

## La Hiper-gremlinización y el fetichismo de la mercancía

Un texto del "Instituto para el estudio de Gremlins 2"

Michael Mattson

**Traducción:** Mariano Vilar

**Texto original:** [ver hilo de Twitter](#)



Tengo algunas ideas sobre *Gremlins 2*, la demonología, los robots edípicos, el Chthuluceno, el guardarropas de Jay-Z, el Leviatán de Hobbes, el fetichismo de la mercancía, el Gremlin *leather-daddy*, Key and Peele, los loops recursivos, John Carpenter, *Toy Story* y la hiper-gremlinización.

Como siempre, estoy hablando 100% en serio. Comenzaremos por examinar la idea del Gremlin, que es la base fundamental de todos los estudios sobre *Gremlins 2* dignos de atención. En un posteo reciente cité el análisis de Mark Fisher sobre el Gremlin. Incluyo aquí el pasaje para mayor comodidad:

Desde sus mismos inicios, la moderna (o modernista) ciencia de la cibernética estuvo hechizada por el resurgimiento de estructuras de creencias que, en términos freudianos, podrían considerarse vestigios de las partes más arcaicas de la mente: creencias que Freud caracterizaría como "animistas". De acuerdo a Wiener, cuando los humanos estuvieron frente a máquinas cibernéticas, se encontraron a sí mismos actuando como si estos sistemas poseyeran agentividad. Dado que los sistemas cibernéticos se comportan de una forma al menos cuasi-autónoma, naturalmente dieron origen a la creencia en agentividades no humanas (y no subjetivas), como Wiener explica en referencia a la tripulación de los aviones que utilizan circuitos cibernéticos auto-correctivos: "La superstición semi-humóristica del gremlin entre los aviadores se debió probablemente a la costumbre de lidiar con una máquina con un gran número de feedbacks incorporados que pueden ser interpretados como amistosos u hostiles ... Nuestra conciencia de la voluntad de otra persona es precisamente el sentimiento de encontrar un mecanismo capaz de auto sostenerse y que o apoya u obstaculiza nuestras acciones. Al proveer una resistencia que se estabiliza a sí misma, el avión actúa como si tuviera un propósito, en pocas palabras, como si fuera habitado por un gremlin" <sup>1</sup>.

<sup>1</sup> From its very beginnings, the modern(ist) science of cybernetics was haunted by the resurgence of belief structures which, in Freud's terms, would have to be considered vestiges from the most archaic parts of the mind: beliefs he characterised as "animistic". According to Wiener, when confronted with cybernetic machines, human beings found themselves behaving as if the systems possessed agency. Since the systems cybernetics produced behaved at least quasi-autonomously, they naturally gave rise to the belief in non-human (and

Para Fisher, el Gremlin es el resultado de un circuito auto-correctivo que aparenta adquirir una mente propia. En el mito popular original, el Gremlin controlaba un sistema mecánico complejo como un motor de avión. Pero este mismo proceso puede ocurrir en cualquier sistema auto-reflexivo o auto-correctivo, causando que actúe como si tuviera algún tipo de inteligencia o agentividad. En el ensayo de Fisher "Gremlins in the Hyperreal" (que es el nombre real del ensayo, no estoy inventándolo) él compara esto con el retorno del animismo y de la demonología en el cyberpunk y la ciencia ficción. Sin embargo este ensayo, publicado en los noventa, no demostró ser culturalmente profético respecto de esto.

Pero quizás esto es algo de lo que debemos lamentarnos. En las últimas dos décadas, mucha ciencia ficción ha optado en cambio por retomar preguntas acerca de la inteligencia artificial como drama humano, con los mismos matices edípicos y las mismas preguntas sobre el libre albedrío. A estas inteligencias se las hace parecer y actuar como humanas.

La versión de *Yo, robot* con Will Smith simplemente trata los derechos robots como derechos humanos. Incluso películas como *Ex Machina* solo retratan la inteligencia robot como una forma más sociópata de la inteligencia humana. Nada de esto se parece a la demonología sci-fi de Fisher.

En los últimos años, sin embargo, ha habido otro cambio cultural. Este se aleja de la representación del drama robot como un drama humano y en cambio se vuelca hacia el horror cósmico de H.P. Lovecraft. A medida que el mundo se vuelve más complejo, y la catástrofe climática acecha, las personas pueden conectarse con el horror de las vastas fuerzas cósmicas que apenas pueden ser captadas por un individuo, mucho menos combatidas o

---

non-subjective) agencies, as Wiener explains by reference to aircraft crews' interaction with airplanes which used self-corrective cybernetic circuits: "The semi-humorous superstition of the gremlin among the aviators was probably due, as much as anything else, to the habit of dealing with a machine with a large number of built-in feedbacks which might be interpreted as friendly or hostile ... Our consciousness of will in another person, Wiener argued, is just that sense of encountering a self-maintaining mechanism aiding or opposing our actions. By providing such a self-stabilizing resistance, the airplane acts as if it had purpose, in short, as if it were inhabited by a gremlin". Fisher cita este pasaje del libro *God & Golem, Inc. A Comment on Certain Points where Cybernetics Impinges on Religion*, publicado por Norbert Wiener en 1966. El ensayo de Fisher puede encontrarse en el libro *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*.

frenadas. Donna Haraway incluso sugiere que el “Antropoceno” debería, más bien ser llamado “Chthuluceno”. Esto lentamente ha ido derramándose en la cultura popular ya sea en el “nihilismo cósmico” del personaje de Matthew McConaughey en *True Detective* o el hecho de que Jay-Z usara una chaqueta con la cubierta de *En el polvo de este planeta*.

El libro en su chaqueta es un tomo académico acerca de un mundo “cada vez más impensable, un mundo de desastres planetarios, pandemias emergentes, y la amenaza inminente de la extinción”<sup>2</sup>. El académico honorario de *Gremlins 2*, Jordan Peele, está incluso produciendo una serie por salir llamada *Lovecraft Country* basada en el libro reciente del mismo nombre. En el lado más racista del espectro cultural, Nick Land ama postear extravagantes criaturas de Lovecraft y presentar argumentos increíblemente elaborados acerca de cómo el monstruo representa al bitcoin o alguna otra mierda ridícula... no sé, a nadie le importa, el tipo es noticia vieja. Nick Land no es más que “Rick y Morty” para un grupo de “nenes provocadores” *edgelords* todavía más despreciable

Tengo un problema con este giro cultural. El horror cósmico es paralizante. También, desde mi punto de vista, es impreciso: las amenazas que enfrentamos no son dioses acechantes que poseen una inteligencia individual, sino más bien un enjambre de Gremlins.

Recuerden la famosa tapa del Leviatán de Hobbes. La imagen de un hombre enorme hecho de una multitud de personas más pequeñas, NO es aquello de lo que estoy hablando. Contrasten esto con los Gremlins: dispersos, con apenas la coordinación más básica entre ellos. El Leviatán, como el horror lovecraftiano, implica una inteligencia individual. Nuestra situación actual, sin embargo, se comprende mejor no como la amenaza de la acción de un único monstruo, sino como la suma total de muchos monstruos imbéciles.

Cambemos de tema. Debemos volver al significado original del Gremlin como un tipo de agentividad o inteligencia que surge a partir de ciertas tecnologías. ¿Pero el pensamiento tecnológico no está en todas partes? ¿No se extiende mucho más allá de las máquinas literales? Los sistemas económicos pueden ser analizados de la misma forma. De hecho, si volvemos a la descripción de Marx de las mercancías, encontramos este pasaje escalofriante que parece

<sup>2</sup> Estas son las primeras palabras del libro de Eugene Thacker, *The Dust of this Planet*.



predecir los Estudios sobre *Gremlins 2*. En él Marx compara el fetichismo de la mercancía con una forma de magia o quizás, incluso, con una forma de animismo. La mercancía tiene esta cualidad mítica pegada que parece mostrarla como un “ser independiente dotado de vida”. El Gremlin es esta capacidad fantasmática hecha carne.

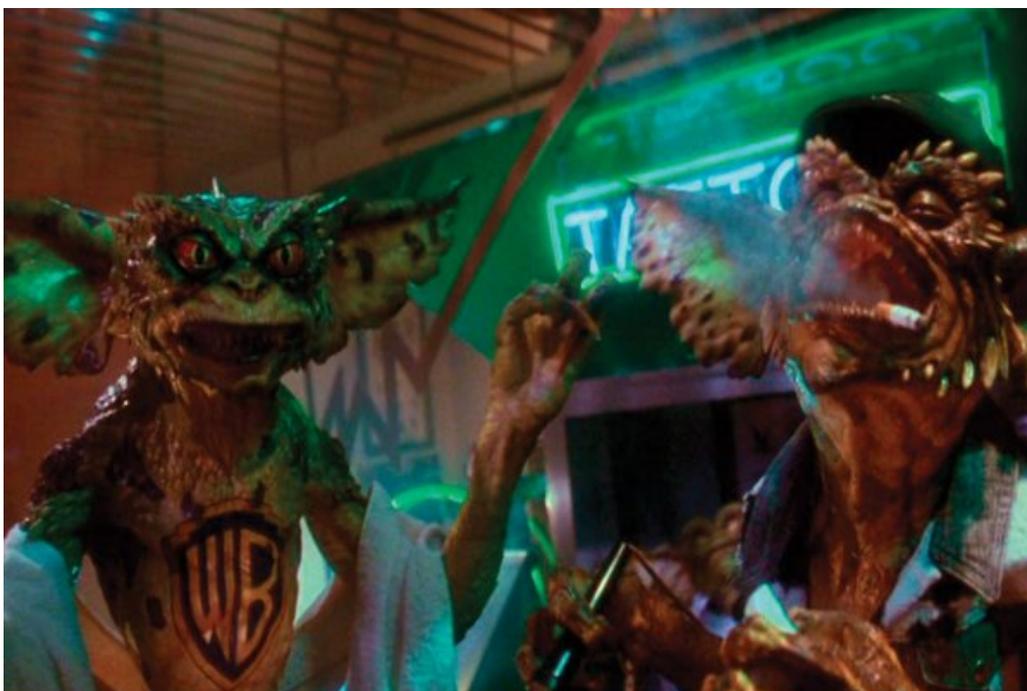
Por eso, si queremos encontrar una analogía a este fenómeno, no tenemos más remedio que remontarnos a las regiones nebulosas del mundo de la religión, donde los productos de la mente humana semejan seres dotados de vida propia, de existencia independiente, y relacionados entre sí y con los hombres. Así acontece en el mundo de las mercancías con los productos de la mano del hombre. Y a esto es a lo que yo llamo el fetichismo que se adhiere a los productos del trabajo tan pronto como se crean en forma de mercancías y que es inseparable, por consiguiente, de este sistema de producción (Marx, *El Capital*, Lib. I, t. I).

Es importante entender esto específicamente en el contexto de *Gremlins 2*. En la mediocre precuela, *Gremlins*, esta cualidad no es abiertamente visible. Pero el éxito de la película, y en especial el éxito de su merchandising, llevaron a Joe Dante a reexaminar el significado de los monstruos que dan nombre a la franquicia. Como resultado, *Gremlins 2* es una sátira mordaz del consumismo. La colocación de productos está en todos lados. Los *Gremlins* son, de forma explícita, una analogía de la mercancía convertida en monstruo. Se reproducen sin control.

Esto ni siquiera es un subtexto. En un punto el Gremlin *leather-daddy* tatúa el logo de Warner Brothers en el pecho de otro Gremlin, una referencia explícita a la idea de propiedad intelectual y la mercantilización.

También hay cosas como esta: [ver video](#)

Y aun así los eventos representados simplemente reciclan el argumento del primer film. Estamos obteniendo el mismo producto. Entonces, ¿cómo hacemos que la audiencia esté satisfecha? A través de la novedad. Los *Gremlins* mutan en formas cada vez más exageradas y ridículas. Esto es idéntico al consumismo: se nos venden los mismos productos una y otra vez, a menudo



diseñados con una obsolescencia programada. Es solamente a través de un proceso siempre creciente de producción de novedades que nuestra capacidad de recordar esto es exitosamente desactivada y aplacada. Este proceso es retomado y satirizado por [el famoso sketch de Key y Peele sobre Gremlins 2](#).

Esta dinámica (las presiones que se ponen sobre las grandes secuelas de Hollywood) se ha expandido para tomar muchas otras áreas de nuestra cultura. Joe Dante captó esta corriente cultural décadas antes de que se convirtiera en el modo cultural dominante.

Pero observemos el asunto de cerca, y volvamos al origen de este hilo para analizar este fenómeno desde la perspectiva de la demonología de Fisher. Hay un circuito aquí que va entre las demandas del público, el estudio, y el director.

Las películas pueden moldear las expectativas del público, pero las expectativas del público moldean las películas que se hacen. Este es un bucle recursivo *feedback loop* que es auto-reflexivo, como el motor de un avión. Es además la dinámica básica que está en juego en la mayor parte de los mercados, no

solo el cinematográfico. Estas son las dinámicas que moldean las expectativas para *Gremlins 2*. Entonces, ¿qué hace Joe Dante? Deja que los Gremlins canalicen estas fuerzas. La agentividad que puede emerger de estos loops retroactivos recibe una forma.

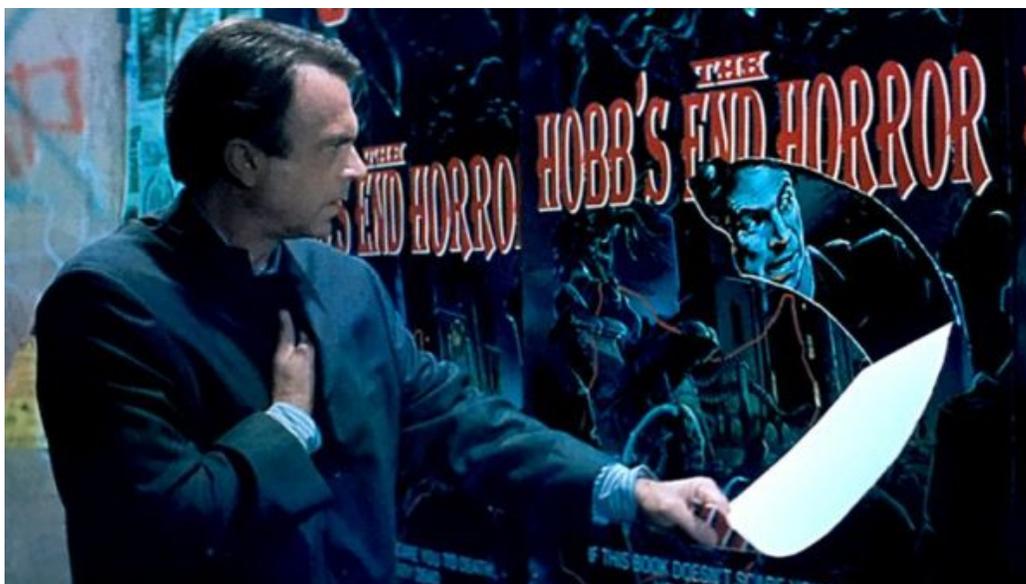
Miren la película de nuevo. Los Gremlins no son solo el tema de la película: la moldean activamente, la rehacen a su imagen. El medio no solo es el mensaje, es también el monstruo. La película se gloria en la misma mutación, vulgaridad y hostilidad que aquello que le da el nombre.

Los Gremlins le hacen a su propia película lo que las fuerzas que moldean las secuelas le hacen a otras películas. Incluso llegan, en determinado momento, a tomar control de la cabina de proyección. A medida que nos acercamos al final de la película, los Gremlins cada vez más miran directamente a la audiencia.

En la mediocre precuela, *Gremlins*, los monstruos mismos son los que ocupan una sala de cine, y cantan una canción de *Blancanieves y los siete enanitos*. Pero en *Gremlins 2*, nosotros, la audiencia, tomamos su lugar, y ellos cantan una canción para nosotros. Los Gremlins y la película misma parecen llevar a cabo su propia agentividad. Aquella se encuentra, en cierto sentido, poseída por los mismos monstruos que representa.

Es necesario volver a nuestra discusión sobre Lovecraft. Quizás la mejor película de "horror cósmico" es de los 90: *En la boca del miedo* de John Carpenter. Como *Gremlins 2*, es una película auto-referencial que incluye muchas capas de realidad en movimiento.

La primera *Gremlins* existe en el universo de *Gremlins 2* (esto queda demostrado cuando los Gremlins atacan al crítico de cine Leonard Maltin mientras él critica la primera película). También en *En la boca del miedo* está implícito que la película existe dentro de su propio universo. Fisher describe *En la boca del miedo* como "una película que es sobre la ficción como contagio, la ficción como una inteligencia artificial, la ficción que se hace real a sí misma". La llama una obra de hiper-horror. Aquí "hiper" es una referencia al término "hiperstición". La hiperstición es una ficción que se hace real a sí misma, una idea que "una vez introducida en una cultura, comienza ciclos de retroalimentación apocalípticos". En *En la boca del miedo* aparecen las obras del autor de horror Sutter Cane que invaden y reemplazan la realidad.



Los eventos extraños pueden desestabilizar nuestra realidad: “Aquello que es extraño no está mal, después de todo: son nuestras propias concepciones las que deben ser inadecuadas”. Pero *En la boca del miedo* lo lleva un paso más adelante y señala cómo los medios, tal como el género de horror mismo, son cómplices en este proceso.

Sutter Cane explica al protagonista de la película que su obra ha borroneado la frontera entre la ficción y la realidad, y que al hacerlo permitió “que los Ancestrales regresen”. ¿Suena familiar? En los últimos años este ha sido el humor que prevalece en el *Zeitgeist*. La gente dice continuamente que “La simulación se ha roto” o que “La realidad se ha roto”. Vivimos en tiempos extraños. El límite entre verdad y ficción ciertamente está erosionado. ¿Pero eso significa que “los Ancestrales” regresarán, como se muestra *En la boca del miedo*? No. La película de Carpenter está, en última instancia, contenida dentro de sí misma. Es un loop cerrado. Permanece únicamente como una parábola. Pero aquí es donde la cosa se pone interesante: ¿hay alguna película en donde el loop no esté cerrado?

De acuerdo con Fisher, sí, la hay. Esa película es *Toy Story*. No podés salir de la sala de cine y comprar una novela de Sutter Cane, pero podés comprar



los personajes de *Toy Story*: “un hecho que produce que, si lo pensamos bien, tenga como efecto que la película de Disney sea la más terrorífica de las dos”. *Gremlins 2*, aunque fue estrenada antes que estas dos películas, funciona como una síntesis de las dos. Y cuando hablamos de hipersticiones, de ficciones que se vuelven reales a sí mismas, ¿acaso hay una hiperstición más obvia que el proceso de hiper-gremlinización? Para quienes no conocen este término, la definición está aquí:

Muchos de los chistes en *Gremlins 2* son imperceptibles para el espectador actual (el canal de cable dedicado a la cocina ya no es una sátira porque realmente existe). Estamos dirigiéndonos a un futuro donde esta película es cada vez más inseparable de la realidad. Llamo a este proceso “hiper-gremlinización”.

¿Pero por qué *Gremlins 2*? ¿Por qué nuestro universo se parece más y más

al universo de *Gremlins 2*? El motivo es que *Gremlins 2* rechaza la noción de “los Ancestrales”, rechaza la noción de que existe una inteligencia singular amenazante, y en cambio lo que encuentra son muchas pequeñas inteligencias. *G2* también triunfa porque Joe Dante no está esperándonos en algún tenebroso pueblo de Nueva Inglaterra planeando revelarnos que todos somos personajes de *Gremlins 3*. No hay ninguna gran inteligencia unificadora. No está autocontenida, es inestable, y borra las líneas que separan la película del público.

Pero quizás hay una explicación más simple. La torre Clamp [donde transcurre la película] es la encarnación física del capitalismo neoliberal. Este sistema cierra el horizonte de futuros posibles: “no hay alternativa”. El absurdo de *Gremlins 2* es el único futuro al que se nos permite dirigirnos.

Si no podemos imaginar una alternativa, entonces estamos condenados a la eterna secuelización. Los Gremlins están poseídos por las mismas fuerzas que causan la “secuelización”, una agentividad monstruosa que emerge de la exigencia siempre creciente de novedades que el consumismo requiere para su funcionamiento.

Esto me lleva a mi conclusión: ¿cuál es el significado de *Gremlins 2*? ¿Cuál es el significado de los “Estudios sobre *Gremlins 2*”? Como mencioné, el Gremlin es una especie de inteligencia o agentividad que nace de sistemas auto-reflexivos. Y “2” refiere a las fuerzas de la secuelización. Entonces los “estudios sobre *Gremlins 2*” analizan el lugar en donde estas fuerzas se encuentran, como demuestra la película misma.

