

CONSTRUCTOS *FLATLINE*

Materialismo gótico y teoría-ficción cibernética

Fisher, Mark
Constructos *Flatline*. Materialismo gótico y teoría-ficción cibernética
1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires:
Caja Negra, 2022
360 p.; 20 x 13 cm. - (Futuros próximos; 48)

Traducción y prólogo de Juan Salzano
ISBN 978-987-48623-7-2

1. Materialismo. 2. Cibernética. 3. Análisis Literario.
I. Salzano, Juan, prolog. II. Título.
CDD 146.3

Título original: *Flatline Constructs: Gothic Materialism
and Cybernetic Theory-Fiction*

© Caja Negra Editora, 2022

Caja Negra Editora

Buenos Aires / Argentina
info@cajanegraeditora.com.ar
www.cajanegraeditora.com.ar

Dirección Editorial:
Diego Esteras / Ezequiel Fanego
Producción: Malena Rey
Coordinación: Sofía Stel
Diseño de Colección: Consuelo Parga
Diseño de Tapa: Consuelo Parga
Maquetación: Sabrina Simia
Corrección: Yasmín Fardjoume y Germán Giri

MARK FISHER

CONSTRUCTOS *FLATLINE*

Materialismo gótico y teoría-ficción cibernética

Traducción y prólogo / Juan Salzano

CAJA 03
NEGRA
FUTUROS
PRÓXIMOS

ÍNDICE

<u>9</u>	Prólogo: Para una ingeniería de lo imprevisto. Materialismo gótico y políticas de lo intermedial, por Juan Salzano
<u>33</u>	INTRODUCCIÓN
<u>49</u>	PARTE 01 - GRITOS_PANTALLAS_FLATLINES: LA CIBERNÉTICA, EL POSMODERNISMO Y EL GÓTICO
<u>51</u>	1. Cómo debe sentirse un androide
<u>69</u>	2. Cibernética, posmodernismo, ficción
<u>83</u>	3. <i>Flatlines</i>
<u>97</u>	4. Constructos
<u>103</u>	5. Segundo naturalismo
<u>119</u>	PARTE 02 - LA IMAGEN DEL CUERPO SE LE DESVANECÍA EN PASADIZOS DE CIELO DE TELEVISOR: EL PAISAJE MEDIÁTICO Y LA IMPLOSIÓN ESQUIZOFRÉNICA DE LA SUBJETIVIDAD
<u>121</u>	1. El cuerpo sin imagen
<u>123</u>	2. El cuerpo sin órganos y las cantidades intensivas
<u>129</u>	3. Los viajes intensivos y el ciberespacio
<u>135</u>	4. El cuerpo mediatizado
<u>141</u>	5. Saltar fuera de nuestra piel
<u>147</u>	6. Del narcisismo a la esquizofrenia
<u>161</u>	7. Estimulando el cuerpo gótico: <i>Videodrome</i>
<u>169</u>	8. Poder táctil
<u>185</u>	9. La exhibición de atrocidades

<u>197</u>	10. Atroci-TV
<u>203</u>	11. La administración de la catástrofe
<u>207</u>	12. Mas allá del placer de los órganos
<u>211</u>	PARTE 03 - XEROX Y XENOGÉNESIS: REPRODUCCIÓN MECÁNICA Y PROPAGACIÓN GÓTICA
<u>215</u>	1. Déjame contarte acerca de mi madre
<u>225</u>	2. La venganza del simulacro
<u>237</u>	3. Samuel Butler y la plusvalía de código
<u>253</u>	4. Bodas <i>contra natura</i> : brujería y propagación
<u>261</u>	5. La fábrica de avispas: <i>Neuromante</i>
<u>265</u>	6. Capitalismo e isofrenia: Ashpool
<u>271</u>	7. Wintermutación: <i>Neuromante</i> como narrativa bruja
<u>279</u>	PARTE 04 - ESPEJO NEGRO: HIPERNATURALISMO, HIPERREALIDAD E HIPERFICCIÓN
<u>281</u>	1. Olvida lo de la metáfora
<u>285</u>	2. Borges no alcanza a entrar en el ciberespacio
<u>295</u>	3. La hiperrealidad y la ficción posmodernista
<u>309</u>	4. Ciencia social/ciencia ficción social (cómo el mundo acabó convertido en una simulación)
<u>319</u>	5. El declive de la sombra (o el fin de lo maravilloso)
<u>329</u>	6. Mecanicismo y animismo (o los gremlins en lo hiperreal)
<u>341</u>	7. El capitalismo como una <i>toy story</i> : hiperficción, bucles extraños y rizomas
<u>349</u>	8. Una parábola final: hiperficción y <i>En la boca de la locura</i>



INTRODUCCIÓN

¿No es extraña la manera en la que el viento hace mover cosas sin vida? ¿No nos causa una impresión extraordinaria cuando vemos levantarse y flotar objetos que yacían hasta ese instante como muertos? ¿No les parece? Un día vi cómo en una plaza desierta grandes trozos de papel giraban furiosamente en círculos –sin que yo sintiera el menor soplo de viento, porque estaba en el interior de una casa–, persiguiéndose como si hubieran jurado exterminarse. Un poco más tarde parecían calmados, pero bruscamente les volvía una inquietud insensata y se ponían a correr en todas direcciones, se acumulaban en un rincón, se desparramaban de nuevo como poseídos, para terminar desapareciendo detrás de una esquina de la casa.

Solo un periódico más grueso no había podido seguirlos; permanecía en el empedrado, abriéndose y cerrándose con un gran ruido odioso, como si hubiera perdido el aliento y aleteara convulsivamente.

Me sentí invadido entonces por una sospecha siniestra: ¿Y si al final, después de todo, fuéramos un poco como esos restos de papel? ¿No hay acaso un “viento” invisible, misterioso, que

nos empuja de aquí para allá, y comanda nuestras acciones, mientras en nuestra ingenuidad creemos gozar de libre albedrío? ¿Y si la vida que hay en nosotros no fuera más que un inexplicable remolino de viento? Ese viento del que la Biblia dice: “Escuchas su sonido pero ¿sabes de dónde viene y adónde va?”... ¿No soñamos a veces que nos zambullimos en aguas profundas y que atrapamos peces de plata, cuando no es más que una corriente de aire frío que resbala sobre nuestra mano?¹

Los niños de la actualidad [...] están cómodos con la idea de que los objetos inanimados pueden tanto pensar como poseer una personalidad. Pero ya no se preocupan acerca de si la máquina está viva. Saben que no lo está. El asunto del estar vivo ha pasado a un segundo plano como si estuviera resuelto. Pero la noción de la máquina ha sido expandida hasta incluir la posesión de una psicología. Al retener el modo psicológico como el camino preferido para hablar de las computadoras, los niños les permiten a las máquinas computacionales conservar un resto de animismo, una marca de haber pasado por una etapa en la que el asunto de la vida de las computadoras es un foco de intensa consideración.²

Estos dos pasajes –el primero de la novela de 1927 *El Golem* de Gustav Meyrinck, el segundo de *La vida en las pantallas*, obra de “ciberpsicología” de Sherry Turkle de 1995– nos llevan directamente hacia lo que será la preocupación

1. Gustav Meyrinck, *El Golem*, Barcelona, Edicomunicaciones, 1998, pp. 46-47. [N. del T.: Nos hemos permitido modificar levemente la traducción.] Un aspecto crucial de la leyenda concierne a la escritura de un nombre secreto (el nombre de Dios) en un pedazo de papel o directamente en la cabeza del Golem. En algunos casos, el Golem es animado al borrar una letra del nombre secreto.

2. Sherry Turkle, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós, 1997. El materialismo gótico encuentra que algunos de estos términos no congenian entre sí (por ejemplo: vida, pantalla, identidad). En efecto, *No-vida más allá de la pantalla* podría funcionar como otro subtítulo para este estudio.

conductora de esta tesis. La novela de Meyrinck es el recuento de una antigua narrativa: el relato cabalístico del rabino que anima la inanimada arcilla, dándole forma al monstruoso Golem. El mito tiene diversas variantes. En muchos casos –y anticipándose así al *Frankenstein* de Shelley y a *El aprendiz de brujo* de Goethe– el Golem, una vez animado, y ya liberado del control de su amo, tiene síndrome de Amok.³ El informe de Turkle, entretanto, se ocupa de la respuesta de los niños a la más nueva de las máquinas cibernéticas, la computadora personal. A través del tiempo, el personaje de Meyrinck y los niños que estudia Turkle poseen un modo independiente de comprender lo que aquí será llamado la *flatline*⁴ gótica: un plano en el que ya no es posible diferenciar lo animado de lo inanimado y en el que tener agencia no implica necesariamente estar vivo.

Podría parecer que los niños ya han aceptado lo que el personaje de Meyrinck encontraba tan aterrador. No obstante, la pregunta que este personaje plantea no es

3. Síndrome de Amok (malestar, furia, furor): actos agresivos que surgen súbitamente en un individuo sin motivo consciente. Solo el agotamiento, la destrucción producida desde el exterior o la autodestrucción ponen fin a estos actos de violencia. Cuando al agresor no le queda más por destruir, se dirige violentamente contra sí mismo. En los países orientales, la gente circundante al atacante emprende la fuga al grito de “amok, amok”. Como el acto no suele acabar por sí mismo, el agresor termina usualmente muerto por su entorno. Si sobrevive, no guarda recuerdos de lo sucedido. [N. del T.]

4. Debido a que la palabra *flatline* puede ser utilizada tanto en forma sustantiva como verbal (y de hecho así es usada en el presente texto), hemos optado por dejar el sustantivo sin traducir (literalmente: “línea plana o línea lisa”, referida a la *línea plana* del encefalograma), además de que en la traducción castellana de *Neuromante* –el libro del que Fisher extrae el término– se deja la palabra en inglés cada vez que se refiere a un tipo de personaje llamado de esa manera (el Flatline). El modo verbal de *flatline* será aquí traducido por la expresión neológica “neutra-alisar” (es decir, ser puesto en estado de suspensión o neutralidad –en la línea plana o lisa– con respecto a la vida y la muerte) por todas las connotaciones sugerentes en castellano que convoca (por ejemplo, el concepto de *espacio liso* en Deleuze, con el cual resuena), aclarando en cada caso la homofonía con el modo sustantivo del término. [N. del T.]

del todo la que considera Turkle –es decir, ¿qué pasaría si las máquinas estuvieran vivas?– sino algo más radical: ¿qué pasa si nosotros estamos tan “muertos” como las máquinas? Plantear incluso esta segunda pregunta parece inmediatamente inadecuado: ¿qué sentido tendría decir que “todo” –seres humanos y máquinas, materia orgánica y no-orgánica– está “muerto”? Mucho de lo que sigue es un intento por contestar esta pregunta.

La celebrada observación de Donna Haraway de que “nuestras máquinas están inquietantemente vivas y nosotros aterradoramente inertes”⁵ le ha conferido a este asunto un cierto valor en la teoría cibernética contemporánea. Pero lo que resulta interesante en el comentario de Haraway –su desafío al pensamiento oposicional que erige al libre albedrío en contra del determinismo, al vitalismo en contra del mecanicismo– rara vez ha sido procesado por un modo de teorizar que ha tendido a reproducir exactamente las mismas oposiciones. Estos fracasos teóricos surgen de una resistencia a perseguir la cibernética hasta sus límites (un fracaso, debemos agregar, manifestado tanto por los teóricos de la cibernética como por los teóricos de la cultura). Desenmarañar las implicaciones de los teóricos de la cibernética nos conduce a la *flatline* gótica. Esta designa una zona de inmanencia radical. Y para teorizar esta *flatline* se requiere un nuevo enfoque, uno comprometido con la teorización de la inmanencia. Esta tesis llama a ese enfoque materialismo gótico.

La conjunción del gótico con el materialismo plantea un desafío a la manera en la que el gótico ha sido pensado. Es un intento deliberado por disociar lo gótico de todo lo sobrenatural, etéreo o extramundano. La inspiración principal para esta teorización viene de Wilhelm Worringer vía Deleuze y Guattari. Tanto Worringer como Deleuze y

5. Donna Haraway, *Manifiesto para cyborgs. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a fines del siglo XX*, Mar del Plata, Letra Sudaca, 2018, p. 15.

Guattari identifican al gótico con la “vida no-orgánica”, y si bien esta es una ecuación que tendremos ocasión de cuestionar, el materialismo gótico, tal y como es presentado aquí, estará interesado fundamentalmente en un plano que atraviesa la distinción entre lo vivo y lo no-vivo, lo animado y lo inanimado. Es este continuum anorgánico lo que constituye la provincia del gótico.

A la vez que apunta a desplazar al gótico de algunas de sus asociaciones culturales existentes, la conjunción del gótico con el materialismo también pretende provocar un replanteo de lo que es (o puede ser) el materialismo. Una vez más, Deleuze y Guattari son las inspiraciones aquí, para un replanteo del materialismo más cercano a las novelas de terror que a las teorías de las relaciones sociales. El materialismo abstracto de Deleuze y Guattari depende de agenciamientos tales como el Cuerpo sin Órganos (un concepto gótico clave), mientras que en sus ataques al psicoanálisis (su defensa, por ejemplo, de la *realidad* de los procesos tales como el devenir-animal, en oposición a su cualidad meramente fantasmática) ocurre usualmente como si estuvieran defendiendo narrativas de terror –de vampirismo y licantropía– en contra de un principio de realidad psicoanalítico. Además, la recurrencia a autores tan variados como Artaud, Spinoza, Schreber y Marx puede ser vista como quintaesencialmente gótica: lo que Deleuze y Guattari siempre enfatizan en estos escritores es el tema del continuum anorgánico. Pero lo no- o an-orgánico que Deleuze y Guattari nos presentan no es la materia muerta de la ciencia convencional mecanicista; por el contrario, está abarrotado de extrañas agencias.

El papel de la cibernética resulta bastante paralelo a la dirección teórica que Deleuze y Guattari han tomado. La cibernética ha estado siempre acechada por las posibilidades que Deleuze y Guattari han desplegado (incluso si, en ciertos casos, las ha inhibido o impedido). En tanto teoría materialista, también ha desafiado la frontera

entre lo animado y lo inanimado. Al igual que Deleuze y Guattari, ha puesto en duda el confinamiento que supone atribuir agencia solo a los sujetos. El tipo de ficción del que este estudio se ocupará –lo que muchas veces ha sido etiquetado como ciberpunk, ciencia ficción implosionada y horror corporal (entre otras cosas)– ha sido maquinado por muchas de las mismas preocupaciones que las de la teoría cibernética. Específicamente, estos textos han estado fascinados por los conceptos de agencia-sin-sujeto y cuerpos-sin-órganos, que emergen en la forma ambivalente de los *blade runners*, *terminators* e IA que acechan la actual pesadilla masivamente mediatizada.

El materialismo gótico está interesado en los modos en los que aquello que podría parecer ultramoderno –los radiantes productos de un capitalismo técnicamente sofisticado– acaba siendo descrito en los términos ostensiblemente arcaicos familiares a las novelas de terror: zombis o demonios. Pero resistirá la tentación de considerar esta “demonización de lo cibernético” como el resurgimiento de “lo consabido de antiguo, lo familiar desde hace largo tiempo”,⁶ prefiriendo pensarla como la continuación de una línea no-orgánica que es positivamente antagónica a la temporalidad progresiva. Como dice Iain Hamilton Grant, “el *Terminator* ha estado ahí antes, distribuyendo microchips para acelerar su advenimiento y avivar los miedos de los primitivos”.⁷ Como veremos, la línea no-orgánica, tal y como se ocupa de ella el materialismo gótico, debe ser distinguida tanto de “lo sobrenatural” (la supuesta provincia de las novelas de terror) como de la “tecnología especulativa” (el hogar de la ciencia ficción).

6. Sigmund Freud, “Lo ominoso”, *Obras completas. Tomo XVII*, Buenos Aires, Amorrortu, 1976, p. 220.

7. Iain Hamilton Grant, “At the Mountains of Madness: The Demonology of the New Earth and the Politics of Becoming”, en Keith Ansell-Pearson (ed.), *Deleuze and Philosophy: The Difference Engineer*, Londres-Nueva York, Routledge, 1997, p. 97.

La frase “lo consabido de antiguo, lo familiar desde hace largo tiempo” le pertenece, por supuesto, a Freud, quien se nos presentará, en los términos de este estudio, como una figura de algún modo ambivalente, por momentos un aliado, por momentos un adversario del materialismo gótico. Cuando escribe sobre “rastros animistas”, Turkle está aludiendo al ensayo más famoso de Freud, “Lo ominoso”, del que proviene esta frase, un ensayo escrito de modo casi directamente contemporáneo a *El Golem*. Es sabido que Freud coquetea aquí con el problema del devenir-activo de lo inanimado. Digo “coquetea” porque Freud –en lo que, en los términos de la presente tesis, es un claro gesto antigótico– procede a desestimar la importancia del tema (no obstante, su propia necesidad compulsiva de reiterarlo muchas veces ha llevado, en escritos cruciales, a una persistente asociación de lo ominoso, precisamente, con la pregunta acerca de aquello que no debería estar vivo pero actúa como si lo estuviera). Los sentimientos de lo ominoso, insiste Freud, no deben ser atribuidos a la confusión de lo animado con lo inanimado, sino a un miedo a la castración. Más adelante tendremos ocasión de examinar el ensayo de Freud con más detalle, pero por ahora tomaremos nota acerca del propio fracaso de Freud por mantener a raya el problema del animismo; el tema tiene su propio tipo de muerte viviente, y lo acecha de modo póstumo con la implacabilidad de cualquier zombi. Su propia persistencia constituye un poderoso argumento para otra de las tesis de Freud en “Lo ominoso” –una que el materialismo gótico encontrará mucho más agradable–: el funcionamiento extraño, no-dialéctico del prefijo “un” [del término original en alemán: *unheimliche*]. Pensando, seguramente, en sus propios comentarios acerca de la ausencia de negación en el inconsciente,⁸ Freud establece que el “un”

8. Ver los ensayos de Freud “Lo inconsciente” y “Más allá del principio del placer” en *Obras completas*, Volúmenes XIV y XVIII, Buenos Aires, Amorrortu, 1979, para su argumento de que el concepto de negación es extraño al inconsciente.

de *unheimliche*⁹ no revierte directamente el significado de la palabra *heimlich*. De un modo –convenientemente– perturbador, *unheimliche* incluye *heimlich*.

“Lo ominoso” nos deja con la impresión de que la fuente de las cruciales desviaciones y circunloquios de Freud es, en efecto, algo poderoso. La castración puede ser terrorífica, pero no es tan *perturbadora* como lo que Freud parece tan entusiasmado por enterrar, precisamente porque es una cuestión de terror o miedo. El terror o el miedo tienen un objeto –*aquello a lo que se teme*– y un sujeto –*aquel*¹⁰ *que teme*–, mientras que la “siniestra premonición” que experimenta el personaje de Meyrinck surge de la incapacidad para diferenciar el sujeto del objeto. Hay una dispersión de la subjetividad sobre un plano indiferente que es a la vez demasiado distante y demasiado íntimo para ser aprehendido como algo objetivo.

Esta tesis se aproximará a dicho plano a través de los teóricos que han estado asociados a una crítica al psicoanálisis: Deleuze y Guattari, a quienes ya hemos presentado, y Baudrillard. Provisionalmente, podríamos identificar al materialismo gótico con la obra de Deleuze y Guattari y a la “teoría-ficción cibernética”, con la obra de Baudrillard. Pero esta simple oposición, si bien esquemáticamente útil, es en última instancia engañosa. Como veremos, Baudrillard puede contribuir al materialismo gótico, mientras que la obra de Deleuze y Guattari también puede, desde luego, describirse como ficción teórica. El interés de Baudrillard por la ficción y el cine ciberpunk, su fascinación por los autómatas y los simulacros, lo convierten, a la

9. Siniestro u ominoso. [N. del T.]

10. No hace falta decir que la designación de género no es aquí accidental, ya que, como muchas fuentes han notado, la castración en Freud presupone al masculino como sujeto universal. Para una crítica particularmente poderosa a esta ceguera de Freud con respecto al género, ver Luce Irigaray, “El punto ciego de un viejo sueño de simetría”, en *Espéculo de otra mujer*; Madrid, Akal, 2007.

vez, en objeto y colaborador de la teoría del materialismo gótico.

Uno de los objetivos de *Constructos Flatline* consiste en enfrentar a Deleuze y Guattari con Baudrillard en relación con la pregunta que plantea la cita de Meyrinck. Al desarrollar teorías radicalmente hostiles a la subjetividad, Deleuze y Guattari y Baudrillard han recorrido trayectorias paralelas, a veces casi entrelazándose, otras divergiendo radicalmente. Una característica que poseen en común es el énfasis –cibernético– puesto en el *código* (tal y como veremos, una diferencia importante entre ellos se refiere al rol de la *descodificación*).

Baudrillard también puede ser considerado probablemente como el principal teórico de lo que podríamos llamar gótico negativizado, como el heredero de una tradición de crítica social que ha tendido a arrojar sus narrativas acerca del deterioro de la civilización en términos de lo que sin duda pensaría como metáforas de la des-vitalidad inorgánica [*inorganic unvitality*]: trabajo muerto (Marx), reproducción mecánica (Benjamin). Desde la terminal des-metaforizada [*demetaphorized*] de su trayectoria, la obra de Baudrillard equivale, en efecto, a un gótico negativizado, que “lleva más allá la fascinación de Guy Debord/J.G. Ballard por ‘la mercantilización o cristalización virtual de la vida orgánica hacia la extinción total’, hacia una narración en la que aparece el triunfo tecnológico de lo inanimado, una escatología negativa, la nulidad de toda oposición, la disolución de la historia, la neutralización de la diferencia y el borramiento de cualquier configuración posible de actualidad alterna”.¹¹ La producción es desplazada por una (re)producción totalizada que *a priori* excluye la novedad; los “nuevos” objetos y fenómenos culturales operan en un bucle cerrado, exhausto pero implacable, el cual –en

11. Mark Downham, “Cyberpunk”, *Vague* 21, 1988, p. 42.

cierto sentido— se recapitula a sí mismo por adelantado “necrospección”.¹²

Otro de los rasgos que Deleuze y Guattari comparten con Baudrillard es la importancia que le atribuyen a la ficción; lo que nos conduce al segundo término del subtítulo de este estudio: la teoría-ficción cibernética, una expresión que vale la pena desentrañar un poco ahora. Es Baudrillard el autor que más suele asociarse con la emergencia de la teoría-ficción como modalidad. Y es el rol de “los simulacros de tercer orden” —asociados por Baudrillard muy cercanamente con la cibernética— lo que, según él, “pone fin” a la distancia entre la teoría y la ficción como géneros separados. Al poner a circular a lo largo de este estudio una serie de textos ejemplarmente “ficionales” —*Blade Runner* de Ridley Scott, *Neuromante* de William Gibson, *La exhibición de atrocidades* de J.G. Ballard y *Videodrome* de David Cronenberg—, trataremos de desenmarañar algo de lo que está en juego en la afirmación de que la era de la cibernética elimina —o borronea— la distinción entre la teoría y la ficción. En algunos casos, la *performance* de la teoría es bastante literal: *La exhibición de atrocidades* y *Videodrome* incluyen personajes que son teóricos (el Dr. Nathan, el Profesor O’Blivion). Pero este estudio querrá tomarse muy en serio la afirmación de Baudrillard y acercarse a los textos ficcionales, no simplemente como textos literarios a la espera de “lecturas” teóricas, sino como textos ya *intensamente teóricos* en sí mismos.

La tesis está dividida en cuatro capítulos, y sus temas son los siguientes.

12. Ver Jean Baudrillard, “Necrospectiva”, *La transparencia del mal*, Barcelona, Anagrama, 1991, pp. 98-109. Como el ciclista muerto de Jarry, la cultura metropolitana contemporánea solo parece moverse hacia adelante debido al peso inercial de su propio pasado (uno que a la vez aniquila como pasado, precisamente [re]instanciándolo continuamente como si fuera el presente).

El capítulo 1 examina el nexo entre el posmodernismo, la cibernética y el gótico. Aquí se argumentará que el conjunto de enfoques que ha recibido el nombre de “posmodernismo” ha estado acechado por temas cibernéticos: en particular, las nociones entrelazadas de automatización y retroalimentación. Comenzando con un análisis de *Blade Runner* –que, al igual que *Neuromante* de Gibson, ha sido considerado, con frecuencia, un texto “posmoderno” modelo, y que sin duda es un texto ciberpunk clave–, el capítulo sostiene que muchas de las teorizaciones de la posmodernidad han estado interesadas fundamentalmente en el impacto de las máquinas que pueden reflexionar sobre su propio desempeño (y, en consecuencia, adaptarse). Baudrillard, en particular, será considerado como un heredero de los temas de la cibernética: su Orden de los simulacros será rastreado hasta la tipologización de las máquinas de Wiener. Siguiendo el ejemplo de Baudrillard, buscaremos distinguir las características propias de lo que él llama el tercer orden de simulacros (la cibernética como tal). Paralelamente, el capítulo también tiene como meta mostrar las maneras en las cuales la cibernética ha estado acechada por el gótico. Repasa la explicación de Worringer acerca de la línea gótica en *La esencia del estilo gótico y Abstracción y naturaleza*. Aquí será presentado el concepto de una *flatline* gótica, en referencia tanto a Gibson como a Deleuze y Guattari. El término proviene de *Neuromante* y designa estados a la deriva entre la vida y la muerte, o estados de vida simulada, pero aquí será retomado como un nombre más general para la línea radicalmente inmanente que describe el materialismo gótico. El capítulo también mostrará la importancia, para Deleuze y Guattari, del *lenguaje* del terror: la recurrencia de descripciones de fenómenos en términos de vampirismo y zombificación. Se sostendrá que esto forma parte de un “realismo acerca de lo hiperreal” o de un “realismo cibernético” que surge como el equivalente de lo que será caracterizado como

hipernatural. Lo hipernatural será posicionado como una intensificación del naturalismo, y por oposición a lo sobrenatural.

El capítulo 2 se aproxima a ese lugar común de la teoría contemporánea, “el cuerpo”, pero lo hace contrastando un concepto gótico-materialista del cuerpo (el Cuerpo sin Órganos de Artaud/Deleuze y Guattari) con lo que llama un cuerpo “científico ficcional”. Reforzando argumentos hechos en el primer capítulo, se sostendrá que las ficciones “ciberpunk” necesitan ser ubicadas bajo el signo de una ficción de terror que ha sido liberada de toda referencia a lo sobrenatural. El ensayo de Baudrillard sobre Ballard es aquí un recurso crucial. En él, Baudrillard sostiene que la ciencia ficción ha sido cómplice de las explicaciones “clásicas” acerca del cuerpo y la tecnología. Se argumentará que lo que hace que el ciberpunk sea gótico-materialista es su desviación con respecto a una visión instrumental de la tecnología y los órganos. Esto es, la tecnología ya no se ve como una simple extensión de la función orgánica. Se expondrá una genealogía del cuerpo científico ficcional, desde Freud hasta McLuhan, pero se mostrará que estos mismos teóricos también despliegan temas que se anticipan al ciberpunk. El capítulo concluye con un análisis de dos obras que le han planteado un desafío al cuerpo científico ficcional: *Videodrome* de Cronenberg y *La exhibición de atrocidades* de Ballard. El film de Cronenberg abre, literalmente, el cuerpo. Pondremos al cuerpo invaginado de *Videodrome* –un cuerpo incapaz de procesar la cantidad de estímulos con la que es bombardeado– en paralelo con el cuerpo autoamputado de McLuhan y el cuerpo esquizofrénico de Baudrillard. La equiparación que hace Baudrillard de los circuitos cibernéticos con la “esquizofrenia” será puesta en paralelo con las teorías de Jameson acerca de la subjetividad posmoderna y las teorías del capitalismo de Deleuze y Guattari. Ambos temas –la disrupción de la interioridad del organismo y el concomitante surgimiento

de la “esquizofrenia” – ya habían a florado en la novela de Ballard, la cual trata explícitamente acerca de la cuestión de la esquizofrenia y las desterritorializaciones radicales del cuerpo. Se mostrará que algunos de los más importantes inventos (teórico-ficcionales) de Ballard –paisaje vertebral, paisaje mediático– apuntan a la intuición gótico-materialista clave del continuum anorgánico.

El capítulo 3 se enfoca en lo que ha sido siempre un tema importante en los textos góticos (incluso cuando el gótico es concebido convencionalmente), algo que también ha sido un tema importante en los escritos acerca de la cibernética. La artificialización de la reproducción fue planteada como una posibilidad en la leyenda del Golem y más recientemente en la historia fundacional de la literatura de terror y la ciencia ficción moderna: *Frankenstein*, de Mary Shelley. También ha sido planteada por los teóricos de la cibernética, no solo con respecto a la reproducción de los seres humanos, sino también en conexión con la reproducción de las máquinas mismas. Este capítulo usa a Baudrillard y a Deleuze y Guattari con el fin de ofrecer un marco para el examen de este tema en la ficción, al contrastar el concepto de una reproducción cada vez más perfecta en el primero con las ideas de recombinación múltiple [*multiplicitous recombination*]¹³ en el segundo. En ambos casos, lo que resulta crucial es la sustitución de lo sexual como tal. Baudrillard ofrece una teorización de la reproducción en términos de lo que he llamado “gótico negativizado” (ver más arriba): el sueño de la copia perfecta que siempre acaba terriblemente

13. La diferencia que existe en la obra de Deleuze entre una *multiplicidad* –sustantivo que alude a cualquier conjunto dinámico de singularidades diferenciales que no pueden ser aisladas y enumeradas individualmente pero tampoco reducidas unas a otras– y lo *múltiple* –adjetivo que se refiere a las diversas partes o elementos separables y numerables individualmente de una Unidad de la que dependen– fundamenta la necesidad del neologismo, tanto en el original inglés como en su traducción al español. [N. del T.]

mal. Mientras tanto, Deleuze y Guattari no toman como modelo a la reproducción orgánica, sino a las figuras explícitamente góticas del vampirismo, la licantropía y la enfermedad: lo que llaman *propagación*. El análisis acerca de la propagación será precedido por una discusión del concepto de “plusvalía de código”, presentado por Deleuze y Guattari en *El Anti-Edipo*. Este implica una discusión sobre la importante obra de teoría-ficción de Samuel Butler, “El libro de las máquinas” (en su libro *Erewhon*), que ofrece muchos argumentos ingeniosos que contradicen la idea de que las máquinas son incapaces de reproducirse por sí mismas. En los argumentos reconstruidos por Deleuze y Guattari en *El Anti-Edipo*, Butler muestra que el hecho de que los seres humanos estén involucrados en la reproducción –o replicación– de las máquinas no significa que estas carezcan de sistema reproductivo: por el contrario, los seres humanos forman *parte* de dicho sistema. El capítulo concluye con un análisis de *Neuromante* de William Gibson, el cual se mostrará que exhibe los temas de la reproducción ultramecánica de Baudrillard y la propagación bruja de Deleuze y Guattari.

El capítulo 4 entra en un territorio asociado con Baudrillard –la teorización de la hiperrealidad en términos del surgimiento de los sistemas cibernéticos–, pero apunta a ir más allá de la posición de Baudrillard acerca de la melancolía terminal. El rol de la ficción en sí misma es, aquí, un tema crucial. El capítulo vuelve a presentar la narrativa de Baudrillard acerca del triunfo de los sistemas cibernéticos de modelado (los que supuestamente traerían el fin de lo que podría llamarse la categoría de “lo maravilloso”), comparándolo y contrastándolo con la descripción que hace Gibson del retorno del demonismo en la matriz del ciberespacio. Mientras que la historia de Baudrillard termina con el entierro del “doble primitivo”, la otra narrativa plantea el regreso de temas animistas y presenta un modo de recursión radicalmente opuesto a aquel que se

basa en una simple reiteración de lo mismo. Se analizará la cuestión del retorno del animismo en una era cibernética, y el animismo será comparado con el maquinismo de Deleuze y Guattari. Aquí, el tema de la recursión será tratado en términos de la oposición entre dos procesos (asociados con dos tipos de ficción): híper y meta. La metaficción será ubicada del lado de una *trascendencia implosionada*, la que opondremos a una *hiperficción* (y a los hiperprocesos en general), que puede ser definida por su inmanencia radical, como la que se halla en el rizoma de Deleuze y Guattari. El capítulo –y, de hecho, esta tesis– concluye con un análisis del más reciente film de John Carpenter, *In the Mouth of Madness*, en el que se intentará mostrar cómo este describe (o, más bien, exhibe) muchas de las características de la hiperficción.