

De quinótopos, voxiteradores y máquinas escribientes

La arqueología de los medios como crítica metahistórica
en la literatura steampunk

Alejandro Goldzycher



Fig. 1: Izq.: "The study set from *The Haunted Mansion* (2003)" / Centro: Ramona Szczerba, "Mustapha's Espresso Robots" (2010) / Der.: Adam Burn, "*Space 1889: Conspiracy of Silence - Cover*" (2012)

¿Qué tienen en común William Gibson, China Miéville y Dexter Palmer? No hay duda de que el primero es uno de los escritores más influyentes de las últimas décadas. Consagrado, muy a su pesar, como padre del cyberpunk, su obra novelística ha virado desde los abismos del Sprawl hasta thrillers ambientados en el clima post 11-S, con una vuelta más reciente al futuro, pero conservando siempre ese espíritu que Bruce Sterling supo sintetizar en su prefacio a la colección *Burning Chrome*. Con su estilo meticuloso y sus tramas

intrincadas, su proverbial combinación *high tech/low life*, su refutación de la tecnolatría más ingenua, su acuñación o popularización de neologismos como “matrix” o “cyberspace”, su plasmación de un “futuro realista” anclada en una crítica de la cultura contemporánea (Gibson no teme hablar de “metáforas”), el artífice de la mítica *Neuromancer* goza de la reputación de haber creado un lenguaje, una estética y una mitología para la era digital. Del impacto de Miéville en la emergencia de la llamada *New Weird fiction* se ha hablado mucho, a tal punto que él mismo se ha negado a seguir discutiendo sobre el tema, no tanto por su explotación marketinera —a cuya lógica, dijo, quizás debamos resignarnos— sino alegando la devaluación heurística y polémica de la categoría. Este gesto no es de extrañar en un autor tan consciente del poder de las taxonomías. Su obra las problematiza en múltiples órdenes, desde las jerarquías culturales, la sexualidad o la política hasta los distintos géneros de ficción o el sentido mismo de “lo real”. A lo largo de conferencias, ensayos e innumerables entrevistas, el inglés ha construido un agudo discurso de crítica cultural atravesado por su formación y su militancia marxistas, sin dejar de autorretratarse como un escritor fundamentalmente apasionado por lo monstruoso y por lo extraño. Puede, en fin, que la incipiente carrera literaria de Palmer todavía no se preste tanto a una evaluación general. Sin embargo, sus (por ahora) dos novelas no han pasado desapercibidas. La precisión de su técnica verbal, su preocupación por componer “novelas de ideas”, la caracterización psicológica de sus personajes, su amalgama entre lo insólito y lo cotidiano, son algunos de los factores que diversos críticos han invocado para contar al estadounidense entre las revelaciones de la *spec-fic* actual.

En 2012, un evento reunió a los tres en el mismo escenario. Fue la trigésima edición del prestigioso *Key West Literary Seminar* (“Yet Another World: Literature of the Future”). El panel, moderado por el reconocido periodista Robert Krulwich, llevó por título “Here Come the Dirigibles: Mixing the Old and New to Make Steampunk”.¹ *Steampunk*: ¿qué significa que autores aparentemente tan distintos entre sí —más allá de algunas coincidencias generales— fueran englobados bajo esa palabra? Es bien sabido que el término fue acuñado por K. W. Jeter en una carta a la revista *Locus* en 1987 en referencia a ciertas “fantasías victorianas” escritas por él mismo (*Morlock Night*, 1979; *Infernal Devices*, 1987) y por sus amigos y colegas James Blaylock (*Homunculus*,

¹ Audio completo disponible [aquí](#).

1986) y Tim Powers (*The Anubis Gates*, 1983). Durante años, su circulación siguió siendo muy restringida. Sin embargo, hacia mediados o finales de los 2000 el steampunk tuvo una formidable eclosión subcultural y mediática. El rol que jugó Internet no puede subestimarse. Blogs, fanzines, foros, exposiciones, convenciones y notas en diarios y revistas hicieron su parte para consolidar el steampunk como un fenómeno transmedial tan proteico como masivo. Sobre el término se han ensayado múltiples definiciones, las cuales tienen mucho más en común de lo que a veces se pretende. En su introducción a un pionero número especial del *Journal of Neo-Victorian Studies*, Bowser y Croxall lo identificaron con “a kind of cultural memory work, wherein our projections and fantasies about the Victorian era meet the tropes and techniques of science fiction, to produce a genre that revels in anachronism while exposing history’s overlapping layers” (2010: 1). Con la masificación del steampunk explotó la producción de ficción escrita y comercializada expresamente bajo ese rótulo. Pero fue en las prácticas del DIY, en el cosplay, en las comunidades virtuales, en el diseño y la ilustración –a lo que se suman incursiones en el cine y las series, en el cómic y los videojuegos– donde el retrofuturismo neovictoriano halló sus expresiones más ampliamente reconocidas.



Fig. 2: Key West Literary Seminar 2012. Panel “Here Come the Dirigibles: Mixing the Old and New to Make Steampunk”. De izq. a der.: Robert Krulwich, China Miéville, William Gibson, Dexter Palmer

Ahora bien, esta misma expansión visibilizó como steampunk toda una serie de precursores literarios que suele remontarse, por lo menos, hasta los años setenta, sin contar referentes “decimonónicos” como Jules Verne, H. G.

Wells, Bram Stoker, Charles Dickens, Arthur Conan Doyle o H. Rider Haggard (generalmente tamizados por la *ósmosis popcultural*). Hay quienes han deplorado el advenimiento de una “segunda ola” de ficción steampunk, frívola y despolitizada, cada vez más enclaustrada en sus clichés (cfr. Nevins 2008; Stross 2010; Roland 2014). El cargo de “despolitización” es, como mínimo, muy cuestionable. El escapismo –entendido de esa manera algo trivial– es dominante incluso en textos que han sido leídos como *first-wave steampunk*. Y sin embargo, algo en esas acusaciones parece cierto. Al calor de la onda expansiva, el nicho de la literatura steampunk se saturó de productos cada vez más desarraigados respecto de esa referencialidad histórico-literaria por la que obras tan diversas como la serie *A Nomad of the Time Streams* (1971, 1974, 1981), de Michael Moorcock, *Anno Dracula* (1992), de Kim Newman, *The Diamond Age* (1995), de Neal Stephenson, o la monumental *Against the Day* (2006), de Thomas Pynchon, pueden pensarse –así entendió Proust el pastiche– como piezas de “crítica en acción”. Recordemos el título del panel que reunió a nuestros autores: “Here Come the Dirigibles”. En su pionera trilogía, Moorcock recurrió a la imagen del dirigible para pronunciarse sobre los temores y las aspiraciones a los que ciertos géneros populares de entresiglos –como la “novela de invasión”– dieran voz y forma: desde la urgencia de proteger al Imperio ante una eventual dispersión de su flota, o los proyectos para optimizar una red de transporte y de comunicaciones al servicio de su misión civilizadora, hasta el anhelado horizonte de una *Pax Aeronautica* global. Hoy el “airship” se ha vuelto una imagen publicitaria, uno entre tantos *topoi* que hicieron sistema y se fijaron en el repertorio genérico del steampunk. En casos como este, el juicio moorcockiano parece justificado: “Steampunk no longer examines context and history but now looks ironically at its own roots, tropes and clichés” (Moorcock 2009). Y ni siquiera de la ironía estamos seguros.

Pero está claro que ni a Gibson, ni a Miéville, ni a Palmer cabe achacarles una reproducción servil de convenciones de género. Su vocación archivística y su atrevimiento creativo los distinguen netamente de la vertiente más tautológica del steampunk. En los tres casos, esta perspectiva da forma a un conjunto de inquietudes que se solapan y dialogan con lo que ha dado en llamarse “*arqueología de los medios*”. No en vano el steampunk evoca una época –segunda mitad del siglo XIX y comienzos del XX– en que el concepto de “medio” llegó a fijarse en la acepción hoy más corriente. Pero este solo hecho nos recuerda cómo el arte y la literatura románticos habían llevado

las nociones de “medio” y de “mediación” a un grado inédito de diversidad y de flexibilidad (Burkett 2016). Al período "victoriano-eduardiano" corresponde, también, lo que Friedrich Kittler señaló como la primera fase del sistema de medios: esto es, el desarrollo de “storage technologies for acoustics, optics and script”, que el pensador alemán identificó con la tríada *gramófono, film, máquina de escribir* ([1986]: 243). ¿Pero no expresa este proceso, justamente, una circunstancia en que “the options for development in various directions were still wide open”? (Zielinski [2002]: 10). Tras la épica del relato tecnoeufórico, la mirada arqueológica descubre estados de flujo y rupturas, variaciones y discontinuidades, experiencias heterodoxas y accidentes, futuros posibles pero nunca consumados. Esta vocación contrahistórica llega a proyectarse hacia una crítica de la historiografía en general. De ahí que no sorprendan las ocasionales convergencias con la reflexión “metahistórica” de un autor como Hayden White (cfr., por ej., Huhtamo y Parikka 2011). Y si los modos de sensación pueden considerarse históricamente estructurados (Parikka 2012: 20), recordemos también, con Wolfgang Ernst, que “the archive as the condition for our knowledge of history becomes dependent on the media of its transmission” ([2005]: 42). En este sentido, el enfoque “arqueológico” de Gibson, Miéville y Palmer les sirve de marco y de prisma para escenificar, y eventualmente deconstruir, diferentes concepciones sobre lo histórico. Con sus fantasías de quinótropos, voxiteradores y máquinas escribientes, sus novelas nos ofrecen una mirada dislocada —y, por eso, singularmente iluminadora— sobre una época que debió hacerse cargo de la dramática expansión de lo que un medio era o podía ser.

I

El ojo del historiador

Ce qui est simple est toujours faux.
Ce qui ne l'est pas est inutilisable.

Paul Valéry

Es una anécdota famosa que Gibson, el profeta de la era digital, compuso *Neuromancer* en una máquina de escribir. Que esto fuera normal en aquellos

años (principios de los ochenta) resta un poco de ironía al dato. Es cierto que la Hermes 2000 era ya entonces un modelo viejo. La suya había pertenecido al abuelastro de su esposa y la había usado en la universidad y en sus primeras incursiones en el relato breve. Pero cuando se dispuso a concretar el proyecto de una novela en coautoría, la situación había cambiado por completo. Gibson tenía, por fin, su primera computadora; hasta entonces, declararía más tarde, ni siquiera había tocado una (y esto sí resulta más curioso). Se trataba de una Apple IIc, modelo portátil de la serie a la que también pertenecía la de Sterling, quien había recibido la suya poco antes –nos dice la misma fuente– de parte de su padre (Gibson 1992). En su relato genético de *The Difference Engine* (1990), los autores atribuyeron al empleo del procesador de texto una importancia crucial. Trabajaron intercambiándose floppies, uno desde Austin, el otro desde Vancouver, pero sin volver nunca a versiones anteriores. Esta fue una regla clave. Si a uno no lo convencía el último aporte del otro, o quería deshacer sus propias acciones, debía reconstruir de memoria lo que se había sobrescrito. Tampoco escribieron en un orden secuencial. Su técnica fue el *sampleado literario*: la novela cobró forma como un gigantesco collage de “little pieces of forgotten Victorian textual material”, según recordó Gibson en una entrevista (Fischlin 1992: 8). Los autores pronto advirtieron que su experimento iba más allá del cut-up burroughsiano. Las sucesivas intervenciones difuminaban las costuras, licuaban los materiales, introducían notas nuevas e incluso referencias que hubieran sido extrañas a los autores originales (como los guiños a Orwell o a Huxley). Un palimpsesto de literatura victoriana que extrajo de ese magma un peculiar efecto de autenticidad, pero que para alguien de aquella época –diría Sterling– no hubiera tenido ningún sentido (6). La máquina de escribir o las tijeras de Burroughs difícilmente hubieran podido emular esta dinámica. En la misma entrevista, Bruce lo resumió con elocuencia: el procesador de texto como *motor estético*.

1855: la revolución informática está en pleno auge tras la construcción de la máquina diferencial (que aquí se asemeja, más bien, a la proyectada máquina analítica). En nuestra cronología “real”, el aparato se materializó recién en 1991, cuando un equipo del Museo de Ciencias de Londres culminó este trabajo a partir de una revisión de los planos originales de Babbage. Gibson y Sterling exageraron el poder que hubiera tenido la máquina para equiparlo, por lo menos, al de una Atari 400 (13). La novela consta de cinco partes llamadas “iteraciones”, más una breve sección titulada “Modus”. En este escenario

alternativo, Lord Byron no fallece en Grecia sino que se convierte en primer ministro tras el magnicidio del duque de Wellington y el aplastamiento de una sublevación ludita. Unas tarjetas perforadas sirven de MacGuffin –recurso habitual en Gibson– a una compleja trama en la que personajes originales se cruzan con versiones alternativas de figuras históricas o con algunos tomados de la literatura del período. La máquina en sí apenas aparece. Lo que vemos, omnipresentes, son sus efectos. Sobre esta novela es particularmente cierto, entonces, lo que Gibson diría de su pionera trilogía cyberpunk: que, aunque pretendiera tratar sobre computadoras (“at times, and often rather badly”), su foco estaba puesto en “what we do with machines, what machines do with us, and how wholly unconscious (and usually unlegislated) this process has been, is, and will be” (Gibson 1992). Tecnologías mediáticas e informáticas demarcarán aquí una única trayectoria histórica. Gibson (2011) ha remontado las raíces conceptuales de la novela al *Dead Media Project* que Sterling impulsó a mediados de los noventa. Este consistió en la compilación colaborativa, vía *mailing list*, de un catálogo universal de “fósiles tecnológicos”, del quipu inca o los mapas de los inuit al electrófono, el telegráfono o el cinerama. Así también la novela busca impugnar la noción de que “all technological developments have marched in progressive lockstep, from height to height, to produce the current exalted media landscape” (Sterling 1995). Cumpliendo el potencial que le adjudicó Parikka (2012), el steampunk se vuelve clave de una crítica de una concepción *whig* de la historia, según la adopción algo caricaturesca de esta expresión por parte de los autores. Una forma alternativa de hacer historia de los medios o, incluso, de *no* hacerla.

De todas las tecnologías mediáticas, históricas o contrafácticas, que pueblan la novela (del telégrafo, la máquina de escribir o la fotografía al audiógrafo y el panmelodio), la más memorable es el quinótopo. Consiste en un tablero compuesto por unidades llamadas “quinobits”, cada una de cuyas caras exhibe un color distinto. Siguiendo instrucciones en tarjetas perforadas, como las del histórico telar Jacquard, un mecanismo a vapor hace rotar cada bloque de modo que el conjunto forme una imagen en la pantalla. Los modelos de quinótopo más complejos son capaces de generar un efecto cinético; los chasquidos de las teselas al girar pueden disimularse con acompañamiento musical. El *Wooden Mirror* construido por el “artista digital-interactivo” Daniel Rozin en 1999 puede darnos cierta idea de cómo el artefacto se vería en la vida real. Pero el parecido se agota en la evocación visual. Al ingenio de Chris



Fig. 3: Izq.: Terrence Sehr, "Steampunk Kinetrope Newsreel From First Anglo-Afghan War 1842" (2014) / Der.: Daniel Rozin, *Wooden Mirror* (1999)

Fenton –quien se inspiró directamente en la novela– debemos remitirnos para ver un prototipo del quinótrofo en acción. El *PixelWeaver* opera en forma enteramente mecánica con tarjetas perforadas. Una red de hilos de nailon conecta el equipo que lee las tarjetas con un tablero conformado por treinta bloques. Cada uno de estos consta de caras negras o blancas, pudiendo rotar 90 para mostrar una u otra cara según se le instruya. Como resultado, una imagen de muy baja resolución se forma en el display. El mecanismo se basa en un diseño reproducido en *The Mechanism of Weaving* (1894), de Thomas William Fox, obra de referencia que se mantuvo en prensa durante décadas. En su sitio web, Fenton comenta haber ensayado algunas innovaciones sobre el plano original, aunque en su mayoría resultaron fallidas. Puede suponerse, afirma el ingeniero, que el producto bien pudo haber estado al alcance de los victorianos. E incluso, tal vez, la versión tanto más compleja y de mucho mayor tamaño que acompaña el discurso de Sam Houston –depuesto presidente de la República de Texas– en una de las escenas iniciales de la novela.

No es coincidencia, dice Manovich, que el daguerrotipo y las máquinas de Babbage se desarrollaran casi en simultáneo. Las tecnologías mediáticas y las informáticas responden a necesidades fundamentales de las sociedades de masas: difusión de los mismos textos, imágenes y sonidos a millones de ciudadanos; mantenimiento de registros y procesamiento de datos relativos a toda la población (cfr. 2001: 22). Sus sendas convergen con el advenimiento

de los *new media* a finales del siglo XX. Los medios existentes se volvieron computables; la computadora, un procesador de medios. Si este giro implicó cierta vuelta al telar Jacquard (como sintetizador y manipulador de medios), Gibson y Sterling salvan este bucle con un atajo alohistórico. “[V]irtually all advances in the compression of data have originated as kinotropic applications” (415), concluye John Keats, reimaginado como un afamado operador de tarjetas. El viajero, diplomático y espía Laurence Oliphant –basado en su homónimo histórico– invita al maestro quinotropista a participar de un proyecto que busca aprovechar las máquinas de la policía para descubrir y analizar los patrones que subyacen a los movimientos y ocupaciones de toda la población de Londres. La nueva tecnología mediática entronca con la optimización de una sociedad de control cuyo horizonte es la construcción de una inteligencia capaz de asimilar la infinitamente divisible textura de lo real. Si la numerabilidad del mundo, observó Calvino, conlleva la paradoja de transfigurarla en “a complexity unthinkable for human brains”, la complicación matemática de lo real “can be digested instantly by electronic brains” ([1967]: 9). De concretarse este ideal, sugiere la novela (y en la ficción lo hace, eventualmente, como revisión y superación de la característica universalis de Leibniz), se volvería posible captar las regularidades cifradas en los datos aparentemente más caóticos: los flujos del tráfico, las apuestas, las mareas de las multitudes. La mediación técnica ofrece una garantía de objetividad científica ahí donde la razón humana cede al juego de la *apofenia*: es decir –según definirá Gibson en *Pattern Recognition*– “the spontaneous perception of connections and meaningfulness in unrelated things” (2003: 115).

Dijimos que la máquina epónima casi no aparece. Rectificamos ahora: la Máquina es, literalmente, todo cuanto vemos. Gibson y Sterling han hablado de su trabajo en colaboración como si fuera obra de un tercero. Su primera preocupación –dicen en la entrevista– fue *encontrar* la voz del libro. Y cuando se *dieron cuenta* de cuál era, dejaron que asumiera el control. Ellos no fueron más que médiums, canales circunstanciales a merced del Narratrón. Y es que el narrador de la novela es, en efecto, una avanzadísima máquina de Babbage, y la “novela” misma es el proceso recursivo que el programa ejecuta en su camino a la autoconciencia (y, al hacerlo, explora sus propios orígenes). En una conferencia que anticipa a Gödel vía Hofstadter, la Ada Byron de la novela afirma: “As thinking beings, we may envision the universe, though we have no finite way to sum it up” (422). El mundo en su sentido fenomenológico,

dice Jameson, “cannot normally be an object of perception on its own right” ([1981]: 98). Pero si los personajes de Gibson y Sterling no pueden leer la novela de la que son parte, a veces sufren flashes epifánicos que los hacen intuir su carácter “ficcional”. Y, como cita un estudioso del *vaporwave*, el *glitch* de un medio nos ofrece “a fleeting glimpse of an alien intelligence at work” (Tanner 2016). Les ocurre a la prostituta Sybil y al paleontólogo Mallory. Pero si hay un personaje que siente de pleno la presencia del Ojo omnisciente es el propio Oliphant, agobiado como está por “the sublime weight of its perception” (388). ¿Tan distinta era la reacción de Derrida cada vez que, ante la pantalla del procesador de texto, sentía una presencia sin nombre “surveying us like the eye of the Other”? ([1996]: 25). En uno de esos episodios, Sybil se siente parte de un espectáculo quinotrópico de tan alta resolución “as to blur reality” (66). Pero quizás sea lo contrario. Cuando el CGI en una película, sugiere Manovich, nos parece demasiado perfecto (y por ello inverosímil), más bien debería decirse que es *demasiado real*. La imagen sintética computarizada no es una representación inferior de nuestra realidad, sino el resultado de “a different, more perfect than human, vision” (2001: 202). La metáfora del tejido, presente ya en el inicio, vuelve con fuerza en la conclusión de la novela. Después de todo, la síntesis de imágenes no es una novedad de la era digital. *Como lo advirtió la Ada histórica*, está en sus raíces mismas, en las intrincadas figuras del telar Jacquard (cfr. 1843: 696).



Fig. 4: Izq.: Mike Savad, “Steampunk Typewriter” / Centro: Alexander Schlesier, “Steampunk Computer” / Der.: *Wooden Mirror* (2003) de Daniel Rozin en W Hotel, Seúl, Corea del Sur

En esta última parte (“Modus”), la semblanza de linealidad y totalidad narrativas se disgrega sin remedio. El collage de materiales textuales –el cual pone en abismo el procedimiento compositivo de los autores, pero es a la vez parte de su artificio– representa una amplia abanico de géneros y de soportes: memorias, transcripción taquigráfica, columna periodística, texto historiográfico, entrevista, aviso teatral, monólogo interior, sermón, grabación audiográfica, canción popular, cartas. . . Sterling compararía esta sección con “a bunch of Google search hits” (2011: 490). Y, en efecto, los “nuevos medios” facilitaron y estandarizaron la lógica del montaje, de la que Manovich ha visto una expresión perfecta en la web (2001: 131). Jameson leyó en ello la incapacidad posmoderna de mirar el mundo real excepto a través de las imágenes del *mediascape*. Así también parecemos condenados a buscar la historia “through our own pop images and stereotypes about the past, which itself remains forever out of reach” ([1988]: 10). ¿Pero es que alguna vez fue posible lo contrario? ¿No estaría siendo Jameson tanto o más nostálgico que esa “cultura posmoderna”? Bucear en el pasado histórico –subraya desde su forma misma la novela– implica básicamente lidiar con textos. Pero si el archivo, como dice Ernst, es condición del conocimiento histórico, entonces los verdaderos archiveros son los medios. Frente a la narratividad del discurso histórico, “Modus” despliega un paisaje de “discontinuities, gaps and absences, silences and ruptures” (Lovink 2013: 196). Acaso el supuesto “movimiento” de la historia no sea, como tal, tan distinto del de la batalla de El Álamo en el quinótopo del Teatro Garrick. Los párrafos finales, que parecen describir la Londres de un 1991 alternativo, en realidad (o a la vez) autorretratan las barrocas entrañas del Narratrón. La prosa misma se derrumba hasta culminar en un único, solitario signo de exclamación. Si la mirada “arqueológica” es inmanente a la máquina, y esta representa una discontinuidad que los seres humanos han creado en su propio régimen cultural (cfr. Ernst 2011: 251), Gibson y Sterling –y su lengua– pierden toda relevancia en cuanto la Singularidad encuentra una voz propia. La *séance* se interrumpe, y es entonces la página en blanco.

“Lo que utilizamos para escribir interviene en la conformación de nuestros pensamientos”, escribió Nietzsche a su amigo y amanuense Heinrich Köselitz al advertir éste cómo la prosa del filósofo –quien transitaba entonces su tormentoso *affaire* con la máquina de escribir– se había vuelto más apretada, más telegráfica (2010: 192). Kittler volvería sobre esta sentencia como un ritornello. Sin duda fue cierta para Gibson y Sterling: de ahí lo distinto de su

experiencia. La disociación entre ojo, mano y escritura había sido un aporte definitorio de la máquina de escribir. Su público en general se vació en el molde del no vidente. El usuario aprende a localizar cada tecla sin verla ni pensarlo; la escritura se automatiza, se vuelve ciega (literalmente, de hecho, hasta la Underwood de 1897). El procesador de texto restauró la mirada. El acto físico de teclear tal vez no había cambiado tanto, pero la pantalla introdujo cualidades y posibilidades totalmente nuevas. El texto, realzado ahora como imagen (simultáneo más que lineal), se vuelve rápida y fácilmente editable; los cambios se efectúan en el acto sin dejar marcas evidentes. Un testimonio de inicios de los ochenta compara la reorganización del texto en la pantalla con “a movie in action” (la ilusión cinética, de nuevo), destacando cómo el procesador “allows the book to virtually grow in all directions and the same time” (Ihde 1984: 120). Las interfaces WYSIWYG [*What You See Is What You Get*] estaban a punto de popularizarse. Al describir la composición de la novela, Gibson y Sterling recurrirían a analogías netamente visuales: la aerografía, el retoque con Photoshop. Cortar, pegar, copiar, borrar, buscar: la máquina mediática universal tiende a valerse de las mismas interfaces –con las mismas herramientas y comandos– para las más diversas aplicaciones (cfr. Manovich 2001: 106). No de otro modo el gran Ojo de la Máquina Diferencial dispone de los materiales del archivo histórico. A través de los siglos y de las culturas, el ser de la historia ha sido imaginado mediante diferentes metáforas. A veces se trata de un río o un océano; otras, de un árbol o un laberinto. Pero también se la ha pensado como fresco, como mosaico o como tapiz (es decir: como un tejido; es decir, como un texto). Estos últimos símiles son, con variadas intensidades, los que mejor describen el mundo de Gibson y Sterling. Bienvenidos al bitmap de lo real.

II

Cronotecnologías revolucionarias

Gradualmente se vio (como nosotros)
aprisionado en esta red sonora
Jorge Luis Borges, “El golem”

Por primera y última vez, la trompeta auricular atrapa el canto de los aborígenes. Burlada su resistencia a la transcripción, el ideal de un registro ininterrumpido e indiscriminado del sonido se realiza sobre un cilindro de cera. En su primera expedición, Judah había tomado notas y fotografías. Sin embargo, la parcialidad de su registro era palmaria. No tenía forma de saber qué era lo importante. Un documento de 1913 citado por Kittler comenta esta problemática en relación con el análisis del habla. A veces los emisores mismos no se percatan de estar diciendo algo “relevante” para el oyente; bien puede entonces que esos datos pasen desapercibidos ([1986]: 86). Quizás la falta de preparación de Judah propiciara, en su aproximación a “lo otro”, un grado de flexibilidad que un criterio profesional hubiera ofuscado. Pero el estudio de los cantos –cuya centralidad en la vida de la aldea no tardara en comprobar– parecía un obstáculo insalvable. A lo sumo podía medir el compás y ponerlo por escrito. La práctica audioetnográfica en el siglo XIX surgió, en buena medida, de la inquietud por preservar los sonidos de culturas que acaso estuvieran al borde de la extinción. Quienes intentaron valerse de notas de campo se toparon con serias dificultades, como las supuestas fluctuaciones fonéticas del habla “nativa” o su aparente irreductibilidad a una secuencia alfabética. En ocasiones se trataba de la *ceguera sonora* (u “otosis”) del oyente: en palabras del antropólogo Franz Boas, “[the] inability to perceive the essential peculiarity of certain sounds” (1889: 52). El desajuste se expresaba al intentarse forzar ciertos sonidos del habla “nativa” al paradigma sonoro de la propia. ¿Cómo registrar un habla que ni siquiera se escucha “correctamente”? Un artefacto cambió esto para siempre. De pronto, Judah podía congelar los sonidos, manipularlos, clasificarlos, *ver su forma* grabada en la cera. El tiempo había sido domesticado. El regreso de Lévi-Strauss a Brasil se hizo esperar casi medio siglo; su desencuentro con los pueblos que había estudiado y su shock ante los efectos de la “modernización” son hechos conocidos. Judah tardó mucho menos en volver a las ciénagas, pero sólo para irse de inmediato, llevándose con él aquella música como un *memento* rescatado del genocidio.

La región era un pantano en algún rincón de las tierras de Rohagi. Los aborígenes eran lanzancudos: criaturas inteligentes, vagamente comparadas con “aves” o con “delgados felinos”, con algo de batracio o de insectoide. El aparato se llamaba “voxiterador”. El hombre era Judah Low, futuro maestro de la golemetría y figura protagónica de *Iron Council* (2004), tercera y por ahora última novela de Miéville ambientada en Bas-Lag: un mundo seudovictoriano

en que los humanos conviven con otros seres racionales –conocidos colectivamente como “xenianos”– tales como los hombres cacto, los alados garuda, los anfibios vodyanoi y los khepri, cuyas mujeres lucen sobre su cuerpo humanoide una enorme cabeza de escarabajo. Los desarrollos de la revolución industrial y de las ciencias naturales y sociales coexisten aquí (e incluso convergen) con la taumaturgia o con fuerzas interdimensionales. En esa enciclopedia decimonónica abrevia el ecosistema tecnológico-mediático del mundo miéviliano, desde la fotografía monocroma, el motor de vapor, la iluminación a gas y la máquina de escribir hasta el empleo de dirigibles o de modernas armas de fuego, además de notas retrofuturistas como autómatas y máquinas analíticas. Flashbacks aparte, la acción de la novela transcurre alrededor de veinticinco años después de los eventos de las anteriores. Las cosas han cambiado en Nueva Crobuzon. La enorme ciudad-Estado, gobernada por una oligarquía autoritaria, corrupta e imperialista, está en guerra con una potencia de la que poco y nada se sabe. La milicia ha dejado de actuar de forma encubierta y luce uniforme. Grupos supremacistas han redoblado sus agresiones contra extranjeros y xenianos, apañados por el partido gobernante y fortalecidos por la reducción de la asistencia estatal entre los sectores más carenciados. La intelectualidad progresista y la militancia de izquierda se han reagrupado y buscan extender su influencia en las calles, ahora coloreadas por “anacrónicas” luces de neón. La novela se inscribe, de esta manera, en un denso entramado de referentes históricos entre los que destacan la “Conquista del Oeste”, la Comuna de París, la expansión imperialista de fin de siglo, el terrorismo narodnik, la Revolución de Octubre (con la Gran Guerra como trasfondo), el ascenso del nazismo, el África colonial y los movimientos por los derechos de las minorías étnicas y sexuales.

Una de las novedades más resonantes a nivel temático es la introducción de una economía de golems como reemplazo de la fuerza de trabajo de los autómatas, proscritos tras una fallida rebelión de las máquinas. El nombre de Judah es, claro está, una referencia al gran rabino de la Praga renacentista, objeto de una leyenda romántica que lo vinculó al mito del golem. Miéville describe la golemetría como la impresión de un sentido sobre la materia inerte, que de este modo “[is] made to view itself anew” (205). Judah aprende a crear golems a partir de materiales cada vez más sutiles: barro, carne, humo, aire, luz, oscuridad. Su primer acercamiento a la golemetría se da, precisamente, entre los lanzancudos. Los “niños” juegan con figuras de arcilla que animan



Fig. 5: Izq.: Publicidad del fonógrafo de Edison / Der.: "Mountain Chief (Ninastoko), chief of the Blackfeet Tribe, listening to a song on a phonograph and interpreting it in sign language to the ethnologist Frances Densmore in Washington, D.C. in 1916"

con sus manos. Los adultos cazadores se valen de cantos (*uh uh uh uh uh*) para inmovilizar a su presa, que por un instante queda "held in time made thick" (161). Variantes, pues, de un mismo principio. Al fin y al cabo, ¿qué es la golemetría, sino una manipulación del tiempo geológico en una escala a la medida del usuario? Pero no es sólo el "tiempo profundo" [*Tiefenzeit*] (cfr. Zielinski [2002]) el que entabla una tensa comunión con el "tiempo normal". Aquí entra en juego una de las claves del pensamiento de Ernst (2016): el concepto de "*time-critical media*" [*zeitkritische Medien*]. El tiempo no sólo es un elemento crucial de esos medios. Estos también permiten manipularlo. Crean temporalidades propias e introducen nuevos modos de medir y registrar el tiempo. Los experimentos de Judah con el voxiterador –ejemplo de *time-critical medium* mecánico, como el cine y la fotografía– son indisolubles de su iniciación en las artes golemétricas. Pero no sólo porque el artefacto le permite registrar los cantos. Su propio mecanismo remeda la golemetría, o mejor: la remedia (por aprovechar el concepto de Bolter y Grusin [1999]). Con su minimalista "*staccato utterance*" y su "*chronopausal breath*" (179), los lanzancudos inducen (o revelan) y manipulan una articulación entre microtemporalidades "críticas" y tiempo profundo. La misma lógica subyace a la posibilidad de atrapar y reproducir sus cantos en la cera. Desde allí siguen sonando mucho después de la desaparición de la aldea, incorpóreos y a la vez radicalmente materializados.

La *Encyclopédie* de Diderot y d'Alembert recoge la historia del velo pitagórico (1751: 111). Según esta versión tan reiterada como discutida, durante cinco años los discípulos oían la voz del maestro desde el otro lado de una cortina hasta que por fin eran admitidos en el santuario de los esotéricos. Mientras tanto, integraban el grupo de los exotéricos o "acusmáticos". En el siglo XX, el compositor y musicólogo Pierre Schaeffer se apropió de aquella palabra (*akousmatikoi*: "los que escuchan") para desarrollar su teoría de la música concreta (cfr. [1966]). La revolución de las telecomunicaciones, con inventos como el fonógrafo, el teléfono o la radio, había convertido la experiencia acusmática –la que vuelca totalmente en el oído la responsabilidad de la percepción sensorial– en algo de todos los días. La novela de Miéville presenta algunos casos de voces acusmáticas en contextos mágicos o paranormales, como la voz de un monje generalmente invisible o cierta forma de telepatía de larga distancia. Pero cuando, tras mucho tiempo fuera de Nueva Crobuzon, Judah se topa por primera vez con un voxiterador, el invento ha conquistado la cotidianidad. Sirve a la difusión de proclamas oficiales, a la militancia clandestina, al disfrute de melómanos (incluso aporta una banda sonora intradieética a uno de los climas de la trama) y al ocio popular, pudiendo además funcionar como jukebox (otra invención de nuestro *fin-de-siècle*). "[T]ime's heartbeat has been stopped by these entertainers", piensa Judah. "*They have pickled these pasts*" (210). Así también el fonógrafo secularizó esas voces angelicales a las que Apollinaire, *le poète phonographe*, aludiera en uno de sus poemas titulados, justamente, "Acousmate". Pero la reproductibilidad técnica del sonido no necesariamente banaliza el producto: basta recordar el culto victoriano a las voces grabadas de los muertos. Para Judah, los cantos grabados de los lanzancudos encierran una carga testimonial, la memoria de un pueblo desaparecido (163). En este sentido, la experiencia esquizofónica –puesto que la audición acusmática se da, aquí, a partir de copias sónicas separadas de su contexto original– cobra para el etnógrafo un valor significativo y, sobre todo, indicial. La "aparición de una cercanía", escribió Benjamin ([1982]: 450). Una *huella*.

Otros protocolos de audición se activan, sin embargo, en cuanto las grabaciones son priorizadas como fuente de información sobre la golemetría en general. Si el voxiterador, como el fonógrafo, "registers acoustic events as such" (Kittler [1986]: 23), Judah el golemista intentará desentrañar el objeto sonoro más allá del signo y del indicio. En el desglose de sus cualidades

morfológicas inmanentes buscará los principios generales de la golemetría. La posibilidad de escuchar los cantos una y otra vez propicia la audición acusmática y habilita un abanico de cronotécnicas mediante las cuales *analizar* (desagregar) el registro sonoro. Como los viejos etnógrafos, Judah encuentra que la grabación “can be interrupted at any point, repeated indefinitely, and even within certain limits magnified, as it were, for more accurate appreciation of changes in pitch, by increasing the duration of the notes” (Gilman 1891: 68). Es cierto que la calidad del audio dista de ser óptima. El sonido llega entre ruidos; las frecuencias más bajas se desdibujan; los matices de la voz tienden a perderse. Pero lo más importante es la *objetividad mecánica* del medio (de la que el ruido mismo, de hecho, sería una prueba). De ahí, históricamente, el mito de su inmunidad a la cultura. Si esto es así, entonces Judah sólo tiene que tomarse el tiempo de desmenuzar lo que ya está ahí: “all the layers [. . .], every faint and ill-performed bark” (213), “the elements of the sounds, the overlapping beats” (223). Entonces vuelca sus observaciones en infinidad de apuntes. La anulación del espacio por el tiempo, dijo Marx, como una necesidad del capital ([1857/58]: 13). Pero lo que Judah descubre, al examinar los surcos sobre el cilindro, es también una espacialización del tiempo. Es como “a geographer on the wax continent of the song, tracking chasms, the coiled valley, its peaks and arêtes” (213). A través de la lente amplificadora, bajo el escrutinio científico del analista, las marcas adquieren una paradójica lejanía. Son lo original de la copia sónica. En medio de su exégesis, lo que surgió como huella asume algo del aura perdida.

La imaginiería tectónica tiene repercusiones mucho más amplias. Un eje temático central de la novela es la transformación del paisaje natural por el trabajo. La urgencia de Judah por preservar el rastro de los “nativos” motiva su última visita al pantano. Ya antes había vuelto para advertirles. Pero la primera vez había ido como empleado de la Ferroviaria Transcontinental, encargado de elaborar informes sobre las tierras sobre las que avanzaría la vía. Junto a la golemetría y el voxiterador, el tren completa la gran tríada cronotecnológica de la novela. Ahí donde el ferrocarril avanza, el tiempo se estandariza, se mide y se percibe diferente. “[H]istory is coming”, anuncia el industrial Wrightby en plena conquista del desierto (159). Reproductibilidad técnica, por un lado; facilitación del acceso a lugares lejanos, por el otro: dos caras de la contracción espaciotemporal reclamada por el capital (cfr. Schivelbusch 1977). En la escala del tiempo profundo, sin embargo, la epopeya del progreso manifiesta



Fig. 6: Izq.: James F. Ryder, "Atlantic Great Western Railway" (1862)/ Der.: Alberto Gordillo, "Perdido Street Station" (2003) (detalle)

su *hybris*. En su agresivo avance en línea recta –literal y figurado– a través de los accidentes del terreno y de las formas de la vida “natural”, el proyecto crobuzoniano transforma el paisaje sin dejar de ser, en términos geológicos, más que una perturbación mínima y superficial. Ni siquiera en una escala humana alcanza a disimular su sujeción al tiempo profundo, a ese “dynamic cycle of erosion, deposition, consolidation, and uplifting before erosion starts the cycle anew”, según lo planteó el precursor del uniformismo James Hutton en el siglo XVIII (cfr. Zielinski [2002]: 5). Lo que se hace pasar por su épica imposición a la geología no es otra cosa que su lucha sostenida, a fuerza de trabajo y capital, por escapar al polvo que lo reclama. Incluso el paisaje a su alrededor se siembra de ruinas modernas, restos de industria librados a la inercia. Esta tensión de temporalidades cobra nuevas resonancias ideológicas en cuanto, tras un sangriento motín, el tren cae en manos de un heterogéneo grupo de obreros, prostitutas y “rehechos” (es decir, convictos cuyos cuerpos han sido alterados con retorcida creatividad, en general rindiéndose una especie de justicia poética a sus delitos). Si el tren se había instalado ya no sólo como índice y como factor, sino también como metáfora de la historia, ahora pasa a literalizar una memorable imagen marxiana: *las revoluciones como locomotoras de la historia* ([1850]: 120).

¿Pero y si la revolución no fuera, después de todo, sino “el acto por el cual la humanidad que viaja en ese tren aplica los frenos de emergencia”? A su mane-

ra, Judah compartió la sospecha de Benjamin (citado en Löwy [2001]: 108). En el clímax de la novela, el Consejo de Hierro se abalanza a toda máquina contra Nueva Crobuzon, esperando coincidir con la insurrección masiva que ha estallado en la ciudad. Pero cuando el tren por fin llega, el Colectivo ya ha sido sofocado y las fuerzas reagrupadas de la milicia lo esperan para asestar el golpe final. Y, como reza una de las Tesis, “ni los muertos estarán seguros ante el enemigo si es que éste vence” ([1942]: 308). Convencido de que la revolución se encamina a la catástrofe, y asumiendo un rol mesiánico ante ello, el golemista ejecuta su obra maestra. El tren, junto con todos sus ocupantes, queda encerrado en un golem de tiempo. Nuevo giro de una metáfora plurivalente: el tren *escribe* sobre la historia, el tren es la historia, y ahora queda fuera de la historia, a salvo no sólo de la acción humana, sino también del lento ciclo de la erosión. A diferencia –escribió Ernst– de la historiografía y de los monumentos, de los que el tiempo es objeto, “technical discourse networks are capable of writing time itself” (2013: 143). Atrapado en un coágulo de tiempo hasta que la historia le sea más propicia, el tren encarna una suerte de síntesis: convertido en monumento, conserva intacta, sin embargo, su potencia. Así también, diríase, las voces encerradas en el fonógrafo comportan “un índice secreto por el cual [el pasado] se remite a la redención” (Benjamin [1942]: 306). Con la introducción del voxiterador, Miéville reimagina el grado cero de la banalización técnica de la esquizofonia. Lo que los románticos concibieron como una experiencia sublime, los victorianos buscaron convertirlo en una *cosa* cuantificable y comercializable (cfr. Picker 2003). Pero la novela también nos invita a participar –aunque sea con un poco de ironía– de ese *sense of wonder* que embarga al protagonista aún mucho después de iniciarse en los misterios del artefacto. Velimir Jlébnikov, el autoproclamado Rey del Tiempo, creyó posible hallar una medida común entre el microscópico drama de los humanos y los patrones cíclicos del universo (cfr. Khlebnikov 1985). En la temporalidad crítica del voxiterador, Judah descubre el principio secreto de un *kairós* en suspenso.

III

Las máquinas de Prospero

MELSDNDRGILSTHCZMQNMOY

Friedrich Nietzsche, luchando con su máquina
de escribir

“En el siglo diecinueve, con la invención de las máquinas, nació el Ruido. Hoy, el Ruido triunfa y domina soberano”. Dos décadas después del diagnóstico del futurista **Russolo** (1916: 9), Paul Lueg patenta un sistema analógico de control activo del ruido. Ruido y anti-ruido –misma amplitud, fases opuestas– se cancelan mutuamente y producen una zona de silencio. Desde las clases de “Física para poetas” en la universidad, el fenómeno de la interferencia destructiva obsesiona a Harold Winslow, protagonista de la opera prima de Dexter Palmer. Su razonamiento tiene ribetes apocalípticos. Cada día nacen miles de nuevos sonidos. Se inventan nuevas máquinas para las que se crean nombres nuevos. Cada una trae consigo un ruido propio. ¿Qué pasaría si, en un futuro quizás no muy lejano, todos los ruidos posibles sonaran a la vez, cancelándose los unos a los otros? Como muchas otras obras “steampunk”, *The Dream of Perpetual Motion* (2010) apela al retrofuturismo para indagar las raíces del siglo XX. Palmer imagina un 1900 metamorfoseado por los inventos de Prospero Taligent. La inspiración surgió de unas ilustraciones de la época –más tarde recopiladas en libro por Asimov– que profetizaban la vida “En L’An 2000”. Harold escribe sus memorias deteniéndose en sus diez, sus veinte y sus treinta años: precisamente aquellos en que su camino se cruzara con el de Miranda, la hija adoptiva del inventor. En su impulso autobiográfico se deja leer un “deseo sublime”, por apropiarnos de un concepto de Amy J. Elias. Este se remite a una forma de conciencia postraumática –la del *metahistorical romance*– que, escéptica sobre la posibilidad de un conocimiento auténtico del pasado, teoriza sin embargo sobre la historia y la desea irónicamente “in attempts to understand human origins and the meaning of lived existence” (2001: xvii-xviii). En la Era de los Milagros, contaba a Harold su padre, la fe en Dios garantizaba la fe en el lenguaje y por ende en la singularidad de la naturaleza humana. En la Era de las Máquinas, la semántica ha perdido su respaldo divino y deviene posibilidad infinita. Sin la creencia en

un orden cósmico dado, las palabras parecen no ofrecer otra garantía que su materia, y quizás ni siquiera eso: ondas sonoras, trazos de tinta.

Historia y biografía se piensan en correspondencia. Del triunfo del Ruido aflora la nostalgia por una comunicación infantil idealizada. Con la adultez llegan los rituales verbales, las calculadas variaciones de registro, los silencios incómodos, las capas de sentido. Utopía de una comunicación sin mediaciones: Harold y su hermana Astrid fantasean con saber qué siente una persona con solo mirarla a la cara; Allan, el padre, añora esa “voz interior” que lo convenía íntimamente de la relación entre la palabra escrita y las cosas, libre de las inflexiones paralingüísticas que enturbian los mensajes que otros leen en voz alta. En la escuela, el saber enciclopédico se descarga directamente en los cerebros de los alumnos, como en una de las viejas ilustraciones francesas. El naturalismo mumblecore de los diálogos no es, pues, un mero capricho estilístico. Lo advirtió Malinowski antes que Jakobson: el habla fática no es ruido, sino comunión ([1923]: 315). Palmer exagera esa preocupación al plantear la palabra significativa no tanto como ruptura del silencio cuanto como accidente del ruido (o, subamos la apuesta, como accidente *de* ruido) en un mundo cuya saturación cacofónica amenaza restaurar el silencio primordial. En el artículo que fundó la teoría de la información, Claude E. Shannon señaló la conveniencia de cierta redundancia para combatir el ruido (1948: 24). La ciencia del ruido creó sus monstruos. Como recuerda Parikka, “[those] forms of redundancy actually turned out to be part of the noise of later technical media in the form of programmatic redundancy, such as mass spamming or viral programs” (2012: 98). En el campo de la estética, ciertas formas de redundancia han desbordado sus antiguos límites espaciales e institucionales, han penetrado los recintos más sagrados y colonizado cada rincón de la vida, camino a convertirse –como vaticinó un célebre crítico neoyorkino en los años treinta– en una cultura universal. Su nombre colectivo es “kitsch”.

Escritor fracasado, Harold se dedica a confeccionar textos para tarjetas de felicitación. Históricamente, entre la década de 1860 y la del treinta, la producción de tarjetas se elevó a una escala industrial. Los trabajadores de la Xeroville Greeting-card Works disponen de un repertorio de rimas y de pareados de diversas procedencias –organizados en torno a temas genéricos– que combinan y adaptan según el fin: agradecimientos, enhorabuenas, condolencias, mensajes amorosos. “People –afirma Harold– are more likely to assign

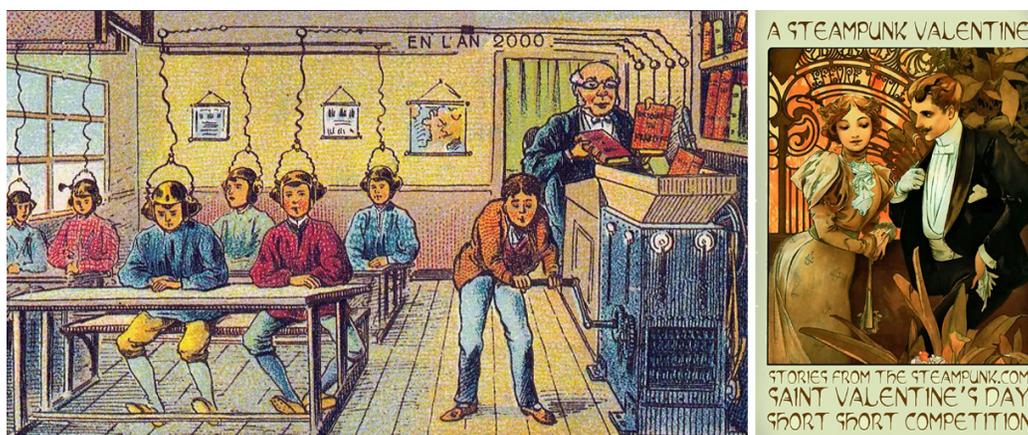


Fig. 7: Izq.: Jean-Marc Côté o Villemard, "At School" (1901 / 1910) en *Futuredays: A Nineteenth Century Vision of the Year 2000* / Der.: "A Steampunk Valentine", sobre un afiche de Alphonse Mucha (1899)

emotional meaning to statements when they rhyme" (246). En la era del Ruido, el kitsch ofrece regularidades tranquilizadoras y sentimientos ritualizados. . . que acaso no hacen sino prolongar –dirían Adorno y Horkheimer– el proceso mismo del trabajo en la fábrica y su sucesión automática de operaciones reguladas ([1944/47]: 181). En el producto en sí hay algo de círculo vicioso, como el que notaba Eco en su memorable comentario a un **irónico pastiche** de Walther Killy: los estímulos se reiteran y se acumulan para compensar el desgaste de cada elemento y así garantizar el efecto ([1964]: 83). El corolario ratifica las continuas reminiscencias (¿los clichés?) de la crítica modernista en la novela. En una sociedad cada vez más incapaz de justificar su propia inevitabilidad, la industria de las emociones enlatadas se vale de fórmulas mecanizadas para satisfacer el consumo repetitivo de lo que Harold llama "simulations of the motions of the heart" (Greenberg [1939]: 6; Palmer: 247). Sin embargo, él mismo es un trabajador ineficiente. A diferencia del cínico Marlon y de la cursi Ophelia, espera que la Musa venga a rescatarlo de la escritura maquinizada. Impone una ética de lo *entrópico* (Shannon 1948) o lo *cacográfico* (Barthes [1970]: 6) ahí donde se espera redundancia. Si no sabemos qué sentir, cómo sentir ni cómo expresarlo, el kitsch remeda una utopía comunicativa: universalidad, univocidad, comunión sentimental.

Pero no se trata sólo de emociones. Vivimos *vidas* enlatadas. "Just as every single word has been spoken –predica un profesor de Harold en la Universidad de Xeroville– so has every single life been lived" (151). La actividad consiste

en recortar palabras de un ejemplar barato de *The Tempest* y reorganizarlas en un trabajo que refleje el “espíritu” del nuevo siglo. Análogamente, Prospero ha hecho del agotamiento un arte y de su vida una obra maestra. Honrando la archicitada Tercera Ley de Clarke, su inventiva suple los milagros de un pasado encantado. Dios ha muerto, pero él reclama el rol de demiurgo para convertir el ruido en patrones, destino, relato. Con su “redundante” *autopoiesis* shakespeariana se confiere un aura de singularidad. En cuanto al común de la gente, se tratará de la sujeción pasiva y hasta inconsciente a estructuras de percepción y de sentido, a patrones de conducta, a horizontes de expectativas emanados de fuentes no tan nobles: el cine, el radioteatro, el folletín. La industria cultural se entroniza como matriz de subjetivación en una sociedad que “no longer [bothers] to make the distinction between events in real life and the dramas of fictional worlds” (233). Y cuando aún lo hace, a menudo es el lapsus pop que sólo marca la semejanza (“some kind of serial-film space pirate”; “horror-film vixenish; “like a vaudeville team”). La imagen pública de Prospero es indisoluble de esta hiperrealidad de manual. Sus inventos y sus acciones han hecho que la gente se sienta en un mundo de *scientifiction*. Él aporta la trama general, supervisa la obra y actúa su parte. El *género*, en cambio, es preexistente (aunque guión e interpretación se amolden al género y éste pueda, a su vez, verse afectado por algún “excedente de realidad” que quede ahí fuera). A despecho de su pretendida alcurnia literaria, la “extraordinaria” individualidad de Prospero ingresa en la cultura massmediática como un compuesto de *topoi* pop, entre el científico loco y el mago edisoniano, Willy Wonka y Ralph 124C 41+. El prisma de la industria cultural “restaura” un sentido de armonía y de inteligibilidad cósmica a medida de lo humano. Incluso los “misterios” que trae consigo son oposición controlada: una parte más del plan. El virus de Alonso Quijano y Catherine Morland se ha vuelto pandemia.

En la *fritzlangesca Torre Taligent*, Miranda tiene su sala de juegos: una compleja simulación que evoca la isla del Bardo. Sofisticados autómatas, piezas de biotecnología, actores y actrices profesionales, efectos atmosféricos y un paisaje siempre cambiante aseguran la ilusión. El efecto de totalidad restaurada se manifiesta ahora como edénica (o psicodélica) hiperestesia. Refunde las parcelas del *sensorium* a la vez que extrema nuevos estímulos. Es a un tiempo *regressus ad uterum* (arquetipo que también asediará al narrador como pesadillesca vagina dentada) y reedición del trauma del nacimiento (“all

was confused”, recordaba la criatura de Frankenstein). Con el shock inicial, la prosa de Harold se vuelve enumeración caótica y parataxis. “It always hurts like this the first time”, lo tranquiliza Miranda (123). La estética retrofuturista hace fácil ver la *playroom* como culminación de una tradición de “realidades virtuales” pre-digitales de variado poder inmersivo: panoramas, cicloramas, dioramas, cineoramas (cfr. Ryan 2001). Nos tienta emparentarla, sobre todo, con un fenómeno algo olvidado: el “teatro mecánico”. Huhtamo describe ciertos casos como “espectáculo[s] multimedia *avant la lettre*” (2019: 46). De sus ejemplares dieciochescos (como el *magnífico artificio en Schloss Hellbrunn*) al Eidophusikon de Louthembourg o el recientemente exhumado Théâtre Morieux, el finlandés tipifica tres contextos performativos. Uno de estos –episodios breves en espectáculos de marionetas– recibió el ilustre nombre de “theatrum mundi”. La imagen es más que oportuna. Por un lado, la sala de Miranda se siente demasiado real, como la visión cyborg en Manovich. Pero también implica una puesta en abismo de la vida misma como representación. Anticipándose, si cabe la palabra, a la apropiación posmodernista de un tópico milenario, la propia Miranda concluirá que “everything left in the twentieth century is artifice and simulation” (133). No es tanto que Disneylandia nos engañe haciéndose pasar por lo real, reza un gastado pasaje baudrillardiano (1981: 26). Más bien reafirma la ficción de que el mundo exterior sí es “real”, y así salvaguarda el principio de realidad.

Nostálgico crónico, Allan Winslow niega que las invenciones de Prospero sean realmente “milagrosas”. Un auténtico milagro, dice, supone un misterio inaccesible para todos excepto para Dios. Por eso resulta tranquilizador: porque conlleva la necesidad de un Plan divino. Las invenciones admiten iniciados. Y el simple hecho de que alguien tenga acceso a ese saber –o, peor, pueda producir “milagros” él mismo– basta para poner en tela de juicio la existencia de Dios, garante del orden y la belleza del mundo, que así amenaza disolverse en el caos. El efecto de una encantada comunión cósmica, en la *playroom* y en la vida social, es producto de una calculada y perfectamente inteligible ingeniería humana. Sus contenidos mismos resultan de una combinación de unidades culturales discretas, sean los topoi de la literatura, la mitología y el romance o los de la cultura pop (la cual, claro está, también abreva en esas tradiciones). Calvino habló de la revancha contemporánea de la discontinuidad: fenómenos otrora entendidos por medio de metáforas “fluidas” se vuelven traducibles a unidades finitas, formulaciones numéricas, descripciones

cuantitativas (cfr. [1967]: 10). Un ánimo semejante se atisba en la desagregación de la *Stimmung* “lírica” de la escritura kitsch por parte de Eco. Para los no iniciados, el encanto es real. Pero Harold ha perdido esa inocencia. Y como no escribe sus memorias para otro, sino para sí mismo, su consciencia del Ruido del mundo –de la brecha que la muerte de Dios ha abierto entre las palabras y las cosas– se vuelve a un tiempo la principal dificultad y el principio constructivo de su esfuerzo. Encerrado a bordo del dirigible *Chrysalis*, Harold se ve lidiando con la impotencia del lenguaje y con las limitaciones de la narrativa como matriz de inteligibilidad del pasado. Pero también le queda suficiente fe en el lenguaje para hacer la prueba de escribir palabras al lado de otras y esperar que digan algo. Confiando en el aura del verbo manuscrito en una época en que las máquinas de escribir entonan “the music of moving information” (290), se entrega a la búsqueda de un hilo conductor capaz de revelar el sentido de su vida. Huevo, larva, pupa, imago: ¿es que queda lugar –se pregunta– para un *Bildungsroman*?



Fig. 8: Izq.: Collage de Ramona Szczerba / Centro: Exposición Universal de París (1900) “Présentation de machines électriques génératrices, moteurs, pompes” / Der.: *The Tempest*, de William Shakespeare (Gregory Doran 2016 Production)

París, 1900. En un rincón de la Exposición Universal, Henry Adams ve cómo su sentido de la historia termina de hacerse trizas. Su educación decimonónica se rinde al capricho del átomo y los rayos X. A los historiadores, escribe Adams, los moviliza la presunción ingenua de relaciones de causa y efecto. Pero he aquí un mundo suprasensorial de “chance collisions of movements imperceptible to [man’s] senses, perhaps even imperceptible to his instruments, but

perceptible to each other" (1907: 333). Si la Virgen fue la fuerza y el misterio que erigió Chartres y aún se siente en Lourdes, la Dínamo irrumpe hoy como una nueva fuerza moral, expresando energías no menos misteriosas. Este sentimiento de "lo sublime tecnológico" –concepto largamente debatido desde el clásico *The Machine and the Garden* (1964), de Leo Marx– es inconfundible tanto en la *Education* como en las memorias de Harold. Pero el simbolismo, que Palmer recrea en la fraguada anécdota de un secuaz del inventor, queda ahora nítidamente informado por el mitema del desencanto. La Dínamo es el *deseo de saber* que explica la lógica detrás del "milagro" y encuentra orden en un caos aparente. La Virgen, o la libertad de *no* saber, se identifica con el instinto, el milagro, el arte, lo aleatorio, la fe. De todos los misterios que Prospero se ha propuesto desentrañar, uno sigue resultándole impenetrable: la mente humana. El mismísimo Caliban es, aquí, un producto fallido de ese proyecto. Ensamblado por Prospero –ahora en el rol de Dr. Frankenstein– a partir de cadáveres y productos de vivisección, lleva una máquina de escribir conectada a su cráneo. Según dice el monstruo, no puede pensar ni hablar sin teclear antes. Los impulsos eléctricos enviados a su mente dependen de la combinación de teclas y de la rapidez con que se la ejecute. Tras una afanosa búsqueda, Caliban cree dar con la combinación que su "padre" introdujera para despertar su conciencia. Descubre entonces que, lejos de ser un milagro, su "alma" es sólo parte de aquello a lo que la fisiología y la psicología –en simultáneo con la estandarización y la racionalización de la escritura– redujeron al individuo humano al liberarse de la metafísica: "an epistemic object of numbers, curves and waves" (Emden 2010: 29).

Lo que Caliban no sabe es que la máquina ni siquiera funciona, y que todo ese relato –el mito del golem en clave kittleriana– no es más que una fantasía inventada por su creador para convencerlo del sentido de su existencia. A través de su ejercicio autobiográfico, Harold encuentra que su vida *tampoco* ha sido suya. En un pasaje de la *Education*, Adams se vuelve sobre la propia y no ve más que "a succession of violent breaks or waves, with no base at all" (1907: 272). El geólogo Clarence King, en contraste, había modelado y dirigido su propia vida como un relato lineal, lógico, científico, unitario. La clave está en los verbos. Prospero no se limitó a inventar un relato para Harold. Le hizo *actuar* un guión que elaboró para él. Ya que los *topoi* de una cultura exhausta no alcanzan a aprehender la totalidad de una vida (siempre aflora un resto de Real), se vive –o, en este caso, se hace vivir– de manera acorde a

ese capital. Harold había advertido cómo, a despecho de sus expectativas, los relatos vitales de la mayoría de las personas “couldn’t rightfully be called stories because they were just ramblings, results of futile attempts to make narratives out of a causeless, disconnected series of events that refused to be narrated” (21). No así la vida del propio Harold, de la que Prospero se constituye como Autor-Dios para garantizarle una *Gestalt* satisfactoria: “everything in the tale of my life is tidy and ordered, and all of the loose ends are gathered up” (336). Si el mundo es un libro, el inventor hace acopio de todo su genio para cancelar el horizonte de un blanchotiano desastre (King murió solo, endeudado y tuberculoso). De niño, Harold había fantaseado con que alguien tomara las riendas de su vida y así le evitara la pena de elegir. Y a él eligió Prospero para concederle aquel deseo, aunque fuera como actor –importante, eso sí– de un drama escrito y protagonizado por otro. Tras haber probado los frutos del modernismo y de la ironía posmoderna, el cacógrafo Harold descubre, en (y a través de) un relato vital plagado de clichés de la tradición romancesca y la novela realista de formación, tamizados por la cultura pop, una reveladora literalidad. Tal es la recompensa de su esfuerzo –que alguna vez le pareciera fútil– por imponerse a la fatalidad que parece pesar sobre ese otro golem llamado “Palabra”: del Ruido viene y al Ruido volverá.

Bibliografía

- Adams, H. (1907). *The Education of Henry Adams*. Washington: [Adams].
- Barthes, R. (2004 [1970]). *S/Z*. Trad. Nicolás Rosa. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1981). La précession des simulacres. En J. Baudrillard, *Simulacra et simulation* (pp. 9-68). París: Galilée.
- Benjamin, W., R. Tiedemann (ed.). (2005 [1982]). *Libro de los pasajes*. Trad. L. Fernández Castañeda, I. Herrera, F. Guerrero. Madrid: Akal.
- Benjamin, W. (2008 [1942]). Sobre el concepto de historia. En W. Benjamin, *Obras (Libro 1 / Vol. 2)*. Trad. A. Brotons Muñoz. Madrid: Abada Editores.

- Boas, F. (1889). On Alternating Sounds. *American Anthropologist*, (2:1), 47-54.
- Bolter, J. D. y R. Grusin (2000 [1999]). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bowser, R. A. y B. Croxall (2010). Introduction: Industrial Evolution. *Journal of Neo-Victorian Studies*, (3:1), 1-45.
- Burkett, A. (2016). *Romantic Mediations. Media Theory and British Romanticism*. Albany: State University of New York Press.
- Calvino, I. (1982 [1967]). Cybernetics and Ghosts. En I. Calvino, *The Uses of Literature: Essays* (pp. 3-27). Trad. P. Creagh. San Diego – New York – Londres: Harcourt Brace Jovanovich.
- Derrida, J. [1996]. The Word Processor. En J. Derrida (2005 [2001]), *Paper Machine* (pp. 19-32). Trad. R. Bowlby. Standford: Standford University Press.
- Diderot, D. (1751). Acousmatiques. En D. Diderot y J.-B. le Rond d'Alembert (eds.). *Encyclopédie, ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, Volume I* (p. 111). París.
- Eco, U. (1984 [1964]). Estructura del mal gusto. En E. Eco, *Apocalípticos e integrados* (pp. 79-151). Trad. A. Boglar. Barcelona: Lumen.
- Elias, A. (2001). *Sublime Desire. History and Post-1960s Fiction*. Baltimore – Londres: The Johns Hopkins University Press.
- Emden, Ch. J. (2005). *Nietzsche on Language, Consciousness, and the Body*. Urbana – Chicago: University of Illinois Press.
- Ernst, W. (2011). Media Archaeography: Method and Machine versus the History and Narrative of Media. En E. Huhtamo y J. Parikka (eds.), *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications* (pp. 239-255). Berkeley – Los Ángeles – Londres: University of California Press.
- (2013). From Media History to Zeitkritik. *Theory, Culture Society*, (30:6), 132-146.
- (2013 [2005]). Let There Be Irony: Cultural History and Media Archaeo-

- logy in Parallel Lines. En W. Ernst, J. Parikka (ed.), *Digital Memory and the Archive* (pp. 37-54). Minneapolis – Londres: University of Minnesota Press.
- (2016). *Chronopoetics. The Temporal Being and Operativity of Technological Media*. Trad. A. Enns. Londres – New York: Rowman Littlefield International.
- Fischlin, D., V. Hollinger y A. Taylor (1992). "The Charisma Leak": A Conversation with William Gibson and Bruce Sterling. *Science Fiction Studies* (19: 1), 1-16.
- Gibson, W. (1992). Author's Afterword. En W. Gibson [1988], *Mona Lisa Overdrive*. Ed. online en http://project.cyberpunk.ru/lib/mona_lisa_overdrive/.
- (2003). *Pattern Recognition*. New York: G. P. Putnam's Sons
- Gibson, W. y B. Sterling (1992 [1990]). *The Difference Engine*. New York: Bantam Spectra.
- (2011). Afterword. En W. Gibson y B. Sterling [1990], *The Difference Engine* (20th Anniversary Edition) (pp. 487-492). New York: Ballantine Books.
- Gilman, B. I. (1891). Zuñi Melodies. J. Walter Fewkes (ed.), *A Journal of American Ethnology and Archæology*, (1), 65-91.
- Greenberg, C. (1986 [1939]). Avant-Garde and Kitsch. En C. Greenberg, J. O'Brian (ed.), *The Collected Essays and Criticism, Volume 1: Perceptions and Judgments (1939-1944)* (pp. 5-22). Chicago – Londres: The University of Chicago Press.
- Horkheimer, M. y Th. Adorno. (1998 [1944/1947]). La industria cultural. Ilustración como engaño de masas. En M. Horkheimer y Th. Adorno, *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos filosóficos* (pp. 165-212). Int. y trad.: J. J. Sánchez. Madrid: Trotta.
- Huhtamo, E. (2019). Mechanisms in the Mist. A Media Archaeological Excavation of the Mechanical Theater. En N. Wynants (ed.), *Media Archaeology and Intermedial Performance: Deep Time of the Theatre* (pp.

23-82). Palgrave Macmillan.

Huhtamo, E. y J. Parikka (eds.) (2011). *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley – Los Ángeles – Londres: University of California Press.

Ihde, D. (1984). Phenomenology and the Phenomenon of Technology. En Kah Kyung Cho (ed.), *Philosophy and Science in Phenomenological Perspective* (pp. 111-121). Dordrecht – Boston – Lancaster: Martinus Nijhoff.

Jameson, F. (1998 [1988]). Postmodernism and Consumer Society. En F. Jameson, *The Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodern 1983-1998* (pp. 1-20). Londres – New York: Verso.

— (2002 [1981]). Magical Narratives: On the Dialectical Use of Genre Criticism. En F. Jameson, *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act* (pp. 89-136). Londres y New York: Routledge.

Khlebnikov, V., Ch. Douglas (ed.) (1985). *The King of Time. Selected Writings of the Russian Futurian*. Trad. P. Schmidt. Cambridge, MA – Londres: Harvard University Press.

Kittler, F. A. (1999 [1986]). *Gramophone, Film, Typewriter*. Trad. e intr.: G. Winthrop-Young y M. Wutz. Stanford: Stanford University Press.

Lovelace, Ada Augusta King, Condesa de (1843). Notes by the translator. En L. F. Menabrea, *Sketch of the Analytical Engine Invented by Charles Babbage, Esq. [Extracted from the 'Scientific Memoirs', vol. iii]* (pp. 691-731). Londres: Richard and John E. Taylor.

Lovink, G. (2013). Appendix. Archive Rumbblings. An Interview with Wolfgang Ernst. En W. Ernst, J. Parikka (ed.), *Digital Memory and the Archive* (pp. 193-203). Minneapolis – Londres: University of Minnesota Press.

Löwy, M. (2003 [2001]). *Walter Benjamin: aviso de incendio. Una lectura de las tesis "Sobre el concepto de historia"*. Trad. H. Pons. Buenos Aires: FCE.

Malinowski, B. (1946 [1923]). The Problem of Meaning in Primitive Languages. En C. K. Ogden y I. A. Richards, *The Meaning of Meaning* (pp. 296-336). New York: Harcourt, Brace & World.

- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Marx, K., F. Engels (comp.) (1895 [1850]). *The Class Struggles in France (1848-1850)*. Londres: Martin Lawrence.
- (2007 [1857/58]). *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política (Grundrisse) 1857-1858, Vol. 2*. Trad. J. Aricó, M. Murmis y P. Scaro. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Miéville, Ch. (2004). *Iron Council*. New York: Ballantine Books.
- Moorcock, M. (2009). *The Manual of Detection* by Jedediah Berry. *The Guardian*. Ed. online en <https://www.theguardian.com/books/2009/aug/22/manual-of-detection-jedediah-berry>.
- Nevins, J. (2008). Introduction: The Nineteenth-Century Roots of Steampunk. En A. y J. VanderMeer (eds.), *Steampunk* (pp. 165-212). San Francisco: Tachyon.
- Nietzsche, F. (2010). *Correspondencia IV (Enero 1880 – Diciembre 1884)*. Trad., introd., notas y apéndices: M. Parmeggiani. Madrid: Trotta.
- Palmer, D. (2010). *The Dream of Perpetual Motion*. New York: St. Martin's Press.
- Parikka, J. (2012). *What is Media Archaeology?*. Cambridge – Malden: Polity Press.
- Picker, J. M. (2003). *Victorian Soundscapes*. Oxford – New York: Oxford University Press.
- Roland, P. (2014). *Steampunk: Back to the Future with the New Victorians*. Harpenden: Oldcastle Books.
- Russolo, L. (1916). L'Arte dei rumori. Manifiesto futurista. En L. Russolo, *L'Arte dei rumori* (pp. 9-17). Milán: Edizione Futuriste di "Poesia".
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore – Londres: The Johns Hopkins University Press.

- Schaeffer, P. (2003 [1966]). *Tratado de los objetos musicales*. Trad. A. Cabezón de Diego. Madrid: Alianza.
- Schivelbusch, W. (2014 [1977]). *The Railway Journey. The Industrialization of Time and Space in the Nineteenth-Century*. Trad. A. Hollo. Oakland: University of California Press.
- Shannon, C. E. (1948). A Mathematical Theory of Communication. En <http://math.harvard.edu/~ctm/home/text/others/shannon/entropy/entropy.pdf>.
- Sterling, B. (1995). The Life and Death of Media. En https://www.alamut.com/subj/artiface/deadMedia/dM_Address.html.
- Stross, Ch. (2010). The Hard Edge of Empire. En <http://www.antipope.org/charlie/blog-static/2010/10/the-hard-edge-of-empire.html>.
- Tanner, G. (2016). *Babbling Corpse. Vaporwave and the Commodification of Ghosts*. Winchester y Washington: Zero Books.
- Zielinski, S. (2006 [2002]). *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Trad. G. Custance. Cambridge, MA: MIT Press.