

Cuerpos-monstruo en el *Freakshow* digital: entre el monstruo moral y las máquinas de guerra

Monster Bodies of the Digital *Freakshow*: Between the Moral Monster and the War-Machines

Zerega Garaycoa, María Mercedes*

Universidad Casa Grande, Ecuador; 17, Instituto de Estudios Críticos, México.
tzerega@casagrande.edu.ec

Bujanda, Héctor**

Universidad Casa Grande, Ecuador.
hbujanda@casagrande.edu.ec

Resumen

Este artículo elabora un itinerario teórico-crítico para dar cuenta de las representaciones contemporáneas del cuerpo monstruoso, considerándolo como un dispositivo que desafía normas y desdibuja categorías tradicionales como la identidad y la subjetividad. Se realizó una tecnografía y una etnografía digital de representaciones identitarias en *TikTok*, que incluye archivo y clasificación de publicaciones y contenidos de subjetividades-corporalidades que corresponden a dos formas de ser máquina, y también a la noción de agenciamiento maquínico según Deleuze. A partir de este campo, se proponen categorías críticas que emergieron de dicho registro: los incompletos, los no binarios, los desechables y los posthumanos. El estudio sugiere que *TikTok* puede ser visto como una cartografía de cuerpos monstruosos que circulan en línea, desafiando nociones tradicionales de normalidad y patología. Esta representación del cuerpo monstruoso es una reacción a la transformación de las normas sociales en el semicapitalismo, donde el cuerpo se despatologiza y el sentido del monstruo adquiere doble significación: la del monstruo moral, atrapado en la lógica normópata de la psicopolítica; y la de máquina de guerra, en tanto cuerpo nómada, subalterno, que se va construyendo como artista de sí mismo.

Palabras Claves: Monstruo; Cuerpo; Subjetividad; Norma; Etnografía Digital.

Abstract

This article elaborates a theoretical-critical itinerary to account for contemporary representations of the monstrous body, considering it as a device that challenges norms and blurs traditional categories such as identity and subjectivity. A technography and digital ethnography of identity representations in *TikTok* was carried out, which includes archiving and classification of publications and contents of subjectivities-corporalities that correspond to two ways of being a machine, and also to the notion of machinic agency according to Deleuze. From this field, critical categories that emerged from that register are proposed: the incomplete, the non-binary, the disposable and the posthuman. The study suggests that *TikTok* can be seen as a cartography of monstrous bodies circulating online, challenging traditional notions of normality and pathology. This representation of the monstrous body is a reaction to the transformation of social norms in semicapitalism, where the body is depathologized and the meaning of the monster acquires a double significance: that of the moral monster, trapped in the normopathic logic of psychopolitics; and that of the war machine, as a nomadic, subaltern body, which is being constructed as an artist of itself.

Keywords: Monster; Capitalism; Subjectivity; Norm; Digital Ethnography.

* Doctorado en teoría crítica en 17, Instituto de Estudios Críticos (México), con especialidad en estudios de la digitalidad. Licenciada en comunicación social en la Universidad Casa Grande, (Ecuador). Docente-investigadora de pre y posgrado de la Universidad Casa Grande en las áreas de humanidades, comunicación e investigación. Directora General de Investigación, Innovación y Creación de la Universidad Casa Grande. Miembro del grupo de investigación Digitalidades Contemporáneas de la Universidad Casa Grande y de la línea de investigación Culturas, Estéticas y Comunicación en la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Esta investigación es parte del proyecto de investigación "Desmantelando máquinas: conceptos emergentes para entender el devenir poshumano del mundo contemporáneo". ORCID: 0000-0003-3412-1188

** Doctorado en Teoría de la Literatura y Literatura, Universidad Autónoma de Barcelona, con Diploma de Estudios Avanzados en la misma especialidad. Licenciado en Comunicación Social por la Universidad Central de Venezuela (Venezuela). Docente-investigador en las áreas de humanidades, literatura y comunicación, miembro del grupo de investigación Digitalidades Contemporáneas de la Universidad Casa Grande y de la línea de investigación Culturas, Estéticas y Comunicación en la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Esta investigación es parte del proyecto de investigación "Desmantelando máquinas: conceptos emergentes para entender el devenir poshumano del mundo contemporáneo". ORCID: 0000-0001-6307-9658

Cuerpos-monstruo en el *Freakshow* digital: entre el monstruo moral y las máquinas de guerra

"Para sobrevivir, el individuo tiene que gustarle a la sociedad. Y para gustarle tiene que hacerse gustable. El lugar que alguna vez tuvo la religión fue ocupado por el diseño. Como resultado de ello, el diseño ha transformado a la sociedad misma en un espacio de exhibición en el cual los individuos comparecen a la vez como artistas y como obras de arte autocreadas"

Boris Groys

Norma, monstruo y semiocapitalismo

En la distinción que hace entre lo normal y lo patológico, Canguilhem (1971) sostiene que la norma cuando actúa y quiere hacerse efectiva -a la captura de lo patológico o de las fuerzas que la impugnan- puede llegar a invertirse, de manera que lo que antes era juzgado como verdadero se vuelve falso, lo lógico se transforma en estético o lo ético en político. Esta perspectiva productiva de la norma -su carácter reversible y dinámico- se ha convertido en tradición dentro de la teoría francesa contemporánea (Derrida, 2002; Foucault, 2007a). Podríamos sumar a esta tradición una nueva ola teórica que le da una vuelta de tuerca al carácter normativo, haciendo hincapié en su aspecto estratégico: la norma es ante todo productora de valores que ponen en juego la transgresión, la afirmación, la excepción o su reescritura a fin de garantizar, por efectos de la polémica, su autoridad y visibilidad social (Fernández Porta, 2018, 2021; Groys, 2018, 2023; Sibilia, 2008).

La norma, entendida desde esta perspectiva, es un concepto que está siempre en devenir, cambiando de signo, materia polémica que se ha vuelto medular en el proceso de metamorfosis del cuerpo social contemporáneo, cada vez más líquido y reactivo. Fernández Porta (2021) define los mecanismos de la norma como un péndulo incesante entre creación y normalización, donde caben vaciamientos, desnaturalizaciones, resistencias, emergencias o rechazos. De manera cada vez más acelerada el espacio social se reordena gracias a las tensiones normopáticas entre lo preferible y lo detestable:

¿Y si el acto verdaderamente gozoso no fuese transgredir una norma sino erigirla? ¿Y si la

creatividad consistiera en enunciar, con el pretexto de conculcarla, una ley? ¿Y si resultara que tú, que dices preferir las excepciones, solo hablas de ellas porque te permiten imaginar las reglas? (Fernández Porta, 2021, p. 4).

Los lugares para enunciar o rechazar la regla, en todo caso, se multiplican en esta época.

Boris Groys (2023) indica que los paradigmas y herramientas que ha producido el campo del arte contemporáneo -para promocionar la obra disruptiva, para crear una marca de autor, para visibilizar lo nuevo- hoy son de uso corriente en el manejo de las redes digitales. Los usuarios, en la fiera lucha que sostienen por gustar y visibilizar, realizan complejas operaciones que sólo pueden entenderse desde una concepción ampliada de la estética: se autopresentan, se exhiben, se diseñan. En esas operaciones no se excluye el entrenamiento, la espera y la disrupción como estrategias que tienen por objetivo el aplauso y el reconocimiento.

El cuerpo en la modernidad fue un espacio de regulación que transitó del disciplinamiento al biopoder (Foucault, 2007b), en el que el control operaba no solo sobre el individuo sino sobre poblaciones enteras. El cuerpo se convirtió en un campo de inscripción de normas biomédicas, jurídicas y sociales que distinguían lo normal de lo patológico (Canguilhem, 1971), estableciendo parámetros de funcionalidad y productividad. Los cuerpos que escapan a estas lógicas -disidentes, monstruosos o discapacitados- son objeto de exclusión y corrección (Butler, 2011; Foucault, 2007a). En contraposición, Chul Han encuentra que la era biopolítica ha dado paso a otras formas de control basadas en la potenciación de la psique como fuerza productiva.

En la era del semiocapitalismo, del empresario de sí que convierte su cuerpo en materia prima, todo parece ganar valor en el marco de la optimización del Yo (Han, 2014b). Otra manera de tipificar el cambio normativo lo ofrecen Deleuze y Guattari (2002), al concebir el cuerpo como una máquina deseante, un campo de agenciamiento abierto a lo monstruoso y lo posthumano en devenir. Haraway (2019), en esa misma dirección, amplía esta noción con el cyborg, ensamblaje de lo orgánico y lo tecnológico. En el semiocapitalismo estos cuerpos son mercancías visuales (Zuboff, 2019), su manera de ocupar el espacio virtual plantea formas de resistencia donde lo monstruoso reivindica su derecho a la visibilidad.

La película *Freaks* (Tom Browning, 1932), un clásico sobre los límites entre lo normal y lo patológico, sirve para ilustrar los cambios que se han producido en el proyecto normativo, lo que permite construir la perspectiva que anima esta investigación. Recurriremos a algunas escenas de la película para subrayar conceptos y definiciones que tematizan la relación reversible entre la norma y lo patológico, el papel de los cuerpos, de las subjetividades y los monstruos, así como los cambios de lugar de estas nociones en la sociedad de control (Deleuze, 2006). Intentaremos, por último, identificar las formas de subjetividad-corporalidad que vienen surgiendo en el capitalismo de plataformas (Srnicek, 2018).

La norma cambia de signo. Una relectura de *Freaks*

La película *Freaks* permaneció silenciada durante décadas, negada a la exposición pública después de su estreno en 1932, dado que señalaba de manera “inmoral” o impúdica a los monstruos de nacimiento. La película, sin embargo, admite una lectura en el siglo XXI inspirada en la reversibilidad de la norma. Los primeros minutos del filme transcurren en una exposición donde un guía anuncia que mostrará a los presentes el monstruo vivo más asombroso de todos los tiempos. Narra la historia de un circo que tenía una variada galería de personajes monstruosos, tipos de *freaks* que no pidieron venir al mundo, dice, pero que “al mundo terminaron viniendo”.

Mientras la secuencia avanza, vamos comprendiendo que hay dos regímenes de monstruos confrontados en la película: aquellos que son la consecuencia de una fatalidad de nacimiento, los que denomina Foucault “la manifestación natural de la contranaturaleza” (Foucault, 2007a, p. 83), y los monstruos que se construyen o malforman en vida por actos subjetivos, es decir, los monstruos

morales. Ambos regímenes podrían leerse como manifestaciones de la criminalidad, lo que implica asociar al monstruo tanto físico como moral con el delito y lo peligroso: “Cualquier criminal, después de todo, bien podría ser un monstruo, así como antaño el monstruo tenía una posibilidad de ser un criminal” (Foucault, 2007a, p. 83).

Podemos convenir con Foucault que en *Freaks* la historización de estos dos regímenes queda clara: el salto del monstruo patológico -aberración de la naturaleza- a las pequeñas anomalías sancionadas por la psicología criminal y el derecho penal, ocurridas a partir de la segunda mitad del siglo XIX, cuando apareció el monstruo moral de la era disciplinaria. Sin embargo, en *Freaks* la representación del monstruo moral da un paso aún más radical: viene dada por una especie de reducción o regresión física de lo humano, convertido también en monstruo e igualado a lo anormal de nacimiento por un veredicto popular y una acción comunitaria.

Revertir la condición de lo humano, igualándola a lo monstruoso, pasa por el acto de ejercer una condena moral de manera colectiva. Podría decirse que el “acto de justicia comunitaria” en el filme es comparable con las hordas que salen en las redes sociales a definir, clasificar y discriminar -imponer la ley- ante lo que consideran como incorrecto o repulsivo.

Esta fórmula permite comprender la compulsión actual por erigir o desactivar la norma (Fernández Porta, 2021). Ésta pasa por el diseño y rediseño de identidades en el espacio de exhibición de las pantallas y las redes digitales, lo que viene aparejado de polémicas cuyo centro se desliza de lo anatomopatológico a lo moral, con fenómenos como el ajusticiamiento masivo, la estigmatización o la impugnación. Si se sobrevive, allí su reversibilidad, empieza un proceso de transformación de valor y los cuerpos pasan a convertirse en “gustables”. Datos y metadatos son sancionados en redes sociales o corregidos en directo por las tribus digitales, por los enjambres enardecidos (Han, 2014a) en el marco de la cultura de la cancelación.

Canguilhem (1971) sostiene que la regla empieza a ser regla sólo cuando corrige u ordena. El acto normativo que intenta frenar la disolución implica una reacción ante lo que aparece como caos o anormalidad. La compulsión normópata -insistir en ordenar o corregir- alimenta la proliferación de mitos y ficciones que buscan fundar o constituir un nuevo orden. De manera que esta compulsión es reactiva y narrativa a la vez, lo que ha terminado

por despatologizar los relatos que circulan en las pantallas: “La dolencia conocida como ‘afección normótica’ es despatologizada y se convierte en un componente de salud mental” (Fernández Porta, 2021, p. 2).

En *Freaks*, el guía dirige a los presentes hasta el esperado espacio de exhibición donde podrán apreciar la transformación monstruosa ocurrida en la mujer que alguna vez fue la más bella -así la describe- del circo. El guía tiene en uno de sus flancos a una espectadora que se asoma a la exhibición, de manera curiosa, y enseguida grita de espanto al mirar lo que hay adentro; alarido que viene acompañado de un desmayo.

En ese cuadrilátero donde está el monstruo que no vemos, y que nos será revelado al final del filme, puede decirse que hay algo tan abyecto que su sola imagen provoca el horror de la mujer. Eso hace interrogar si no estamos ante lo que Ranciere (2010) define como una imagen intolerable: “la virtud del (buen) testigo es la de ser el que obedece simplemente al golpe doble de lo Real que horroriza y de la palabra del Otro que obliga” (p. 94). La imagen intolerable cuestiona las premisas mismas de la realidad, haciendo inconcebible su lectura como regularidad, simetría o proporción. Esa mujer curiosa *stalkea* la figura del monstruo y queda presa del horror expuesto, del que debe dar testimonio. El escándalo de ella se vuelve el escándalo de nosotros como espectadores, que necesitamos su grito, su desmayo y su horror para leer adecuadamente lo que ocurre dentro de la exhibición.

En la parábola de *Freaks* hay encapsulado un relato que anuncia esta época: el de la metamorfosis del proyecto normativo. El monstruo por nacimiento ha quedado liberado del juicio del Otro -de la intersubjetividad, de la norma, del orden disciplinario- y el que ha terminado condenado, encerrado o vigilado ha sido, precisamente, el monstruo moral, que en buena medida se parece al que hoy es cancelado en pantallas y redes digitales. Los llamados *freaks* de nacimiento quedan liberados de toda culpa luego de su acción comunitaria para hacer justicia. Acción muy propia de esta época donde los cuerpos que vienen del “vientre del monstruo”, donde han sido engendrados (Haraway, 2019), incompletos o malformados, están autorizados a expandir su yo y circular en la exigente economía semiótica del capitalismo de plataformas (Srnicek, 2018).

Lo que otrora era tipificado de intolerable, patológico, ha quedado para clasificar dos tipos de subjetividades que hoy brotan en la lógica de la norma

despatologizada. Por un lado, lo que Han (2012) o Malabou (2018) llaman los nuevos heridos o víctimas de la sociedad del rendimiento (simbolizan el fracaso individual). Por otro, los monstruos asociados con crímenes morales: abuso, violación, acoso, sadismo, violencia contra el otro, apropiación cultural. Ambas subjetividades dan pie a un ejercicio normópata y reactivo que busca corregir las aberraciones al uso.

Hay otro aspecto a destacar en *Freaks*, asociado con el espacio físico de “reclusión” de los malformados: el circo como celda, donde se exhiben mujeres sin brazos, hombres completamente mutilados, hidrocefálicos, enanos, mujeres con barba, trans (mitad hombre-mitad mujer), dos chicas en un solo cuerpo, todos conviviendo en un asfixiante espacio comunitario en el que cada miembro ejerce una función panóptica sobre los demás. Espacio de excepción, el circo, es concebido para recluir a las bestias -leones, tigres, chimpancés, osos- y todos aquellos cuerpos incorregibles.

El malformado, como sabemos por Foucault, se resignaba al manicomio, a la cárcel o al circo, no estaba autorizado para el uso de la palabra en el espacio social. Desde esos lugares-límite se ofrecía el espectáculo de su cuerpo como figura grotesca, intolerable o inverosímil, que el público aplaudía y rechazaba al mismo tiempo, como quien aprecia la irregularidad o lo aberrante como un bien escaso.

El paso de la sociedad disciplinaria a la sociedad de control, que es al fin y al cabo el paso de la sociedad del siglo XX a la del XXI, sin retículas ni paredes -pero con cuerpos vinculados a través de dispositivos y pantallas que permiten tejer en red otras formas de mirarnos y ser mirados, de normalizar y ser normalizados, de vigilar y castigar-, es también el paso a un nuevo tipo de vínculo social, que escapa a las definiciones estables de lo normal.

TikTok podría considerarse una “carpa” de circo que exhibe una cartografía de cuerpos monstruosos que circulan en línea, que desafían las nociones modernas de normalidad y patología. En Tik Tok los monstruos deciden exhibirse como auténticos *readymades*: haciendo lo que otros cuerpos “normales” hacen, montan su propio show, son cuerpos subjetivados que se han apropiado orgullosamente de los significantes dominantes: *freak*, *crip*, amputado, monstruo. Al despatologizarse, el sentido del monstruo ha adquirido una doble significación: la del monstruo moral y la de máquina de guerra, en tanto cuerpo nómada, subalterno, que se va construyendo como artista de sí mismo.

Metodología de la investigación. Variaciones del cuerpo monstruoso en *TikTok*

La investigación que se presenta es parte de una tecnografía realizada entre 2018 y 2022¹ (Bucher, 2018) que analiza las condiciones que generan diversas redes sociales, entre ellas *TikTok*, para la producción subjetiva de servidumbres o agenciamientos de carácter maquínico (Lazzarato, 2006; 2014). Se entiende como servidumbre maquínica cuando humano y máquina se fusionan y tanto los cuerpos como las subjetividades son “agenciados” por los aparatos (Lazzarato, 2006). Se entiende, por otro lado, el agenciamiento como sinónimo de revolución molecular, que implica un cambio en los órdenes establecidos y que puede ser sinónimo de singularidad, de devenir. ¿Qué características tienen las representaciones de los cuerpos y bajo qué categorías podrían clasificarse? ¿De qué formas estas representaciones de cuerpos-otros, de monstruos, resultan un ejemplo de agenciamiento maquínico?

Una parte del estudio se centró en *TikTok*, red social que permite filmar, editar y compartir videos cortos que utilizan fondos musicales o audiomemes. Diversas estadísticas coinciden con que es la red social de mayor crecimiento (We are Social, 2023) y el período de la pandemia fue clave para su expansión. Más allá del crecimiento, esta red utiliza un “algoritmo de descubrimiento” que se evidencia en la clasificación de sus contenidos: “siguiendo” y “para ti”. En este último presenta contenidos de forma más aleatoria, aunque también alimentados por la actividad y consumo del usuario.

El estudio base combinó una etnografía de la interfaz y otra digital. Ésta última es la que se prioriza en este trabajo. El objetivo del análisis fue las representaciones de identidades-corporalidades que se presentan en las redes digitales, unas como ejemplo de servidumbre y otras de agenciamiento de tipo maquínico. Las publicaciones de *Tik Tok* fueron analizadas entre 2020 y 2022, lo que implicó el registro y archivo de publicaciones para la posterior construcción de categorías críticas emergentes, a partir de una metodología cualitativa de enfoque deductivo.

Desde el punto de vista ético, que en el contexto digital se entiende de manera más deliberativa (Lindgren, 2021), la investigación no se centró en individuos o cuentas particulares sino, más bien, en publicaciones observadas a partir de

¹ La investigación se denominó *Dos formas de ser máquina: subjetividad, capitalismo y redes sociales* (2022).

determinados *hashtags* o sugerencias del *feed* “para ti”, relacionadas a temas de (trans)género, síndromes relacionados al capitalismo, discapacidad, entre otros, para que de estas múltiples corporalidades emerjan cualidades que ayuden a la producción de categorías de identidad, subjetividad y corporalidad. El estudio se centró además en cuentas que eran públicas, por lo que no se resguarda el anonimato de los sujetos que quieren “exponerse” en términos micro-políticos: “esto es lo que somos, así nos vemos”.

Este trabajo analiza las redes sociales como un espacio de la sociedad de control y del semicapitalismo, pero también como uno que permite devenir monstruo e identifica categorías para su clasificación. Fernández Porta (2018) define a los actores de ese vínculo digital como los “nadie” y los “cualquiera” (p. 54). De modo que en la interacción entre *nadie* y *cualquiera* crecen hoy plataformas como *TikTok*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, vitrinas en la que los cuerpos *freaks-queers-crips* interactúan como cualquier otro cuerpo, en exigentes estrategias de visibilidad y reconocimiento.

El análisis pasa por una descripción del capitalismo de plataformas y su articulación al régimen de la sociedad de control, en el que las redes sociales son un espacio de exposición y explotación de los cuerpos representados, pero a su vez espacio para devenir monstruo. Analizaremos al final el lazo social que se genera en las redes digitales, para concluir con una aproximación al devenir monstruo y la presentación de las categorías que nos sirven para clasificar los cuerpos-subjetividades de este *Freakshow digital*.

Semicapitalismo: del monstruo moderno al monstruo digital

El capitalismo contemporáneo es radicalmente distinto de aquel que vio nacer las ferias de monstruos. Mientras el capitalismo industrial -con su revolución de máquinas mecánicas- se centraba en generar plusvalía a partir de la producción de mercancías tangibles, el contemporáneo lo hace a partir de productos intangibles, por lo que Berardi lo define como semicapitalismo:

Con la expresión semicapitalismo defino el modo de producción predominante en una sociedad en la que todo acto de transformación puede ser sustituido por información y el proceso de trabajo se realiza a través de recombinar signos. La producción de signos se vuelve, entonces, el ciclo principal de la economía, y la valoración

económica se vuelve el criterio de valorización de la producción de signos (Berardi, 2007, p. 107).

Este nuevo capitalismo funciona como un régimen de signos, como la confluencia de flujos decodificados (Berardi, 2007; Lazzarato, 2014), entre los que se encuentran los financieros y los flujos de información que circulan en redes sociales. Estos flujos de información configuran a su vez un capitalismo de datos, de plataformas (Srniczek, 2018), de vigilancia (Zuboff, 2019) en el que, por un lado, se exhiben los cuerpos, y por el otro se vigilan y monetizan.

El semicapitalismo está constituido por signos significantes y asignificantes. Entre los significantes, se encuentran los signos-marca que agregan valor intangible a las mercancías, que además construyen estilos de vida que articulan dichos signos -y los cuerpos que les corresponden en mundos-listos-para-usar (Rolnik, 2023). El capitalismo actual no es un modo de producción, como el industrial, sino una “producción de modos y de mundos” (Lazzarato, 2006, p. 101).

Estas fuerzas ejercen control de forma molar y molecular: modelan los cuerpos y modulan las subjetividades (Deleuze, 1996; 2006; Lazzarato, 2006; 2014). Las estrategias de modelado en el caso de las redes digitales incluyen funciones y lenguajes que programan comportamientos de uso, formas de expresión y creación de contenidos, mientras que las de modulado incluyen algoritmos y procesos de generación de datos que capturan el deseo en la economía de la atención (Zuboff, 2019).

Este pasaje de la disciplina al control puede ser considerado, también, la historia de un fracaso: la del proyecto moderno con sus metarrelatos, valores y promesas institucionales. El cambio ha dado paso a la sociedad de la incertidumbre y del riesgo, donde el *yo* se va transformando en el único proyecto controlable (Beck, 1998). Una economía centrada en las emociones, la confianza y los nuevos tratos del *yo* con la norma, lo que Fernández Porta caracteriza como la conformación de la *normo-horda*, movimiento que oscila entre crear normas e impugnarlas, entre formar parte de la horda -sumarse, unirse- y en el mismo movimiento rechazarla y reclamar singularidad. Esta oscilación hace que el vínculo entre *nadie* y *cualquiera* sea de carácter proliferante, inestable y metamórfico.

Por otro lado, la obsolescencia programada del capitalismo contemporáneo afecta también a los cuerpos: se vuelven rápidamente obsoletos en las economías de la atención. En las plataformas

los cuerpos están también en deuda, tanto en su dimensión material como inmaterial: deben mantenerse “actualizados”, ya sea estéticamente o a través de retos: “Para que los medios funcionen, necesitan de individuos que acepten, de forma pasiva o activa, sus presuposiciones implícitas, sus formas de enunciación y sus códigos de expresión” (Lazzarato, 2014, p. 167).

Estos cuerpos e identidades adoptan la figura del empresario de sí que plantean autores como Foucault, Chul Han, Laval y Dardot (Han, 2012; Laval y Dardot, 2013; Foucault, 2007a), pero en una versión digital: los cuerpos están en una continua producción de videos que implican ensayo, grabación, edición. Así, mientras en espacios como el circo se disciplinan los cuerpos, en la sociedad de control los cuerpos se auto-encierran a consumir contenidos en plataformas, compran en línea, teletrabajan o se educan *online*.

Redes digitales: un lazo social programado

La sociedad de las plataformas está mediada por algoritmos (Bucher, 2012; Terranova, 2015), por lo que la caracterización de “social” de las redes debe discutirse. Las plataformas y otras tecnologías actuales hay que entenderlas en su naturaleza político-ideológica, ya que en ellas confluyen ideologías e intereses económicos (Medina, 1995; Winner, 1985), más aún si los algoritmos son centrales en su constitución. Deben asumirse como intermediarios performativos (Gillespie, 2017; Bucher, 2018), porque las redes resultan una vitrina para *cualquiera*, siempre y cuando usen los códigos y formatos que dicta la corporación.

En el caso de las redes, se suma que pasamos del régimen confesional (Fernández Porta, 2018), en el que las subjetividades son alterdirigidas (Sibilia, 2008) al régimen de corporalidades auto-diseñadas a imagen y semejanza del capital (Groys, 2018). Estas representaciones de carácter estético son aquellas que siguen retos, usan filtros, usan fondos con canciones de moda que dan mayor visibilidad.

En los *freakshows* digitales se autoexplotan los propios *freaks*, produciendo contenidos con el fin de obtener plusvalía de sí mismos. Las plataformas tienen sus propias formas de dominación: los algoritmos de las economías de la atención premian con visibilidad a determinadas identidades-cuerpo, siempre y cuando hayan acogido los mundos-retos-filtros-*trends* disponibles. Incluso en el caso de estos cuerpos-otros, necesitan convertir su

“monstruosidad” en marca, un ejemplo más de estas identidades alterdirigidas descritas por Sibilía (2008).

En este contexto no deja de ser curioso que la antigua categoría de monstruo como sinónimo de corporalidad patológica, haya dado paso a otras formas de definir lo abyecto de manera afirmativa y saludable, en las que la dimensión estética gana dimensión micropolítica (Deleuze y Guattari, 2002). Estas operan desafiando las normas mediante subjetivaciones disidentes, emergiendo lo monstruoso como una resistencia estética que reconfigura lo visible. El monstruo, sostiene Haraway (2019), sería un lugar-otro que designa la producción de los cuerpos dentro de un sistema integrado en el que el vientre vendría a ser la red sociotécnica, semiótico-natural, que produce sujetos impuros, híbridos, mal formados, *cyborgs* (Haraway, 2019):

...la cuestión no es la pérdida del cuerpo (...) y sí de los nuevos cuerpos, incorporaciones, encarnaciones posibles, de los múltiples yoes emergentes. (...) Subjetividades nacientes, polifónicas, heterogéneas, mestizas, individuales o colectivas que emergen como otros tantos territorios existenciales, en la adyacencia de otras alteridades subjetivas... (Pelbart, 2009, p. 80).

Las identidades mayoritarias son configuradas en términos de valor, circulación, oferta y demanda de signos. Sin embargo, hay otras formas de construir identidad, subjetividad, corporalidad. Otras formas-monstruo.

Entre el monstruo moral y las máquinas de guerra

El espacio debe comprenderse no sólo como espacio físico o de dominación, sino también como espacio habitado, como espacio subjetivo, como espacio de creación de trayectorias. En los espacios de los *freakshows* modernos, las subjetividades-cuerpo no pueden más que ser mostradas o mostrarse. En ese sentido, las capturas no solo afectan a las subjetividades-cuerpo, sino también a la producción de acontecimientos políticos, como plantea Lazzarato (2014).

En cambio, si el deseo es liberado, esas subjetividades-cuerpos pueden devenir revolucionarias:

Devenir nunca es imitar, ni hacer como, ni adaptarse a un modelo, ya sea el de la justicia o el de la verdad. Nunca hay un término del que se parta, ni al que deba llegarse (...) no son fenómenos de imitación o de asimilación, son fenómenos de doble captura, de evolución no

paralela, de bodas entre dos reinos (Deleuze y Parnet, 1997, p. 6).

Esas bodas entre reinos, esas combinaciones humano-planta-animal, son las que pueden definirse hoy como subjetividades-corporalidades-monstruos.

La economía de la atención fomenta una competencia feroz de imágenes que buscan hacerse visibles, ser reconocidas, mantenerse en circulación. Pero esa competencia de cuerpos incita, genera y extrae de las categorizaciones, de las tipificaciones socialmente dispuestas a normar, subjetividades que son valoradas en el siglo XXI desde una dimensión moral. La normo-horda tiene un comportamiento ambiguo ante el otro que se manifiesta: con una mano sanciona, se anima a regular, a normar, y con la otra va en contra la ley, las creencias y los prejuicios. La contraparte de las manifestaciones narcisistas de expansión del yo es, como indica Fernández Porta (2018), una especie de hiperconciencia social, hipersensibilidad emocional y mucha susceptibilidad ante lo que se percibe como intrusión, indignación o calumnia: “Espacios diseñados para las exposiciones del Yo (las redes), son en realidad bancada de los acusados, el patíbulo, el blanco” (p. 75).

La normatividad es producida directamente por la ciudadanía digital. Lo central en esta perspectiva es que lo que pasa por conversación, por transacción de imágenes y cuerpos sancionados en redes, ya ha sido des-patologizado, por tanto, no es el monstruo anómalo al que se le rechaza y se le persigue sino el cuerpo que atenta contra la salud moral. Como indica Fernández Porta (2018), las subjetividades y cuerpos que logran ser extraídos de esta lógica de mostrar, incitar, aplaudir e impugnar, son irónicamente un tipo de sujeto que se debe diseñar como subalterno del Gran Otro.

Quizá a eso se deba el éxito reciente de enfoques teóricos-críticos como el *queer* y *crip*, dado que el monstruo ha terminado siendo, en este gran sistema integrado de producción de cuerpos y subjetividades, *uno más de nosotros*. Han dejado de ser *nadie* para ser *cualquiera*. Hijos de ese vientre monstruoso al que hace referencia Haraway (2019) para hablar de sus criaturas semiótico-naturales, los monstruos-ensamblajes humanos, animales, vegetales, de materia inorgánica y tecnológica. Figuras de lo grotesco. El coyote, el perro, el *cyborg*, el Onco-ratón forman parte de las configuraciones creadas por Haraway para nombrar ese “otro-lugar” del cuerpo que deviene monstruo, que trata de crear otros mundos a partir de estrategias de sensibilidad que hacen posible nuevos modos de ver, hacer y decir.

Se entiende a la máquina de guerra como flujo deseante, como disposición al trazo de líneas de fuga, creación de territorios y su naturaleza es micro-política (Deleuze, 1996). Al igual que el agenciamiento, la máquina de guerra es sinónimo de producción de lo nuevo, sinónimo de devenir. Estos cuerpos-otros, grotescos, inclasificables, pueden considerarse agenciamientos de carácter maquínico, entendidos como movimientos de desterritorialización que se enfrentan al estado de cosas, a las subjetividades dominantes (Guattari, 2006; Moraña, 2017).

Resultados: la cartelera del *freakshow* digital

Nuestro estudio registró características de estas representaciones de identidad y corporalidad que permiten trazar un mapa de estas nuevas cartografías corporales que pendulan entre la servidumbre normativa y el agenciamiento maquínico. Este trabajo se centra en categorías relacionadas a los agenciamientos.

Los monstruos del *freakshow* digital podrían ser organizados en cibertipos (Lindgren, 2021) que se enfrentan a los mundos-listos-para-usar producidos por el capitalismo. La cartelera del *freakshow* digital es una muestra que presenta las siguientes rarezas:

Los incompletos. Los incompletos son aquellos cuerpos con discapacidad que, en términos performativos, se contraponen a los cuerpos completos y productivos del capitalismo. Son aquellos que, en su contenido, asumen las versiones de los retos, *trends* y bailes de forma “fallida”, con sus cuerpos también “fallidos”. Son las #vidasamputadas (uno de los hashtags utilizados) que, aunque con pedazos de cuerpo faltantes o deformados, presentan su forma-otra de vivir.

Esos cuerpos enfrentan su incompletud de formas también diversas: desde aquellos que se *completan* con prótesis comunes o precarias (palos y fierros mal ensamblados) o creativas (piernas azules o prótesis oculares negras); hasta los que por condiciones económicas o voluntad (política) deciden mostrarse incompletos y enfrentar la vida sin brazos o piernas, sin ojos, sin postizos, o con barba, manos gigantes o quemaduras expuestas. Es decir, sin mascarada. Son los cuerpos que se arrastran por el piso, que cantan con lenguaje de señas, que se burlan de su propia carne. Estos cuerpos deciden cómo enmarcarse, cómo narrarse, qué palabras usar para decir que hay una vida completa en esas #vidasamputadas.

Los no binarios. Los no-binarios están conformados por aquellos -ellas, elles-, con corporalidades y formas de performatividad que son disidentes de las recodificaciones hegemónicas de la sexualidad. Entre ellas: las múltiples formas de ser trans que encontramos en esta red, sobre todo aquellas que no ubican otro sexo como punto de llegada, sino que se sitúan “entre”. Aquellas con corporalidades que no corresponden a las imágenes -idealizadas-*showroom*- de ser hombre o mujer. Son también aquellos que adoptan en su mismo cuerpo performatividades de género fluido, que recorren las posibilidades de género en un mismo video, que contienen dentro de sí versiones masculinas y femeninas que emergen a voluntad.

Se incluyen también aquellas masculinidades que desafían, en términos performativos, la masculinidad hegemónica, ya sea usando faldas o documentándose, haciendo acciones usualmente codificadas como “femeninas”. Todos -todas, todes- son disidentes de los códigos binarios del sistema sexo-genérico. Como explica Fernández Porta (2021):

vivimos el momento histórico de transición entre la desnaturalización de la heterosexualidad y la consolidación social de las sexualidades no normativas. Entre un paradigma que se diluye (dando lugar a nostalgias, lamentaciones, movimientos regresivos y reaccionarios) y una emergencia que trata de establecerse (p. 4).

Estas representaciones de identidad son un ejemplo de procesos de desterritorialización, de devenir, de nomadismo. Son un ejemplo del proceso de “...extraer de su sexo las partículas, las velocidades y lentitudes, los flujos, los nuevos sexos que los constituyen” (Deleuze y Guattari, 2002, p. 279).

Los desechables. Los desechables son aquellos cuerpos con rasgos de desecho: son los pobres que parodian los retos sin tener los recursos materiales o, bien, los privilegiados que se han quemado por el capitalismo cognitivo y exhiben sus crisis de ansiedad, depresión, pánico. Los desechables son aquellos cuerpos que se encuentran en el límite: asumen los retos e imágenes del capitalismo de consumo y de plataforma, pero muestran los efectos perversos en sus cuerpos y subjetividades, así como los procesos de exclusión y brechas sociales que enfrentan. Son los cuerpos que emulan los retos del capitalismo de marcas o estilos de vida en sus casas precarias, acompañados de *hashtags* como #vidapobrecheck. Crean ropas de marca o nuevas tecnologías con materiales sacados de la basura, con los que luego posan como modelos de los mundo-

marca a los que no pertenecen, porque son *nadie*.

Estos cuerpos se documentan gritando o llorando, tomando pastillas para la ansiedad o la depresión. Son los cuerpos que no entran en el discurso capitalista de la resiliencia, de la flexibilidad, de la reinención, tan dominantes después de la pandemia. Son cuerpos-desecho, subjetividades-desecho. Es lo que Patto (2019) denomina como subjetividades “fallidas” del capitalismo, ya que no pueden rendir en los procesos de hiperproducción, hiperactividad, hipervelocidad.

Los posthumanos. Los posthumanos podrían considerarse aquellos que se encuentran en proceso de subversión de las “formas humanas”. Entienden, como ningún otro, que lo humano es un concepto histórico contingente, en constante devenir, gracias a interacciones complejas, a todos los niveles, con materia orgánica e inorgánica que reelaboran nuestras formas (Hui, 2023). Ya sea utilizando recursos de la moda en términos contraculturales, o maquillajes y prótesis creados por ellos mismos. Los posthumanos son esa nueva raza que deconstruye la figura corporal humana acercándose al animal, al alien, al *cyborg*. Son las identidades-corporalidades que buscan, como plantea Deleuze, “deshacer”, “borrar” el rostro en términos humanos para posibilitar otros devenires y trayectorias (Deleuze y Parnet, 1997). A veces con vidas encerradas y otras aconteciendo en el espacio público, los posthumanos irrumpen en la esfera digital o documentan sus irrupciones en el espacio urbano, desordenando el paisaje capitalístico.

La cartelera toda puede considerarse “nómada” en el sentido que le dan Deleuze y Guattari (2002), o Braidotti (2000), que significa “estar entre”. El nómada, más que un estado, es un movimiento que crea nuevos territorios, que deconstruye los procesos de categorización no binarias de la sociedad disciplinaria.

Figura 1. Cartelera del *freakshow* digital

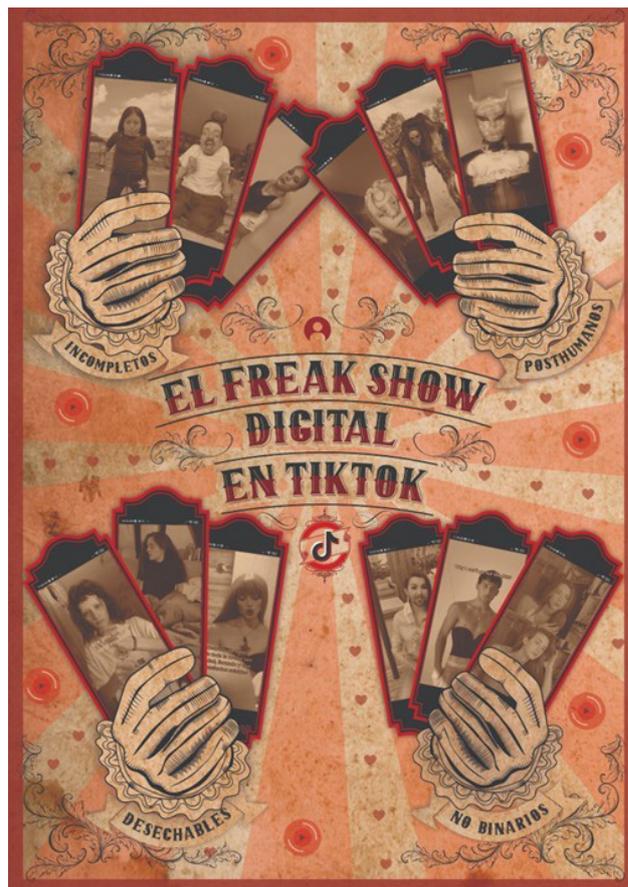


Ilustración cortesía de Oswaldo Zerega (2022).

Nota: La cartelera utiliza imágenes de cuentas de usuarios de Tik Tok que fueron parte del archivo. Los usuarios son de distintas partes del mundo. Se colocan otras que sirven de ejemplo para aquellos interesados en la feria digital:

- 1. Incompletos.** De izquierda a derecha: @rosita.betun, @therickyberwick y @fairfail003. Otros casos interesantes: @ironadia_30, @juliana_a1826, @julyortegaa, @spencer2thewest, @enoikmanjo, @insideneck, @not_found_janeuwu, @chapisruz21_oficial. Monstruos incompletos que además son minorías sexuales: @claudiovieir4, @janpistar, @gabeadams, @discapacidadygay.alex.es y @epohmp4.
- 2. Posthumanos.** De izquierda a derecha: @inuviii, @deansshop y otros juegos de representación monstruosa. Un caso interesante es también @gena_marvin.
- 3. Desechables.** Diferentes capturas de estados relacionados a crisis de ansiedad o depresión de usuarios. Algunos usuarios construyen su identidad a partir de estos estados psíquicos. Revisar ejemplos como @ptsdshitty (de izquierda a derecha) o @sxdxmxn. El texto de la tercera captura indica: “Yo, después de haber estado toda la noche con ansiedad, llorando y con pensamientos suicidas”.
- 4. No binarios.** De izquierda a derecha: @breakthebinary, @arrypaul1 y @jorgechaconh. Revisar casos como @halessiar, @zipyzap2, @stapleyoumouthshut, @thatbinbri, @kingmassalami, @nahlu_, @ratwearingboots, @thequeerindigo, @quekvario, @viictar, @leagilcardenas, @dannythetransdad.

Discusión de resultados

Los monstruos del *freakshow* digital retoman con orgullo, en términos de enunciación, aquellos epítetos-insultos-significantes que les solían gritar en las ferias: se exhiben a sí mismos bajo el nombre de transexuales, maricones, putas, zorras, trapitos (mujeres con pito), mutilados, amputados, tullidos y los convierten en *hashtags* de identificación de sus contenidos y de sus vidas. Estos monstruos desafían la norma mediante su propia exposición, generando comunidades digitales donde lo monstruoso se reivindica como identidad. Esta puede entenderse como un *agenciamiento maquínico* (Deleuze y Guattari, 2002), en el que la subjetividad hace una reapropiación de insultos y epítetos como estrategia de resistencia discursiva y visual.

Si bien estos agenciamientos pueden considerarse maquínico-monstruosos, son también cuerpos capturados por la obsolescencia programada, ya que son visibles en la medida en que asumen los regímenes de actualización de música, filtros y retos. Son también cuerpos capturados por el capitalismo de plataformas, ya que sus excedentes conductuales serán transformados en datos y comercializados como mercados a futuro, tal como plantea Zuboff, (2019). El algoritmo imprime esos cuerpos de una forma, los induce a ciertos formatos audiovisuales, a ciertos *hashtags* y categorías de clasificación que se traducen en regímenes de visibilidad.

Este capitalismo es, además, como plantean Deleuze y Guattari, de una axiomática flexible (Deleuze y Guattari, 2005), capaz de incorporar todo, incluso los cuerpos que resisten: las marcas adoptan también a los monstruos como parte de su imagen, los visten con sus logos, los colocan en sus almacenes y pasarelas, los convierten en *influencers* que promocionan sus productos. Es una forma-otra de la antigua feria de monstruos. Dejan de ser nadie y usan marcas como *cualquiera*. Los monstruos son un mercado más.

Por otro lado, el mismo hecho de que en esta red se plantee un algoritmo de descubrimiento, permite mayores condiciones de que estos cuerpos sean también acontecimiento, cumplan las funciones de máquinas de guerra (Deleuze, 1996; Moraña, 2017). Quizás no hemos pedido que aparezcan en nuestra pantalla, pero a nuestra pantalla terminaron viniendo.

Conclusión. Del *show* por horas a las pantallas sin fin

El pasaje que permite entender el salto del monstruo patológico, que vive al margen y ofrece *shows* por horas, a los monstruos de exposición sin fin en las pantallas, sólo puede ser concebido como una mutación en el orden disciplinario. Al flexibilizarse, al volverse líquido, los espacios antes normativos se han ido diluyendo, cayendo los antiguos muros. En los espacios de la red están ocurriendo diversas prácticas de reordenamiento, inspiradas en el ímpetu de la ciudadanía digital, cuando no de la horda y sus pasiones. Groys dice que esa mutación debe vincularse con el cambio del paradigma estético acaecido en las dos últimas décadas. El arte, a partir de la digitalidad, se vuelve un oficio de carácter masivo, sale del museo y se conecta con los *nadie* que buscan ser *cualquiera* (Groys, 2018).

Esta investigación se centró en la creación de categorías emergentes para una cartografía de subjetividades-corporalidades, de los nuevos monstruos, que representan precisamente condiciones de agenciamientos maquínicos. Sin embargo, en el futuro cada una de esas categorías podría considerarse como una pista de circo particular a ser abordada: ¿cómo se representa el cuerpo en cada una de estas categorías? ¿Qué acciones realizan y en qué escenarios? ¿Qué construcciones de identidad, discursos y *hashtags* utilizan en dicha representación? ¿Qué características performativas tienen estos cuerpos y discursos, y qué gestos políticos ponen en escena?

El espacio de las pantallas es un espacio que permite a los cuerpos ensayar unas vidas-otras, “producir lo real, crear una vida, encontrar un arma”, como dice Deleuze (Deleuze y Parnet, 1997, p. 58). Usan las tecnologías para trazar nuevas trayectorias biográficas. Es el espacio que se *okupa* digitalmente, para luego ocupar otros espacios físicos. Quizás es el espacio para ser máquina de guerra, para luego ir a librar otra guerra, junto a otras minorías y movimientos en las calles o en los mismos lugares donde pretenden encerrarlos.

La preocupación de estos tiempos no es el monstruo que nunca quiso venir al mundo y sin embargo vino, ni el monstruo en devenir, bien sea por filtros, por prótesis, por interacciones o malformaciones. La verdadera preocupación de la época es la bestia moral que ha sido identificada por la horda digital. Lo abyecto ya no se encuentra en el cuerpo que se presenta -exótico, diverso, con

otras capacidades o en calidad de minoría- sino en la subjetividad y sus turbulentos vínculos con el otro. Subjetividad intrusiva, calumniadora, subjetividad que fomenta la diatriba y la maledicencia. Objeto de delación o de sospecha, subjetividad que ha sido extraída en el juego de las impugnaciones, denunciada por algún crimen cometido contra el otro. Cuando lo ético se vuelve estético, es la moral la que se encarga de cuadrar el espacio y de fijar los nuevos límites.

El exceso de cuerpos en red genera un reflujo, lo que hace que cada exhibición, cada vez más maquillada, más suplantada, más filtrada, habilite en el corazón de las estéticas capitalísticas una nueva modalidad del cuerpo: monstruo. De aquí en adelante, cada uno de nosotros es uno de ellos.

Referencias bibliográficas

- Beck, U. (1998). *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*. Editorial Paidós.
- Berardi, F. (Bifo) (2007). *Generación Post-Alfa: patologías e imaginarios en el Semiocapitalismo*. Editorial Tinta y Limón.
- Braidotti, R. (2000). *Sujetos nómades*. Editorial Paidós.
- Browning, T (Director). (1932) *Freaks* [Película] Metro-Goldwyn-Mayer
- Bucher, T. (2012). *Programmed sociality: A software studies perspective on social networking sites*. A dissertation submitted to the University of Oslo in accordance with the requirements of the degree of Doctor of Philosophy in the Faculty of Humanities, University of Oslo.
- Bucher, T. (2018). *If... then: Algorithmic power and politics*. Oxford University Press.
- Butler, J. (2011). *Bodies that matter: On the discursive limits of sex*. Routledge.
- Canguilhem, G. (1971). *Lo normal y lo patológico*. Editorial Siglo XXI.
- Deleuze, G. (1996). *Conversaciones 1972-1990*. Editorial Pre-textos.
- Deleuze, G. (2006). Postscriptum sobre las sociedades de control. *Polis. Revista Latinoamericana*, (13), 1-7.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2002). *Mil Mesetas, Capitalismo y esquizofrenia*. Editorial Pre-textos.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2005). Sobre el capitalismo y el deseo. En Lapaujade (ed.) *Gilles. Deleuze, La isla desierta y otros textos, Textos y entrevistas (1953-1974)* (Págs. 333-347). Editorial Pre-textos.
- Deleuze, G. y Parnet, C. (1997). *Diálogos*. Editorial Pre-textos
- Derrida, J. (2002). *Fuerza de ley. El fundamento místico de la autoridad*. Editorial Tecnos.
- Fernández Porta, E. (2018). *En la confidencia. Tratado de la verdad musitada*. Editorial Anagrama.
- Fernández Porta, E. (2021). *Las aventuras de Genitalia y Normativa*. Editorial Anagrama.
- Foucault, M. (2007a). *Los anormales. Cursos en el Collège de France (1974-1975)*. Editorial FCE.
- Foucault, M. (2007b). *Nacimiento de la biopolítica: curso del Collège de France (1978-1979)*. Edición establecida por Michel Senellart bajo la dirección de Francois Ewald y Alessnadro Montana. Editorial FCE.
- Gillespie, T. (2017). Governance of and by platforms. In Burgess, J., Poell, T. and Marwick, A. (Eds) *The SAGE Handbook of social media* (págs. 254-278). SAGE
- Groys, B. (2018). *Volverse público. Las transformaciones del arte en la era contemporánea*. Caja Negra Editores.
- Guattari, F. (2006). *Micropolítica: cartografías del deseo*. Editorial Traficantes de Sueños.
- Groys, B. (2023). *Devenir obra de arte*. Caja Negra Editora
- Han, B. (2012). *La sociedad del cansancio*. Editorial Herder.
- Han, B. (2014a). *En el enjambre*. Editorial Herder
- Han, B. (2014b). *Psicopolítica*. Editorial Herder
- Haraway, D. (2019). *Las promesas de los monstruos*. Holobionte Ediciones.
- Hui, Y. (2023). *Recursividad y contingencia*. Editorial Caja negra.
- Laval, C. y Dardot, P. (2013). *La nueva razón del mundo, Ensayo sobre la sociedad neoliberal*. Editorial Gedisa.
- Lazzarato, M. (2006). *Por una política menor: Acontecimiento y política en las sociedades de control*. Editorial Traficantes de sueños.
- Lazzarato, M. (2014). *Signs and Machines. Capitalism and the production of subjectivity*. Semiotext(e).
- Lindgren, S. (2021). *Digital media & society*. Sage.
- Malabou, C. (2018). *Los nuevos heridos. De Freud a la neurología-pensar los traumatismos contemporáneos*. Paradiso Editores.
- Medina, M. (1995). Tecnología y filosofía: más allá de los prejuicios epistemológicos y humanistas. *Isegoría*, (12), 180-197.
- Moraña, M. (2017). *El monstruo como máquina de guerra*. Editorial Iberoamericana.

- Patto, A. (2019). *La teoría de la subjetividad en el pensamiento de Gilles Deleuze: Trayectoria del concepto y actualidad del problema*. Disertación doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Pelbart, P. (2009). *Filosofía de la deserción. Nihilismo, locura y comunidad*. Editorial Tinta Limón.
- Ranciere, J. (2010). *El espectador emancipado*. Editorial Manantial.
- Rolnik, S. (2023). *Antropofagia zombi*. Traficantes de Sueños.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Editorial FCE.
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de Plataformas*. Editorial Caja Negra.
- Terranova, T. (2015). Securing the Social: Foucault and Social Networks. In: Fuggle, S., Lanci, Y., Tazzioli, M. (eds) *Foucault and the History of Our Present* (Pags. 111-127). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137385925_8
- We are social (2023). Special Report Digital. <https://wearesocial.com/es/blog/2023/01/digital-2023/>
- Winner, L. (1985). ¿Tienen política los artefactos? Versión castellana de Mario Francisco Villa. *Organización para los Estadios Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/tienen.pdf>
- Zuboff, S. (2019). *La era del capitalismo de la vigilancia. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Editorial Paidós.

Citado. Zerega Garaycoa, María Mercedes y Bujanda, Héctor (2025) "Cuerpos-monstruo en el *Freakshow* digital: entre el monstruo moral y las máquinas de guerra" en Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad - RELACES, N°48. Año 17. Agosto 2025-Noviembre 2025. Córdoba. ISSN 18528759. pp. 8-19. Disponible en: <http://www.relaces.com.ar/index.php/relaces/issue/view/664>

Plazos. Recibido: 04/07/2024. Aceptado: 12/02/2025.