, utiliza esta idea de *glitch* como venganza por una presencia material que se ha invisibilizado para recordarnos la presencia y contribución de las mujeres en la historia de la transmisión de conocimientos a través de diferentes tradiciones artesanales y artísticas. Por tanto, crea un vínculo entre el conocimiento y las formas tradicionales de comunicación y anima la idea de que estos materiales tienen su lugar en la cultura digital, porque son vehículos de información y cultura. Nos invita a reconsiderar nuestra comprensión de qué es “tecnología” y qué puede ser digital, pero también a reconocer cómo nuestra comprensión de qué es tecnología a menudo sirve para borrar otras formas de tecnologías y de transmisión de información y conocimiento que son igualmente válidas.

Su trabajo con el quipu se inserta en una comunidad de artistas latinoamericanos que trabajan con esta forma de comunicación precolombina. Los denominados NeoKhipukamayoqs se reunieron por primera vez en 2021 en el marco del festival Pumpumyachkan donde compartieron sobre sus prácticas artísticas. Uno de los elementos que atravesaron la conversación fue el reconocimiento del quipu como tecnología que debe de considerarse al igual que cualquier otra tecnología. También, se hizo hincapié en la continuidad del quipu como herramienta de comunicación y de transmisión de cultura. Es decir, que el quipu tiene una historia continua a pesar de la colonización española. La

intervención de estos artistas no significa necesariamente una “reanimación” del quipu sino una continuación de su existencia y desarrolla como herramienta de comunicación que lleva su propia realidad epistemológica.

En *Sonic Chullo* (2014), Núñez Torres del Prado invita a diferentes sentadas en el Parque Washington en Nueva York a ponerse un chullo y a caminar cabizbaja. En el chullo hay un mecanismo que reproduce sonidos grabados de la ciudad de Lima solo si el participante agacha la cabeza. Al caminar derecho y con la frente en alto, los sonidos paran inmediatamente. Esta “acción performativa inducida” también llamada “¡Agacha la cabeza y camina!” busca recrear una experiencia de olvido necesario en muchas comunidades migrantes para lograr insertarse en su nuevo entorno.



Fig. 30: *Sonic Chullo* (2014)

En un podcast en el que la artista conversa con Giuliana Borea, tocan el tema de la identidad. Borea le pregunta sobre posibles acusaciones de apropiación cultural, a lo que Núñez Torres del Prado responde que la tarjeta peruana es fácil de usar porque asocia el material al país y por lo tanto le da autoridad, aunque siempre está tan claro. Para ella la idea se complica al considerar los grupos indígenas que ahora se identifican como limeños. En el caso de la tecnología, señala que utiliza tecnología que no es peruana y que eso no se critica. Reconoce la responsabilidad a la hora de crear arte, pero señala también las expectativas racistas del mundo del arte contemporáneo que siempre espera que ella hable de las dificultades que vive como migrante (Galan).

Son posiblemente aspectos utópicos de la forma en que busca una tercera opción, ya que se ve obligada, en su práctica, a identificarse como occidental o no occidental. Esto es una forma de violencia ya que, bajo esa lógica, nunca será completamente parte de ninguno de los dos. Es también su postura ante posibles acusaciones de apropiación cultural. Toma formas de conocimientos y tecnologías de una parte de su identidad que le fue robada y con ello revierte jerarquías tradicionales que están en la base de una identidad mestiza, que rechaza parcialmente.

Esto se ve también en su serie *Waypes* (2019), que presenta telas indígenas que cuando las tocas, se escuchan voces de una mujer migrante que trabaja como empleada doméstica en la ciudad de Lima. Si interactúas con las capas de la tela más cerca de ti, se escucha su voz decir “Sí, señor” y sólo cuando interactúas con las capas más profundas y escondidas se escucha la voz hablar en quechua, su lengua materna.



Fig.31: *Waype* (2019)

La artista explica esta relación entre textiles, conocimiento e invisibilización en un manifiesto que publicó en página web:

Contemporary technology and pre-Columbian worldviews intertwine: ...  
questioning the prevailing history of technology that attributes to the West and to the male the apparent exclusivity regarding the origins of the computer and telecommunications, placing different human knowledge in a hierarchical order, where indigenous thought - one who sees the earth as a mother, vision never needed more than by now - is taken as “primitive” and inferior and characteristics as fragility or softness, associated with the feminine, are considered, under this same look, as qualities without greater utility, as a weakness or an error. (Torres Núñez del Prado)

Vemos aquí que se afirma que siempre ha existido otros modos de ser y de ver que se han desarrollado a pesar de la violencia epistemológica y colonial. Han sobrevivido a través de formas de tecnologías que suelen ser descartado como el quipu o las formas tradicionales de crear textiles. Torres Núñez del Prado muestra que esas tecnologías contienen en ellas historias y voces que, cuando interactuamos con esas tecnologías de manera física y con respeto, se hace posible un intercambio auténtico.

#### 6.4 Conclusión

En este capítulo busqué analizar las obras de Borea Etxea y Parola Torres Núñez del Prado. Más específicamente, tenía como objetivo central analizar las representaciones del cuerpo y su relación con las tecnologías digital y la violencia en los espacios digitales. Primero, de manera similar a lo explorado en el capítulo sobre el Betamax de Genaro, expliqué que existe en el Perú un uso de espacios digitales para la organización comunitaria. Pero a diferencia del *Betamax de Genaro*, me enfoco aquí en el uso de plataformas digitales para la inclusión de voces y cuerpos cuyas historias han sido históricamente borradas de discursos *mainstream*. Argumento que estas iniciativas invitan reflexiones sobre las formas de invisibilización que operan en espacios digitales.

Desde una estética *glitch*, estas dos artistas reconocen y representan la fricción, la invisibilización y la resistencia a través del cuerpo y la voz. Así, subrayan la violencia del expansionismo económico/militar (cultura pospanóptica) que invita una división entre humano y no humano y la lógica que define quienes merece sobrevivir, son importantes

para sostener el sistema. En el caso de las dos artistas analizadas en este capítulo, el cuerpo y la voz son herramientas de resistencia ya que es un terreno de lucha para la expansión de las estructuras de violencia que busca eliminarlos.

En las obras de las dos artistas analizadas, se presentan una presencia física como fuente de fricción donde surge el *glitch*. Para Etxea, el “error” toma la forma del cuerpo de la artista que lucha contra la violencia inherente del neoliberalismo. Su cuerpo se presenta en solidaridad con los otros cuerpos proyectados y nos recuerda que la violencia estructurada por la cultura de vigilancia neoliberal es sistémica. También, que esas mismas estructuras se han dotado del derecho de determinar el valor de una vida basándose en su capacidad de contribuir al sistema económico globalizado.

En las obras de Núñez Torres del Prado existe ese mismo uso del *glitch* para representar la resistencia hacia formas de violencia. A diferencia de Etxea, esa tensión existe entre formas de tecnologías que no suelen considerarse de manera heterárquica. Las experiencias, conocimientos, y en algunos casos voces no sólo metafóricas sino literales, logran hacerse presentes solo cuando los vehículos que lo contienen se toman en consideración. El *glitch* aparece como trazos de la resistencia de esas voces que se rehúsan a desaparecer detrás de las tecnologías consideradas modernas y válidas.

En otros casos analizados en esta tesis, el *glitch* suele aparecer como algo metafórico o como alusión a algo no-físico, por ejemplo, una distancia ideológica o temporal, un discurso antihegemónico, o la velocidad desenfrenada de la economía del Perú del posconflicto. Lo que diferencia a las obras de este capítulo, y dónde creo que reside su singularidad, es que el *glitch* es usado para recordarnos de los efectos que puede tener la

violencia colonial y económica y cómo esas estructuras de violencia permiten e impulsan procesos de invisibilización de cuerpos y conocimiento. Así, para las víctimas de esa violencia, el solo hecho de existir se vuelve un acto de resistencia ya que han sido categorizadas como *glitch*, o algo no deseado y desechable. El cuerpo de Etxea en *Metacuerpos* resiste a pesar de que las representaciones de violencia extrema que la enmarcan (feminicidio, marginación económica, capitalismo) quieren que desaparezca. De manera parecida en las obras de Núñez Torres del Prado, las historias y experiencias existen dentro de tejidos que han sido tildados de tecnología “menores” y que no son consideradas como formas de transmisión de información reconocidas o válidas en la modernidad occidental. En esto podemos notar paralelos con muchos de los desafíos que caracterizan el posconflicto peruano. El acceso a la justicia para las víctimas del CAI es muchas veces truncado por barreras sociolingüísticas y por un Estado que ve en el crecimiento económico el único camino hacia el futuro.

## Conclusiones

El 11 de septiembre de 2024 falleció Alberto Fujimori, el exdictador de Perú. Este acontecimiento abrió una serie de dudas y posibilidades para el futuro del país. Primero, los tres días de luto nacional que siguieron su fallecimiento fueron marcados por diferentes formas de recordar la vida y el legado de Fujimori. Mientras algunos lo conmemoraron como político y celebran su rol en el CAI, otros rechazaron la idea de recordar su vida a través de una perspectiva positiva o negacionista. En estos modos de considerar su muerte vemos reflejada la dicotomía memoria de salvación/ memoria de derechos humanos que tanto ha marcado el posconflicto.

Segundo, la partida de la figura central del fujimorismo ha generado la posibilidad de hablar de un “después” que no había sido verdaderamente posible desde el fin del CAI. Como hemos desarrollado en esta investigación, es difícil hablar de un “pos”conflicto fuera de categorías temporales. Por supuesto, existe un “pos” que significaría un periodo que sigue los acontecimientos del conflicto, pero no es posible hablar de un Perú que ha salido de las dinámicas políticas, económicas, y socioculturales que se han fomentado durante el conflicto y el Fujimorato. El legado del CAI sigue estructurando muchos aspectos de la sociedad peruana.

Si bien existe un intento de la parte del Estado peruano de proteger la imagen de Fujimori y recordarlo como figura emblemática de la historia peruana, existe también un gran sector de la población que ve en su muerte una ventana para abrir un proceso de transición hacia un verdadero ‘pos’. Este nuevo posconflicto no solo remitiría al tiempo

sino a una nueva etapa en la que el legado del Fujimorato pueda tener menos peso en la vida pública.

Aunque ceñir las especificades de un Perú sin Alberto Fujimori no es el objetivo de esta investigación, me parece oportuno volver a los puntos centrales del proyecto teniendo en mente este acontecimiento histórico y el potencial de una nueva era para el Perú. Sobre todo, me parece importante considerar e imaginar el lugar que ocuparán las visualidades en la construcción de nuevas narrativas durante esta transición. Las conclusiones de nuestro objetivo central, que fue de analizar el uso del *glitch* o la estética del error en el contexto general de la cultura visual peruana del posconflicto, pueden servirnos para entender el rol de imágenes en procesos históricos como este.

En el primer capítulo de esta investigación explico que la cultura visual peruana ha sido fuertemente marcada por el legado político del fujimorismo y los efectos de la violencia del conflicto. Esto trajo tensiones en el imaginario social entre las maneras de hacer memoria o intentar de olvidar el trauma. Principalmente, que, al nivel discursivo, las producciones audiovisuales se vieron obligadas a seguir dos líneas o “formas” de representar los acontecimientos del conflicto interno y su legado. Por un lado, existen los textos que priorizan las víctimas de la violencia del periodo y, por otro, los textos que apoyan una visión justificadora de las acciones del Estado para combatir la presencia comunista en el país. En muchos casos se busca silenciar las críticas hacia el Estado (en muchos casos tachándolas de apología al terrorismo). Esto ha hecho que una nueva generación de artistas busque espacios discursivos *otros* en los que pueda expresar libremente su relación con el legado sociopolítico del país que heredó. Existe un deseo de trascender la oposición binaria entre esas formas de recordar el periodo del conflicto. Es

en ese contexto, el de la necesidad de nuevas prácticas artísticas y nuevos circuitos de circulación de la cultura visual que el arte digital, en especial el arte *glitch*, cobra importancia.

En el segundo capítulo, articulo la teoría *glitch* con los debates en torno al nacionalismo y la memoria en el marco del Perú actual. En un primer lugar, proporciono una perspectiva general de los estudios sobre el *glitch art*. Subrayo la capacidad del arte *glitch* para revelar su propia materialidad, es decir, la de romper la inmersión del visualizador y obligarnos a tomar conciencia de nuestro acto de mirar y de la existencia física del objeto visual. Esto permite un análisis de los sistemas invisibilizados que operan detrás de los objetos visuales. Notamos, sin embargo, que este aspecto del arte *glitch* se ha estudiado bajo un lente universalista de la condición posdigital. En otras palabras, aunque resalto la esencia transgresiva del arte *glitch*, enfatizo que la conceptualización de la teoría *glitch* casi no toma en consideración la posibilidad de una multitud de maneras de usar y relacionarse con las nuevas tecnologías digitales. Ella da por sentado que una comprensión euro/norteamericana de lo digital se puede aplicar a cualquier caso de análisis.

Con el tercer capítulo comienzo el análisis de casos. Me concentro en dos largometrajes del cineasta Juan Daniel F. Molero. Planteo que el uso del *glitch* en sus películas permite analizar los regímenes escópicos que dominan en los espacios representados en cada obra. Explico que los regímenes que estructuran nuestro entorno visual (*quién* tiene el derecho de mirar, *cómo* miramos, *qué* podemos mirar), por un lado, se basan en tecnologías para establecerse como modo de ver dominante, y por otro, que el manejo de esas tecnologías permite la creación de ‘verdades’ incuestionadas. En los dos

largometrajes, *Reminiscencias* (2013) y *Videofilia (y otros síndromes virales)* (2016) se analiza en particular la representación de las tecnologías visuales como herramientas para la construcción de verdades y el control de narrativas. En *Reminiscencias* el uso del *glitch* revela la tensión entre la mirada del cineasta y la mirada representada por los archivos audiovisuales de su familia a partir de los cuales va construyendo el filme. Se usa el *glitch* para simbolizar la tensión y fricción causadas por el encuentro entre perspectivas contradictorias. En mi análisis del largometraje de ficción, *Videofilia (y otros síndromes virales)*, planteo que las tecnologías visuales (cámaras, pantallas, lentes) sirven como manera de crear nuevas realidades.

En el capítulo cuatro, me enfoco en las redes sociales como espacios discursivos. Analizo el uso de las redes sociales con relación a la idea planteada en el capítulo 2 sobre la necesidad de espacios *otros* que trasciendan las dinámicas vigentes de los medios tradicionales en Perú. A través de un análisis de una selección de páginas de memes, explico que el humor visual se ha convertido en un vehículo para la crítica de la condición posconflicto del Perú. Sin embargo, resalto las contradicciones ideológicas entre la crítica de los efectos del fujimorismo y el uso de la nostalgia y la romantización del periodo del CAI. Como caso emblemático de esa fricción discursiva, analizo la serie de videos *El Betamax de Genaro*. En este proyecto, nos alejamos del uso de la estética del error que observamos en la obra de Molero y utilizamos el *glitch* para subrayar la ironía de la nostalgia de los años 90, una tendencia predominante en las redes sociales peruanas. Entiendo el *glitch* en el *Betamax de Genaro* no como revelación de la materialidad de la obra sino como manera de conectarse y dialogar con prácticas estéticas populares en las redes sociales.

En el quinto capítulo, vemos como la fotografía contemporánea ha incorporado la estética *glitch*. Empiezo contextualizando la relación entre fotografía y representación en un contexto latinoamericano. Luego, resalto la presión que se aplica a la fotografía para representar la ‘verdad’. En mi análisis de las fotos de Samuel Chambi, Diego Collado y Liliana Ávalos, noto que el *glitch* se utiliza de dos maneras: por un lado, sirve como rechazo categórico de dichas presiones al insistir en la intervención (ya sea del mismo fotógrafo o de un componente tecnológico) como algo esencial en la fotografía. Por otro, el *glitch* es usado para simbolizar la imposibilidad de representar la condición del posconflicto en su totalidad y complejidad.

En el sexto y último capítulo de análisis, hago dialogar la obra *Metacuerpos* de Borea Etxea con una selección de obras de Paola Torres Núñez del Prado, *Corrupted Structure II* (2015), *Waype* (2019) y *Sonic Chullo* (2014). Explico cómo, frente a las narrativas hegemónicas, la sola presencia de cuerpos y voces “no deseados” se convierte en un acto político. Esta idea se ve reflejada en el trabajo de Etxea y Núñez Torres del Prado que utilizan el *glitch* como metáfora para cuerpos que han sido invisibilizados y que resisten esa invisibilización. Aquí el enfoque no es solo revelar la materialidad o señalar la fricción entre discursos sino de mostrar que el sistema neoliberal necesita que ciertos cuerpos desaparezcan para sostenerse.

En suma, los casos seleccionados y analizados para esta investigación demuestran tanto la amplitud y la complejidad de la estética del error en el Perú como la urgencia con la que los artistas peruanos del posconflicto buscan y crean lenguajes para describir y representar su condición.

Los dos objetivos principales de esta investigación fueron ubicar el arte *glitch* dentro de la cultura visual peruana contemporánea y contribuir a la teorización del *glitch* mirándola desde regiones y lenguas pocas consideradas en ella. Sobre estos objetivos, se puede decir lo siguiente. Primero, el arte *glitch* en el Perú propone nuevos espacios y herramientas estéticas para representar el posconflicto. Dentro de este nuevo lenguaje, se cuestiona el “pos” del posconflicto. El arte *glitch* rechaza el “pos” al enfatizar el aspecto de crisis que atraviesa la condición actual. Los artistas analizados no se colocan a ellos mismo dentro de un periodo posterior al conflicto o en un periodo definido por el pasado, sino en un ciclo continuo. Esto se asemeja a la idea de Menkman del *glitch* que funciona “dentro” y “contra” las tecnologías, es decir que critica el medio en el que se encuentra, pero simultáneamente depende de él (Menkman, *Glitch Studies Manifesto* 7). Es simultáneamente un momento de reflexión y creación ya que los artistas *glitch* obligan una toma de consciencia y plantean nuevas prácticas artísticas. Los artistas *glitch* abrazan la crisis y la fragilidad de los sistemas que nos rodean para poder identificar los elementos que pueden servirnos para la creación de otras formas de ver.

Segundo, aunque esta investigación se centra en casos peruanos, también busco abrir estas conclusiones de manera que sean aplicables en un nivel global. Propongo entender esta investigación como un proceso de localización de una teorización pretendidamente universal. Este proceso de localización es más bien una manera de resaltar los puntos ciegos de lo que se ha desarrollado sobre el arte *glitch* en la zona euro/norteamericana. Hay que considerar los aportes de esta generación de peruanos al estudio del arte *glitch* de una manera heterárquica en la que no se trata de solo mirar el caso peruano y dejarlo en su localidad sino de crear puentes entre diferentes zonas

geográficas, lingüísticas, y socioculturales para mejor entender la transversalidad de la violencia sistémica y las distintas maneras de representarla y resistirla.

En las etapas primarias de esta investigación, empecé por agrupar los distintos casos encontrados por tema o por medio utilizado para facilitar el análisis. Si bien esto me permitió desarrollar acercamientos teóricos para cada grupo de mi corpus y analizar los contextos específicos en los que circularon, hay dos reflexiones que abarcan todos los grupos.

Primero, cada uno de los ejemplos analizados es recontextualizado por la inclusión del uso deliberado del error. El arte *glitch* revela y enfatiza su propia materialidad física y tecnológica y expone la fricción entre el contenido y su forma. Juegan entonces con las convenciones y las expectativas de su propio medio o género. Nuestra posición como sujeto de mirada ahora insoslayable, la obra nos invita a pasar de preguntarnos “qué estamos mirando” a “cómo estamos mirando”. Esta autorreferencia de la obra hacia su propia existencia como texto y como participante en una relación con el visualizador involucra las convenciones que influyen en este proceso.

En los filmes de Molero, el error es utilizado para resaltar el comentario que hace la obra sobre forma. En *Reminiscencias*, el mensaje de error inicial que indica la presencia de archivos dañados delata los límites del proyecto del cineasta y del género documentalista. Molero, como creador y punto de vista del filme, no tiene el material necesario para una completar el proyecto deseado. Como se trata de recuperar una memoria perdida tras un accidente, ese proceso se ve truncado desde sus comienzos. Esto también se aplica al documental que estamos viendo. El texto mismo nos indica, a través

de la estetización del error, que se trata de un proyecto incompleto y en el cual no podemos confiar, rompiendo con las expectativas del género de documental. En *Videofilia*, esta reflexión se ejemplifica en los errores que ponen en cuestión la estabilidad del soporte tecnológico y en el uso de *pop-ups* y *gifs* que producen la ilusión de estar viendo la película en una computadora usando una página de piratería. En el género de ficción, estos elementos no tienen las mismas implicaciones sobre la legitimidad de la obra como puede ocurrir en *Reminiscencias*, pero juega con la inmersión que puede ofrecer el cine, sobre todo el cine en salas.

Algo parecido ocurre en el *Betamax de Genaro*. Aquí, el *glitch*, que está relacionado a la estética retro y la nostalgia, sirve para resaltar la continuidad entre las figuras presentes en sus capítulos y los actores políticos de la actualidad. Esto rompe con las expectativas de ser un ejercicio de nostalgia aislado en el pasado. Del lado de la fotografía, tal vez el caso más directo de esto, vemos como los artistas intervienen para dificultar nuestra visualización, rechazando así un rol imaginado que algunas personas podrían imponer a la fotografía. En las obras de Etxea y Núñez Torres del Prado, este juego con las expectativas reside en la combinación de materiales digitales y orgánicos que ponen en cuestionamiento jerarquías basadas en relaciones poscoloniales.

El segundo aspecto que atraviesa el corpus es el énfasis que da el *glitch* en su materialidad. Esto no solo afecta nuestra relación con el texto y las expectativas que influyen en nuestra lectura, sino que también materializa el proceso de creación y difusión del texto. Podemos pensar en la anécdota que incluí en la introducción de esta investigación, como el filme de Molero me hizo consciente de que estaba viendo una película en una universidad en el marco de un congreso internacional, una posición de

privilegio. También, se observa en cómo el *Betamax de Genaro* que alude a la vez a los Vladivideos y a estéticas digitales, los fotógrafos nos recuerdan de su existencia e intervención en el proceso fotográfico, y como, Etxea y Torres Núñez del Prado nos recuerda la existencia de cuerpos y conocimientos tradicionales en espacios digitales.

En suma, el arte *glitch* peruano responde a la confluencia de la necesidad de espacios de creación de imágenes contestarias y la expansión del acceso a herramientas y espacios digitales. El error se convirtió en un símbolo de frustración en un contexto sociopolítico que niega la realidad del legado del conflicto. El *glitch* se impone como una manera de representar los obstáculos que impiden un diálogo pleno sobre los eventos del pasado y su continuidad en el presente. En un contexto como el posconflicto peruano, marcado por un proceso de justicia histórica paralizado por una crisis constitucional continua y la dominación de una cultura de negacionismo frente su propia historia, el *glitch* ofrece una pequeña venganza de la parte de lo que se intenta borrar. Es, en su esencia, la aparición que algo que no deberíamos de ver.

De esta investigación, muchos temas quedan expuestos a futuros análisis. Existe, también, una tradición importante de arte sonoro que emplea el *glitch*. Aunque esta investigación se centró en objetos visuales, una indagación que compare piezas *glitch* visuales y sonoros en la representación y el registro podría ofrecer observaciones interesantes. Si el arte *glitch* visual dialoga con el entorno y la cultura visuales del Perú del posconflicto, ¿Cómo dialoga el arte *glitch* sonoro con su entorno acústico? También, el rol del error estetizado se puede estudiar en otros contextos para enriquecer el diálogo entre regiones geográficas y lenguas. Un estudio comparativo entre el glitch art peruano y otros casos no euro-norteamericano ayudaría a profundizar la bibliografía sobre arte

digital y político en el Sur global. Estudios que privilegian el arte glitch en zonas geográficas o lingüísticas pocos estudiados contribuiría a descentralizar las comprensiones euro/norteamericanas del *glitch* y, de manera más amplia, las influencias de las tecnologías digitales en la cultura visual contestataria.

### Obras citadas

- Agamben, Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Payot et Rivages, 2014.
- Agurto, André. “Samuel Chambi, más allá de la realidad”. *Cosas*, 9 de mayo de 2017.
- Ahumada Infante, Aldo. “Transmodernidad: dos proyectos disímiles bajo un mismo concepto”. *Polis*, vol. 12, n° 34, 2013, pp. 291–305,  
<https://doi.org/10.4067/s0718-65682013000100015>.
- Alex Williams, y Nick Srnicek. “#ACCELERATE MANIFESTO for an Accelerationist Politics”. <https://criticallegalthinking.com/2013/05/14/accelerate-manifesto-for-an-accelerationist-politics/>, 2013.
- Alfaro Rotondo, Santiago. *PERUWOOD : La industria del video digital en el Perú*. n° 2013, 2019, pp. 69–99.
- Arquilla, John, y David Ronfeldt, editores. *The Future of Terror, Crime, and Militancy*. RAND Corporation, 2001, <http://www.jstor.org/stable/10.7249/mr1382osd>.
- Asociación de Curadores del Perú. *Pronunciamiento de la Asociación de Curadores del Perú sobre la Ley General de Museos*. 23 de junio de 2021.
- Avanessian, Arman, y Mauro Reis, editores. *Aceleracionismo: Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo*. Caja Negra, 2017.
- Baker, Chris. “Hatun Willakuy, Versión abreviada del informe final de la Comisión de la Verdad y Reconciliación, Comisión de Entrega de la Comisión de la Verdad y

- Reconciliación, Lima, Perú, Feb. 2004, 4 77pp. ”. *Journal of Iberian and Latin American Research*, 2005, <https://doi.org/10.1080/13260219.2005.10426817>.
- Barker, Tim. “Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant”. *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, editado por Mark Nunes, Continuum, 2011, pp. 42–58.
- Baron, Jaimie. “The Archive Effect”. *The Archive Effect*, Routledge, 2014, <https://doi.org/10.4324/9780203066935>.
- Barriandos, Joaquín. “La colonialidad del ver. Hacia un nuevo diálogo visual interepistémico”. *Nómaditas*, vol. 35, 2011, pp. 13–29.
- Basu, Laura. “Memory dispositifs and national identities: The case of ned kelly”. *Memory Studies*, vol. 4, n° 1, enero de 2011, pp. 33–41, <https://doi.org/10.1177/1750698010382159>.
- Bedoya, Luz María. “La pluralidad de lo fotográfico”. *LaMula.pe*, junio de 2014.
- Belk, Russell W. “Extended Self in a Digital Age”. *The Routledge Companion to Identity and Consumption*, editado por Ayalla A. Ruvio y Russell W. Belk, Routledge, 2013, pp. 83–90.
- Benjamin, Ruha. “Default Discrimination”. *Race After Technology : Abolitionist Tools for the New Jim Code*, Polity, 2020, pp. 53–64.

- Bernal Heredia, Sandra Vanessa. “‘Cholo soy’, 1973 y 2016: voces de choledad en el Perú”. *Canadian Journal of Latin American and Caribbean Studies*, vol. 45, n° 2, mayo de 2020, pp. 227–45, <https://doi.org/10.1080/08263663.2020.1735103>.
- Bhattacharyya, Sayan. “Epistemically Produced invisibility”. *Global Debates in The Digital Humanities*, editado por Domenico Fiormonte et al., University of Minnesota Press, 2022, pp. 3–14.
- Bhutto, Fatima. *Dispatches from Bollywood, Dizi, and K-Pop*. Columbia Global Reports, 2019, <https://doi.org/10.2307/j.ctv1fx4gs4>.
- Bleichmar, Silvia. “‘La construcción de legalidades como principio educativo’”. [https://www.youtube.com/watch?v=mu7Fua\\_\\_m18&t=1079s&ab\\_channel=ClaudioM%C3%A1spero](https://www.youtube.com/watch?v=mu7Fua__m18&t=1079s&ab_channel=ClaudioM%C3%A1spero), 2007.
- Boatcă, Manuela. “Counter-Mapping as Method: Locating and Relating the (Semi-)Peripheral Self”. *Historical Social Research*, vol. 46, 2021, pp. 244–63, <https://doi.org/10.12759/hsr.46.2021.2.244-263>.
- Borea, Giuliana. *Configuring the New Lima Art Scene*. Routledge, 2021, <https://doi.org/10.4324/9781003085003>.
- Boysen, Benjamin, y Jesper Lundsryd Rasmussen. “The Material Turn and the Fantasy to Undo Modernity”. *The Comparatist*, n° 44, 2020, pp. 7–24.

- Brañez-Medina, Roberto. "Amixer Detected ! Identities and Racism in Peruvian Cyberspace". *Racialization and Language Interdisciplinary Perspectives From Perú*, editado por Michele Back y Virginia Zavala, Routledge, 2013, pp. 162–88.
- Bustamante, Emilio. "El nuevo cine peruano: un panorama". *MLN*, n° 133, 2018, pp. 435–51.
- Cabral, Ernesto. "Carlín: 'Lo de "rayo pudiente" ha prendido tanto porque tiene un ingrediente discriminador"'. *LaMula.pe*, 15 de mayo de 2015.
- Cáceres Álvarez, Luis. "La estética de los contestatario: Samuel Chambi y el arte de la destrucción". *Orígenes*, vol. 4, n° 6, 2021, pp. 4–9.
- Calabrese Castro, Natalia. "¿Por qué llamarlo fotografía?" *Questión*, vol. 1, n° 51, 2016, pp. 347–59.
- Cánepa, Gisela. "Geopoética de identidad y lo cholo en el Perú". *Crónicas urbanas*, 2007, pp. 29–42.
- . "Nation Branding: The Re-foundation of Community, Citizenship and the State in the Context of Neoliberalism in Peru". *Medien Journal*, vol. 3, 2013, pp. 7–18.
- Cánepa, Gisela, y Felix Lossio Chavez. "Introducción". *La Nación Celebrada: Marca país y ciudadanías en disputa*, editado por Gisela Cánepa y Felix Lossio Chavez, Fondo Editorial Universidad del Pacífico, 2019, pp. 9–40.

- Cánepa, Gisela, y María Eugenia Ulfe. “Performatividades contemporáneas y el imperativo de la participación en las tecnologías digitales”. *Anthropologica*, n° 33, 2014, pp. 67–86.
- Castro-Gómez, Santiago. “Ciencias sociales, violencia epistémica y el problema de la ‘invención del otro’.” *La colonialidad del saber : eurocentrismo y ciencias sociales: perspectivas latinoamericanas*, editado por Lander Edgardo, CLACSO, 2009, pp. 88–98.
- Chagas, Viktor. “Memes as Vernacular Politics”. *Research Handbook on Visual Politics*, editado por Darren Lillker y Anastasia Veneti, Edward Edgar Publishing, 2021, pp. 298–309.
- Chan, Anita. “Network Peripheries: Technological Futures and the Myth of Digital Universalism”. *Networking Peripheries*, MIT Press, 2013, <https://doi.org/10.7551/mitpress/9360.003.0003>.
- Collado, Diego. “Data Recovery”. *Granta*, n° 129, 2014.
- Cornejo Polar, Antonio. “Mestizaje and Hybridity: The Risks of Metaphors-Notes”. *The Latin American Cultural Reader*, editado por Ana del Sarto et al., Duke University Press, 2004, pp. 760–64, <http://read.dukeupress.edu/books/book/chapter-pdf/614333/9780822385462-040.pdf>.
- Cubitt, Sean. “Glitch”. *Cultural Politics*, 2017, <https://doi.org/10.1215/17432197-3755156>.

- Dávalos López, Alfredo. “La internet como arma de contrapeso al poder. El caso zapatista”. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, n° 120, 2012, pp. 33–36, <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16057414008>.
- Davey, Nicholas. “Hermeneutical Aesthetics and an Ontogeny of the Visual”. *The Handbook of Visual Culture*, editado por Ian Heywood y Barry Sandywell, Berg, 2012, pp. 131–54.
- Del Rio Riande, Gimena. “Digital Humanities and Visible and Invisible Infrastructures”. *Global Debates in The Digital Humanities*, editado por Domenico Fiormonte et al., University of Minnesota Press, 2022, pp. 247–58.
- Dietrich, Martha Cecilia, y María Eugenia Ulfe. “Contra narrativas, antropología visual y ‘activismo de la memoria’ en el Perú”. *Forma. Revista d’estudis comparatius*, vol. 18, 2018, pp. 81–105, <http://posgrado.pucp.edu.pe/maestria/antropologia-visual/>.
- Dikovitskaya, Margaret. “Major theoretical Frameworks in Visual Culture”. *The Handbook of Visual Culture*, editado por Ian Heywood y Barry Sandywell, pp. 68–89.
- Drinot, Paulo. “El Ojo que llora, las ontologías de la violencia y la opción por la memoria en el Perú”. *Hueso Húmero*, n° 50, 2005, pp. 53–74.
- El Betamax de Genaro. “‘El Betamax de Genaro 37’”. <https://fb.watch/vEQPgSWQkX/>, 10 de febrero de 2017.

“El Congreso aprobó ley mordaza para museos”. *La República*, 16 de junio de 2021.

“El Rayo Pudiente y por qué una marca no debe temer a un ‘troll’”. *Gestión*, 27 de mayo de 2015.

F. Molero, Juan Daniel. “re\_making”. *NECSUS*, 18 de julio de 2016.

Feldman, Joseph P. *Memories Before the State : Postwar Peru and the Place of Memory, Tolerance, and Social Inclusion*. Rutgers University Press, 2021.

Felices Luna, Maritza. “The Pacification of Peru and the Production of a Neoliberal Populist Order”. *State Crime Journal*, vol. 6, n° 1, 2017, pp. 156–74, <https://doi.org/10.13169/statecrime.6.1.0156>.

Fitzpatrick, Kathleen. “The Humanities, Done Digitally”. *Debates in the Digital Humanities*, editado por Matthew K Gold, University of Minnesota Press, 2012, pp. 12–15, <https://doi.org/10.5749/j.ctttv8hq.5>.

Fontcuberta, Joan. “Data Recovery”. *LensCulture*.

Fowks, Jacqueline. “Masiva manifestación contra Keiko Fujimori en Perú”. *El País*, 3 de junio de 2016.

---. *Mecanismos de la posverdad*. Fondo de Cultura Económica dle Perú, 2017.

Fukuyama, Francis. “The End of History?” *Quadrant*, vol. 33, n° 8, agosto de 1989, pp. 15–25, <https://search.informit.org/doi/10.3316/informit.799908751072751>.

Galan, Daniela. “Weaving Data: The Work of Paola Núñez Torres del Prado”. *Women Artists From Latin America*, enero de 2024.

Gallery, Leonardo. “Peruvian Video / Electronic Art”. *Leonardo Gallery*, vol. 35, n° 4, 2002, pp. 355–63.

“Ganadores del 4 Salón Nacional de Fotografía ICPNA 2014”. *LimaGris*, 20 de mayo de 2014.

García Canclini, Néstor. *Diferentes, Desiguales y Desconectados: Mapas de la Interculturalidad*. Gedisa, 2004.

García García, Lidia. “World Wide Shit: Digital Garbage in Latin American Contemporary Art”. *Mitologías hoy*, vol. 17, 2018, pp. 151–68, <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.537>.

Gerbaudo, Paolo. *Tweets and the Streets: Social Media and Contemporary Activism*. PlutoPress, 2012.

Ginsburg, Faye. “Rethinking the Digital Age”. *The Visual Culture Reader*, editado por Nicholas Mirzoeff, Routledge, 2013, pp. 605–18.

Giorgi, Gabriel. “Body”. *Dictionary of Latin American Studies*, editado por Robert Mckee y Mónica Szurmuk, University of Florida Press, 2012, pp. 34–38.

Glitsos, Laura. “Vaporwave, or music optimised for abandoned malls”. *Popular Music*, vol. 37, n° 1, enero de 2018, pp. 100–18, <https://doi.org/10.1017/S0261143017000599>.

- Gomez, Norberto. "Eva Rocha: Digital Desaparecido in the Postinternet". *Digital Encounters: Envisioning Connectivity in Latin American Cultural Production*, editado por Cecily Raynor y Rhian Lewis, University of Toronto Press, 2023, pp. 178–99.
- Grant, Catherine, y Jaap Kooijman. "New ways of seeing (and hearing): The audiovisual essay and television". *NECSUS. European Journal of Media Studies*, enero de 2019, pp. 293–97.
- Grundell, Vendela. *Flow and Friction: On the Tactical Potential of Interfacing with Glitch Art*. Art and Theory Publishing, 2016.
- Hall, Stuart. *Representation : Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage, 1997.
- He, Weihua. "Bertolt Brecht's theatrical concept of alienation effect and the Chinese application and transformation". *Neohelicon*, vol. 46, n° 1, junio de 2019, pp. 53–67, <https://doi.org/10.1007/s11059-018-0468-3>.
- Heywood, Ian, y Barry Sandywell. "Critical Approaches to the Study of Visual Culture: An Introduction to the Handboom". *The Handbook of Visual Culture*, editado por Ian Heywood y Berry Sandywell, Berg, 2012, pp. 1–58.
- "Hildebrandt sobre crisis en CNM y PJ: 'Para la OCDE debemos ser los hazmerreír sudamericanos'". *RPP Noticias*, 17 de julio de 2018.

“Human error caused 2022 Rogers outage, system ‘deficiencies’ made it worse: report”.

*RCI*, 5 de julio de 2024.

“¿Imatataq Seguridad Digitalmanta yachanchik?” *asimitria.org*.

Jameson, Fredric. *Representing Capital : A Commentary of Volume One*. Verso, 2011.

Jay, Martin. “Scopic Regimes of Modernity Revisited”. *The Handbook of Visual*

*Culture*, editado por Ian Heywood y Barry Sandywell, Berg, 2012, pp. 102–14.

Jiménez, Beatriz. “Alrededor de 400.000 mujeres, esterilizadas sin su consentimiento”.

*El Mundo*, 14 de diciembre de 2009.

---. “La manifestación contra Keiko Fujimori, la más grande desde el fin de la

dictadura”. *El Mundo*, 6 de abril de 2016.

Joyce, Patrick, y Tony Bennett. “Material powers: Introduction”. *Material Powers*,

editado por Patrick Joyce y Tony Bennett, Routledge, 2010, pp. 1–21.

Kane, Carolyn L. “High-Tech Trash: Glitch, Noise, and Aesthetic Failure”. *High-Tech*

*Trash: Glitch, Noise, and Aesthetic Failure*, 2019,

<https://doi.org/10.1525/luminos.83>.

---. “Photo noise”. *History of Photography*, vol. 40, n° 2, abril de 2016, pp. 129–45,

<https://doi.org/10.1080/03087298.2016.1154317>.

Kirschenbaum, Matthew. “What Is Digital Humanities and What’s It Doing in English

Departments?” *Debates in the Digital Humanities*, editado por Matthew K Gold,

University of Minnesota Press, 2012, pp. 3–11,  
<https://doi.org/10.5749/j.ctttv8hq.4>.

Ledesma, Eduardo. “C\$U%B#A#+53: Glitches, Viruses, and Failures in Cuban and Cuban-American Digital Culture”. *Digital Encounters: Envisioning Connectivity in Latin American Cultural Production*, editado por Cecily Raynor y Rhian Lewis, University of Toronto Press, 2023, pp. 107–38.

Leonard, Jesse. “The GIF that Cries: Digital Representations of Peru’s Post-conflict Condition”. *Modern Languages Open*, vol. 2023, nº 1, diciembre de 2023,  
<https://doi.org/10.3828/mlo.v0i0.443>.

“Liliana Ávalos: ‘Lima Norte es mi referente fotográfico’”. *Lima en escena*, 26 de abril de 2022.

Linssen, Dana. “Whose Cinema: The video-essay on the big screen of the International Film Festival Rotterdam”. *NECSUS. European Journal of Media Studies*, enero de 2016, pp. 289–95.

Lossio Chavez, Felix. “La nación en tiempos especulativos o los imperativos culturales de las marcas país”. *La nación celebrada: Marca país y ciudadanía en disputa*, editado por Gisela Cánepa Koch y Felix Lossio Chavez, Fondo Editorial Universidad del Pacífico, 2019, pp. 43–66.

Martín-Barbero, Jesús. “Medios de comunicación”. *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*, editado por Mónica Szurmuk y Robert McKee Irwin, Siglo Veintiuno Editores, 2009, pp. 169–73.

- . “Saberes Hoy: Diseminaciones, Competencias y Transversalidades”. *Revista Iberoamericana de educación*, nº 32, 2003, pp. 17–34.
- Mazzuchini, Santiago, y Carol Torres. “Memocracia en Lima: Plebiscito de revocatoria a Susana Villarán”. *Análisis*, nº 9, 2013, pp. 2–15.
- Mculty, Stephanie. “Peru 2016: Continuity and Change in an Electoral Year”. *Revista de ciencia política (Santiago)*, vol. 37, nº 2, 2017, pp. 563–88, <https://doi.org/10.4067/s0718-090x2017000200563>.
- Mcpherson, Tara. “Why Are the Digital Humanities So White? or Thinking the Histories of Race and Computation”. *Debates in the Digital Humanities*, editado por M.K. Gold, University of Minnesota Press, 2013, pp. 139–60, <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816677948.003.0017>.
- Menkman, Rosa. *Glitch Studies Manifesto*. [rosa-menkman.blogspot.com](http://rosa-menkman.blogspot.com), 2010.
- . *The Glitch Moment(um)*. 2011.
- Metacuerpos*. 2014, <https://youtu.be/67q2hPkd4JU>.
- Middents, Jeffrey. “Con Nariz (blanqui-)roja: Peruvian Comedy, Marca Perú and ¡Asu Mare!” *Peruvian Cinema of the Twenty-First Century: Dynamic and Unstable Grounds*, editado por Sarah Barrow y Cynthia Vich, 2020, pp. 47–64.
- Mignolo, Walter D. *Historias locales/diseños globales: Colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Princeton University Press, 2000.

- Milton, Cynthia E. *Art From a Fractured Past: Memory and Truth-Telling in Post-shining Path Peru*. Editado por Cynthia E. Milton, Duke University Press, 2014.
- Milton, Cynthia E., y María Eugenia Ulfe. “Promoting Peru: Tourism and post-conflict memory”. *Accounting for Violence: Marketing Memory in Latin America*, editado por Ksenija Bibika y Leigh Payne, Duke University Press, 2011, pp. 207–34.
- Mirzoeff, Nicholas. “The Right to Look”. *Critical Inquiry*, 2011, <https://doi.org/10.1086/659354>.
- Mitchell, W.J. T. “Image”. *Critical Terms for Media Studies*, editado por W. J. T. Mitchell y Mark B. N. Hansen, The University of Chicago Press, 2010, pp. 35–48.
- Mitchell, W. J. T. “Interdisciplinarity and Visual Culture”. *Art Bulletin*, vol. 77, nº 4, 1995, pp. 540–44.
- Mitrovic Paese, Mijail. “Data Recovery y las condiciones actuales de la fotografía”. *Revista Kaypunku*, vol. 3, nº 1, 2016, pp. 3–25, [www.kaypunku.com](http://www.kaypunku.com).
- Moraña, Mabel. “‘El ojo que llora’: Biopolítica, nudos de la memoria y arte público en el Perú de hoy”. *Entre Incas y Pishtacos. Estudio sobre literatura y cultura peruana*, Casa de la Literatura Peruana, 2018, pp. 267–91.

- . “Heterogeneidad transgresión y las agendas de la globalización”. *Entre Incas y Pishtacos. Estudio sobre literatura y cultura peruana*, Casa de la Literatura Peruana, 2018, pp. 225–36.
- . “Transculturación y latinoamericanismo”. *Cuadernos de Literatura*, vol. 21, nº 41, junio de 2017, p. 153, <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cl21-41.trla>.
- Moser, Walter. “La toupie ‘mémoire-oublie’ et le recyclage des matériaux baroques”. *Passions du passé. Recyclage de la mémoire et usages de l’oublie*, editado por Marie-Pascale Huglo et al., L’Harmattan, 2000.
- Muñoz, Paula, y Yamilé Guibert. “Perú: El fin del optimismo”. *Revista de ciencia política*, vol. 36, nº 1, 2016, pp. 313–38.
- Nakamura, Lisa. “Head-Hunting on the Internet: Identity Tourism, Avatars, and Racial Passing in Textual and Graphic Chat Spaces”. *Popular Culture: A Reader*, editado por Raiford Guins y Omayra Zaragoza Cruz, SAGE, 2005, pp. 520–33.
- Navia, María José. “(404) Page Not Found: Technology, Failure, and Disconnection in Alejandro Zambra’s Mis documentos”. *Digital Encounters: Envisioning Connectivity in Latin American Cultural Production*, editado por Cecily Raynor y Rhian Lewis, University of Toronto Press, 2023, pp. 87–106, <https://doi.org/doi-org.proxy.bib.uottawa.ca/10.3138/9781487538804>.
- Nora, Pierre, editor. *Les lieux de mémoires*. Gallimard.

- Ñiquen G., Alberto. “Estas son las tablas de Sarhua que algunos pensaron que era apología del terrorismo”. *LaMula.pe*, 28 de enero de 2018.
- Ogden, Rebecca. “Instagram photography of Havana: Nostalgia, digital imperialism and the tourist gaze”. *Bulletin of Hispanic Studies*, vol. 98, n° 1, Liverpool University Press, 1 de enero de 2021, pp. 87–107, <https://doi.org/10.3828/bhs.2021.6>.
- Pitman, Thea. “Where’s the ML in DH? And Where’s the DH in ML? The Relationship between Modern Languages and Digital Humanities, and an Argument for a Critical DHML”. *Digital Humanities Quarterly*, vol. 11, n° 1, 2017, p. n/a, <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/11/1/000287/000287.html>.
- “Polémica por premio del Salón del Icpna a esta fotografía”. *El Comercio*, 30 de mayo de 2014.
- Posner, Miriam. “What’s Next: The Radical, Unrealized Potential of Digital Humanities”. *Debates in Digital Humanities 2016*, editado por Matthew K Gold y Lauren F Klein, University of Minnesota Press, 2016, pp. 32–41, <https://muse.jhu.edu/book/46383>.
- Ramsay, Stephen, y Geoffrey Rockwell. *Developing Things: Notes Toward an Epistemology of Building in the Digital Humanities*. Editado por Matthew K Gold, University of Minnesota Press, 2012, <https://doi.org/10.5749/j.ctttv8hq.8>.
- Rendon, Silvio. “Capturing correctly: A reanalysis of the indirect capture–recapture methods in the Peruvian Truth and Reconciliation Commission”. *Research and Politics*, vol. 6, n° 1, enero de 2019, <https://doi.org/10.1177/2053168018820375>.

- Richard, Nelly. "Intersecting LatinAmerica with Latin Americanism: Academic Knowledge, Theoretical Practice, and Cultural Criticism". *The Latin American Cultural Reader*, editado por Ana del Sarto et al., Duke University Press, 2004, pp. 687–705, <http://read.dukeupress.edu/books/book/chapter-pdf/614325/9780822385462-036.pdf>.
- Rivas Frías, Bruno. "Peruvian auteur cinema in globalization era: Between transgression and marginalization". *Revista de Comunicación*, vol. 19, nº 2, University of Piura, 2020, pp. 215–30, <https://doi.org/10.26441/RC19.2-2020-A12>.
- Roberts, Kenneth M. "Do Parties Matter? Lessons from the Fujimori Experience". *The Fujimori Legacy*, Penn State University Press, 2021, pp. 81–101, <https://doi.org/10.1515/9780271030326-007>.
- Rodríguez Magda, Rosa María. "Transmodernidad: Un Nuevo Paradigma". *Transmodernity*, vol. 1, nº 1, 2011, pp. 1–13, <https://doi.org/10.5070/T411000005>.
- Rodríguez-Ortega, Nuria. "Digital Social Sciences and Digital Humanities of the South: Materials for a Critical Discussion". *Global Debates in the Digital humanities*, editado por Domenico Fiormonte et al., University of Minesota Press, 2022, pp. 101–16.
- Rombes, Nicholas. "Accelerationism". *Cinema in the Digital Age*, Columbia Univeristy Press, 2017, pp. 1–3.
- Rose, Gilian. *Visual Methodologies*. SAGE, 2002.

Rose, Gilian, y Divya P. Tolia-Kelly, editores. *Visuality/Materiality*. Ashgate, 2012.

Ruétao, Victoria. “Industria cultural”. *Diccionario de estudios culturales*

*latinoamericanos*, editado por Mónica Szurmuk y Robert McKee Irwin, Siglo

Veintiuno Editores, 2009, pp. 154–58.

Russell, Isabel Galina. “Geographical and linguistic diversity in the digital humanities”.

*Literary and Linguistic Computing*, 2014, <https://doi.org/10.1093/llc/fqu005>.

Salazar Aparcana, Alexis, et al. “Convergencia mediática, narrativa transmedia y cultura

participativa en los memes del Chavo del Ocho en torno a la campaña del NO,

ante el pedido de revocatoria de una alcaldesa”. *Revista Arte Y Diseño A&D*, n°

6, 2020, pp. 72–86.

Sandoval-Almazan, Rodrigo. “Political Messaging in Digital Spaces: The Case of

Twitter in Mexico’s Presidential Campaign.” *Politics, Protest, and*

*Empowerment in Digital Spaces*, IGI Global, 2017, pp. 72–90.

Sandywell, Barry. “Seven These on Visual Culture: Towards a Critical-Relfexive

Paradigm for the New Visual Studies”. *The Handbook of Visual Culture*, editado

por Ian Heywood y Barry Sandywell, Berg, 2012, pp. 648–73.

Santana, Gabriela Berghahn, y Marthina Borghetti Rosa Da Silveira.

“Tecnodiversidade, de Yuk Hui”. *Conversas & Controvérsias*, vol. 8, n° 1,

agosto de 2021, p. e41182, <https://doi.org/10.15448/2178-5694.2021.1.41182>.

- Saona, Margarita. "Memory Matters in Transitional Peru". *Memory Matters in Transitional Peru*, 2014, <https://doi.org/10.1057/9781137290175>.
- Schudson, Michael. "Dynamics of Distortion in Collective Memory". *Memory Distortion: How Minds, Brains, and Societies Reconstruct the Past*, editado por Daniel L. Schacter, Harvard UP, 1997, pp. 346–264.
- Seydel, Ute. "Nación". *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*, editado por Mónica Szurmuk y Robert Mckee Irwin, Siglo XXI, 2009, pp. 189–96.
- Shabbar, Andie. "Queer-Alt-Delete: Glitch art as protest against the surveillance cistem". *Wsqr*, vol. 46, n° 3–4, 2018, pp. 195–211, <https://doi.org/10.1353/wsqr.2018.0039>.
- Shah, Nishant. "I spy, with my little AI: How queer bodies are made dirty for digital technologies to claim cleanness". *Queer Reflections on AI: Uncertain Intelligences*, Taylor and Francis, 2023, pp. 57–72, <https://doi.org/10.4324/9781003357957-5>.
- Shapley, Greg. "After the artefact: Post-digital photography in our post-media era". *Journal of Visual Art Practice*, vol. 10, n° 1, 2011, pp. 5–20, [https://doi.org/10.1386/jvap.10.1.5\\_1](https://doi.org/10.1386/jvap.10.1.5_1).
- Shaviro, Steven. *No Speed Limit: Three Essays on Accelerationism*. University of Minnesota Press, 2014.

- Shifman, Limor. *Memes in Digital Culture*. MIT Press, 2013,  
[http://direct.mit.edu/books/book/chapter-pdf/207134/9780262317696\\_cad.pdf](http://direct.mit.edu/books/book/chapter-pdf/207134/9780262317696_cad.pdf).
- Smith, Amanda M. “Sounds of the Baguazo: Listening to Extractivism in an Intercultural Radio Programme from the Peruvian Amazon”. *Journal of Latin American Cultural Studies*, vol. 29, n° 3, 2020, pp. 423–43,  
<https://doi.org/10.1080/13569325.2020.1796609>.
- Soto, Elizabeth Ramírez. “Reflections on the other archive on television: Chilean fiction series and approximations to the dictatorial past”. *New Cinemas*, vol. 13, n° 1, marzo de 2015, pp. 9–22, [https://doi.org/10.1386/ncin.13.1.9\\_1](https://doi.org/10.1386/ncin.13.1.9_1).
- Spivak, Gayatri Chakravorty. *Toward a History of the Vanishing Present*. Harvard University Press, 1999, <https://doi.org/10.2307/j.ctvj5f541>.
- Stallaert, Christiane. “Transculturación, transmodernidad y traducción. Una mirada latinoamericana sobre la Europa del siglo XXI”. *Cuadernos de Literatura*, vol. 21, n° 41, junio de 2017, p. 131, <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cl21-41.ttm>.
- Starn, Orin, et al., editores. *The Peru Reader: History, Culture, Politics*. Duke University Press, 2005.
- Stiegler, Bernard, y Daniel Ross. “Noodiversity, Technodiversity: Elements of a new economic foundation based on a new foundation for theoretical computer science”. *Angelaki - Journal of the Theoretical Humanities*, vol. 25, n° 4, julio de 2020, pp. 67–80, <https://doi.org/10.1080/0969725X.2020.1790836>.

- Summers, Fiona. "Photography and Visual Culture". *The Handbook of Visual Culture*, editado por Ian Heywood y Berry Sandywell, Berg, 2012, pp. 445–63.
- Tanaka, Martín, y Jorge Morel. "The Singularity of Peruvian Politics and the Role of Presidential Leadership The Cases of Alberto Fujimori and Alan García". *Presidents and Democracy in Latin America*, editado por Manuel Alcántara et al., Routledge, 2017, pp. 145–65.
- Taylor, Claire, y Thea Pitman. "Latin American identity in online cultural production". *Latin American Identity in Online Cultural Production*, editado por Claire Taylor y Thea Pitman, Taylor and Francis, 2013, <https://doi.org/10.4324/9780203069134>.
- Taylor, Paul. "Fetish/ Feticistic Disavowal". *The Žižek Dictionary*, editado por Rex Butler, Acumen Publisher, 2014.
- Tierney-Tello, Mary Beth. *Mining Memory: Reimagining Self and Nation through Narratives of Childhood in Peru*. Bucknell University Press, 2017.
- Torres Núñez del Prado, Paola. "Paola Torres Núñez Del Prado Singing Textiles: Singing Textiles". *singingtextiles.com*.
- . *Portfolio Paola Torres Nuñez Del Prado: Selection Of Works From 2007 To 2017*. *Decoding The Camouflage Of The Serpent Research 2012-2017*.
- Ulfe, María Eugenia. "Filming Horror in Post-Conflict Peru: Making and Marketing La Casa Rosada". *Peruvian Cinema of the Twenty-First Century*, Springer

International Publishing, 2020, pp. 103–20, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-52512-5\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-030-52512-5_6).

Ulfe, María Eugenia, y Carmen Ilizarbe. “El indulto como acontecimiento y el asalto al lenguaje de la memoria en Perú”. *Colombia Internacional*, n° 97, 2019, pp. 117–43, <https://doi.org/10.7440/colombiaint97.2019.05>.

Umoja Noble, Safiya. *Algorithms of Oppression*. NYU Press, 2018.

Vergara, Alberto, y Aaron Watanabe. “Delegative Democracy Revisited: Peru Since Fujimori”. *Journal of Democracy*, vol. 27, n° 3, 2016, pp. 148–57.

Victoriano, Felipe, y Claudia Darrigrandi. “Representación”. *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*, editado por Robert Mckee Irwin y Mónica Szurmuk, Siglo XXI, 2009, pp. 249–54.

Welp, Yanina, y Jonathan Wheatley. “The Uses of Digital Media for Contentious Politics in Latin America”. *Digital Media and Political Engagement Worldwide: A Comparative Study*, editado por Eva Anduiza et al., Cambridge University Press, 2012, pp. 177–99, <https://doi.org/DOI: 10.1017/CBO9781139108881.010>.

Wilson, Shaun. “Remixing Memory in Digital Media”. *Save As... Digital Memories*, editado por Garde-Hansen Joanne et al., Palgrave Macmillan, 2009, pp. 184–97, [https://doi.org/10.1057/9780230239418\\_11](https://doi.org/10.1057/9780230239418_11).

Wurst, Daniella. “The Promise of Authenticity: Doing and Undoing the Cinematic Tourist Gaze in Claudia Llosa’s Short Films”. *Peruvian Cinema of the Twenty-*

*First Century: Dynamic and unstable Grounds*, editado por Sarah Barrow y Cynthia Vich, Palgrave Macmillan, 2020, pp. 161–79.

Yoganathan, Nimalan. “Soundscapes of Resistance: Amplifying social justice activism and aural counterpublics through field recording-based sound practices”.

*Organised Sound*, vol. 26, n° 2, agosto de 2021, pp. 201–10,

<https://doi.org/10.1017/S1355771821000248>.

*Yuyanapaq. Para recordar: Relato visual del conflicto armado interno, 1980-2000*. La República, 2009.

Zavaleta Balarezo, Jorge. “Imágenes de sobrevivencia: del realismo urbano del Grupo Chaski al Perú contemporáneo de Claudia Llosa”. *Catedral Tomada. Revista de crítica literaria latinoamericana*, vol. 5, n° 9, enero de 2018, pp. 143–68, <https://doi.org/10.5195/ct/2017.245>.