

PRINCÍPIOS E DEFINIÇÕES DO MATERIALISMO GÓTICO: DESEMBARCANDO NO FLATLINE CONSTRUCTS (1999) DE MARK FISHER COMO FICÇÃO-TEORIA DA CRUELDADE

João Victor Silva Borges¹
Rodrigo Zagonel Mickus²

Resumo

Na comemoração dos 30 anos do CCRU, este artigo busca expor e introduzir alguns dos conceitos da tese doutoral deste que é um dos mais famosos expositores da Unidade de Pesquisa em Cultura Cibernética. Assim, pretendemos aqui explorar *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory Fiction* (1999) (Construtos Terminais: materialismo Gótico e teoria-ficção cibernética, em versão de tradução nossa) realizando uma breve incursão sobre as possibilidades abertas por Mark Fisher em sua tese para o campo da interpretação da pós-modernidade e sua promiscuidade entre o mundo técnico e o Humano. Fazendo isso, principalmente, a partir de seus conceitos de materialismo Gótico, terminal [*flatlines*] e teoria-ficção cibernética, pensamos, ao final, na tese de doutoramento de Mark Fisher enquanto uma teoria-ficção da crueldade.

Palavras-chave: Mark Fisher. Materialismo Gótico. Flatline Constructs. Teoria-ficção cibernética.

¹Mestrando em Filosofia pelo PGFILOS-UFPR (linha História da Filosofia), pesquisando acerca do conceito de História no livro *O Anti-Édipo* (1972) de Gilles Deleuze e Félix Guattari, orientado pelo prof. Dr. Benito Eduardo Araújo Maeso. Bolsista CAPES (Número do Processo: 88887.150896/2025-00). E-mail para contato: jv.borges2017@gmail.com. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/705245516451363>.

² Mestre em Filosofia pelo PGFILOS-UFPR com dissertação intitulada “[A constelação anestésica da modernização capitalista em Susan Buck-Morss](#)”. Doutorando em Filosofia pelo PGFILOS-UFPR, pesquisando acerca da crise de dessensibilização no terceiro milênio, orientado pelo prof. Dr. Benito Eduardo Araújo Maeso. Professor de filosofia e educador popular, escreve em ruidez.home.blog. E-mail para contato: rodrigo.mickus@gmail.com. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4006846635435129>.

Abstract

Celebrating CCRU's thirtieth anniversary, this paper aims to present and introduce some of the concepts taken from the doctoral thesis of Mark Fisher, who is one of the most famous contributors of the Cybernetic Culture Research Unit. Thereof, we intend to explore here *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory Fiction* (1999), making an overview of the possibilities opened by Mark Fisher in his thesis for interpreting post-modernity and its promiscuity between the technical world and the Human. We do this, mainly, stemming from his concepts such as Gothic Materialism, flatlines and cybernetic theory-fiction, finally clearing the terrain in order to think on Mark Fisher's doctoral thesis as a theory-fiction of cruelty

Keywords: Mark Fisher. Gothic Materialism. Flatlines. Cybernetic theory-fiction.

Introdução

Redes sociais, Inteligência Artificial, propagação de fake news, plataformização do trabalho, tudo isso parece uma crônica do que nos pegou de surpresa nas primeiras e na presente década do século XXI. Porém tais transformações históricas já haviam sido de certa forma antevistas no crepúsculo do século XX, sobretudo a partir do final da segunda guerra mundial, pelos pensadores da teoria crítica assim como pelos autores vinculados ao que ficou conhecido posteriormente como pós-estruturalismo francês. Tais pensadores já vinham pensando acerca da promiscuidade da técnica na vida cotidiana e sobre seus impactos no sistema nervoso humano ao longo do século XX.

Influenciados sobretudo por esses pensadores, em especial pelos escritos de Deleuze e Guattari, os autores que “retrocronicamente”³ poderíamos dizer ter populado a CCRU (*Cybernetic Culture Research Unity* – Unidade de Pesquisa em Cultura Cibernética), se articularam em volta de Sadie Plant e Nick Land nos anos 1990 na Universidade de Warwick e criaram uma nova forma de pensar as problemáticas da aurora do terceiro milênio através da cultura pop, da cultura de rave, do ocultismo, mas sobretudo do *cyberpunk*, uma vez que o real produzido nessas culturas era muito mais próximo do vivido do que os romances de paradigma realista, ou mesmo de uma filosofia acadêmica bem-comportada. Assim, de maneira para-acadêmica, mas no entorno da academia, a Unidade de

³ Como o próprio movimento se coloca: “CCRU consiste em Convergências de Enxame Datáveis [Datable Swarm-Convergences] em processo. Não há genealogia, centro geográfico, atribuição biográfica ou dependência institucional. O CCRU dispara a si mesmo retrocronicamente a partir de outubro de 1995, usando uma universidade do Reino Unido como habitat temporário. [...] Com quem ou com o que você está falando pode ser acessado em diferentes níveis de intensidade” (Comuniqué One: Message to Simon Reynolds (1998) in: CCRU, 1998, tradução nossa).

Pesquisa em Cultura Cibernética (CCRU) surge.

No presente artigo buscamos pensar nessa nova prática teórica agenciada por tais autores, fazendo-o não a partir dos escritos da CCRU propriamente ditos, mas sua execução no trabalho de um de seus componentes humanos: Mark Fisher. Trazemos à tona reflexões acerca da promiscuidade entre a vida cotidiana no capitalismo tardio e tecnologia cibernética a partir do aparato conceitual introduzido na tese de doutoramento em filosofia de 1999 de Fisher, intitulada *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory Fiction* (1999) (Construtos Terminais: materialismo Gótico e teoria-ficção cibernética; em versão de tradução nossa⁴), posteriormente publicada em 2018 pelo coletivo *exmilitary* e, finalmente, no ano de 2025, reeditada pela zer0 Books.

Mesmo nesse seu trabalho acadêmico de doutoramento, a influência da filosofia experimental do CCRU ecoa em *Flatline Constructs* de forma a criar uma “literatura menor”⁵. Ou seja, mesmo que sob a contenção acadêmica de uma tese de doutoramento, Mark Fisher expande as possibilidades experimentais do pensamento já bem trabalhado por certa tradição pós-moderna.

Todo cuidado não é pouco visto que a definição de pós-modernismo por Mark Fisher é de uma precisão aguda. Por pós-modernidade o autor de *Flatline Constructs* entende não o

⁴Vale ressaltar que todos excertos de *Flatline Constructs* (FISHER, 2018) que por nós foram citados no texto contam com tradução nossa.

⁵Entendemos por literatura menor o que Deleuze e Guattari (2023) propõem em seu livro sobre Kafka e como o conceito é trabalhado por Nicholas Thoburn em *Deleuze, Marx and politics* (*Deleuze, Marx e a política*, em tradução nossa) (2003). Este tipo de literatura, segundo os três autores, é caracterizada por ser imediatamente política, por ser feita em um espaço constrito em que a linguagem não tem liberdade completa mas deve buscar uma nova forma de expressão *a partir* da linguagem que a subordina, e por fim, uma literatura que é escrita para um povo porvir, ou seja, que foge de uma política da identidade em direção a forjar novos territórios estético-políticos que engendram novas formas de pensar e agir politicamente.

processamento da realidade como matriz textual ou linguística (como seria o caso de movimentos estruturalistas). A pós-modernidade, nos termos de Mark Fisher, é um “fenômeno essencialmente material”, os teóricos da pós-modernidade “descrevem seus efeitos primariamente em termos do impacto que as novas configurações telecomerciais provocam no sistema nervoso humano”. O que Mark Fisher anuncia em seu texto é uma “crítica materialista do pós-modernismo” (FISHER, 2018, p. 12), entendido não nos termos de uma crítica aos autores do pós-modernismo mas da alteração e reconfiguração do sistema nervoso humano acarretado pela materialidade da nova matriz informática e cibernética da organização sociotécnica, já por eles trabalhada.

A reflexão de Fisher feita nesse espaço entre contenção acadêmica e livre experimentação forja três novos conceitos que permitem pensar nos problemas materiais da pós-modernidade, como dizíamos, na maneira pela qual a realidade se comporta na nova matriz tecnológica com seu excesso de estímulos informáticos. Para tanto, os conceitos de *flatline* (que optamos pela tradução por terminal, no duplo sentido médico-computacional e conceitual de Baudrillard, que explicaremos adiante), e os de *materialismo Gótico*, organizado em dois princípios e duas definições, e de *teoria-ficção ou ficção-teoria cibernética* são expostos neste artigo.

Encaminhando uma linha especulativa e comparativa possível, refletimos acerca do papel do corpo na teoria da pós-modernidade de Fisher, trazendo aproximações entre o autor e o teatro da crueldade de Antonin Artaud para mostrar como, além de Fisher realizar a teorização da ficção-teoria, ele a executa textualmente, produzindo o que nós denominamos de *ficção-teoria da crueldade*.

Contudo, antes de adentrarmos no texto de Fisher,

entendemos que comentários acerca do *Flatline Constructs* (2018 [1999]) são interessantes por abordar uma face menos conhecida da obra do autor, já que a sobrevivência de Mark Fisher, após o falecimento de seu corpo em janeiro de 2017, ressurgiu na febre editorial no Brasil dos últimos anos, tendo algumas de suas obras traduzidas e publicadas, com uma ótima recepção, em solo brasileiro. A editora Autonomia Literária publica em 2020 o *Realismo Capitalista*, em 2022 a coleção de ensaios *Fantasmas da minha vida* e as últimas aulas de Mark Fisher antes da morte se apresentam como sua única alternativa em vida, *Desejo pós-capitalista*, em 2025. Mas não é apenas da febre editorial que Fisher é avivado, abundam também em *blogs* online, traduções editoriais como a de *Deixando o castelo do vampiro* por Rodrigo Gonçalves na LavraPalavra⁶, artigos acadêmicos, em conversas de bares, cafés e universidades, podcasts e nos trabalhos de pesquisa, além de discussões e traduções de outros de seus textos publicados, seja como CCRU, sejam eles publicados em seu blog *k-punk*. O *Flatline Constructs*, no qual aqui nos detemos, ainda espera tradução brasileira, assim como a coleção de escritos não publicados de seu blog *k-punk* (publicado após sua morte, em inglês, em 2018) e o seu último escrito publicado, *The Weird and the Eerie* (2017) (que poderia ser traduzido diretamente, sem a força ominosa dos adjetivos da língua inglesa, como *O Esquisito e o Sinistro*).

Não pretendendo exaurir o doutoramento de Fisher, nosso artigo introduz alguns argumentos expostos no *Flatline Constructs*, oferecendo ao leitor brasileiro sua gramática conceitual e algumas reflexões do materialismo Gótico fisheriano que entendemos ser uma atualização profícua

⁶Disponível em: <<https://lavrpalavra.com/2017/02/01/deixando-o-castelo-do-vampiro/>>. Último acesso em 25 de Julho de 2025. Arquivado em: <<https://archive.is/yvdDT>>.

das críticas à pós-modernidade. Nos esquivamos conscientemente das discussões mais agudas entre os autores mobilizados por Fisher, a exemplo dos limites das teses freudianas (a falência do operador da castração na tese promíscua e penetrativa da era cibernética), da discussão em torno do conceito de código entre Baudrillard e Deleuze, dos limites, usos e abusos da obra de Marshall McLuhan e, ainda, de outra parte do leque conceitual aberto por Mark Fisher em sua obra, como os conceitos de *undeath* e *unlife* (de tradução dificultada pelo sufixo inglês, mas que seria algo como *amortecido* e *avivado* – no caso de sua dessubstantivação e modulação em participípio ou adjetivo para a língua portuguesa – ou, contraindo-os no registro da ficção zumbificada, *morte-viva* & *vida-morta*).

Por fim, acerca do método, tendo em vista que o próprio objeto de estudo de Fisher em *Flatline Constructs*, a nova realidade sociotécnica informacional, borra toda e qualquer fronteira entre o real e o simulado, colocando-nos de frente a um movimento turbilhonar de informações e simulações, em que não mais se distingue realidade de simulação, a teoria se vê de frente, como uma sorte de Ulisses, com sereias agora Góticas, em um mundo em que o mastro a se amarrar para evitar o pérfido encantamento parece solto. Estamos imersos em um turbilhão de dados que se alimentam de nós e nós deles, no meio de um furacão em que parece difícil acharmos um terreno seguro, uma distância certa. É por isso que nos parece que, em *Flatline Constructs*, Mark Fisher parece buscar e encontrar uma orientação por meio de novos modos de pensar essa nova realidade obscena e estonteante, discernindo o próprio olho do furacão: a nova natureza do realismo cibernético hipernaturalista: a província do Gótico. Pensamos que a maneira turbilhonar e por vezes repetitiva do

livro de Mark Fisher aqui analisado é um método imanente, talvez o único possível, para dar conta dessa nova natureza histórica que se apresenta de modo inexato, equívoco, traiçoeiro, entremeando o real e o simulado em uma nova face da experiência: o hiperreal – conceito que Fisher extrai da obra de Jean Baudrillard. Desse modo, pensamos que, se nosso artigo é carregado de tais características nos cremos escusados, pois o turbilhonar e o arredo nos pareceram pertencer ao próprio método.

Desembarcando no *terminal* [flatline] Gótico.

Nosso texto se organiza em torno dos dois princípios e das duas definições sobre as quais Mark Fisher se apoia na exposição de sua tese, mesmo que para se desvencilhar do rigor quase geométrico das mesmas em outros capítulos de seu texto, quando o autor se livra das próprias amarras. Neste primeiro capítulo introduzimos, rente ao início do livro de Mark Fisher, a imagem de pensamento que ocupa o filósofo inglês ao longo de todo *Flatline Constructs*.

É na epígrafe de *Flatline Constructs* que o Golem de Meyrink, de 1927 se junta às crianças do estudo de ciberpsicologia de Turkle como dois momentos da cognição do que Mark Fisher nomeia terminal (*flatline*) gótico: “um plano no qual não é mais possível diferenciar o animado do inanimado, no qual possuir agência não significa necessariamente estar vivo” (FISHER, 2018, p. 2). Seja na sinistra impressão de movimento nos objetos inanimados a provocarem a reflexão de que aquilo que se conhece por vida possa ser tão ominosamente *animada por fora*, tal qual o vento anima uma sacola plástica a mover pelo ar (*O Golem* de Meyrink) ou uma

batata na escuridão de um porão vê luminosidade entrar pelas janelas e arrasta seus brotos em sua direção (o livro das máquinas no *Erewhon* de Samuel Butler, ausente na epígrafe mas presente no livro de Fisher), e ainda na cognição infantil de crianças, na antessala do terceiro milênio, admitirem vida e pensamento nas máquinas computacionais, em traços *animistas* do que antes fora considerado mecanismo morto, artifício sem unidade vital (*Life on the Screen*, Sherry Turkle, 1997; *A vida nas telas*, em versão de tradução nossa) ou vida morta no âmbito inorgânico da natureza.

Ainda entre o texto de Meyrink, o livro de Samuel Butler, e o estudo sobre ciberpsicologia de Turkle, se a pergunta desta última pode ser enunciada como “e se as máquinas estiverem vivas?”, há algo de mais radical que o texto de Fisher procura pensar, a partir Meyrinck: “E se estivéssemos tão *mortos* quanto as máquinas?” (FISHER, 2018, p. 2). É neste ponto que Mark Fisher situa o desafio posto pela observação de Donna Haraway, de que “nossas máquinas estão perturbadoramente vivas, enquanto nós mesmos, medonhamente [*frightenly*] inertes”, como uma disputa frontal contra a lei do terceiro excluído que posiciona livre-arbítrio e determinismo frente-a-frente com vitalismo e mecanicismo (FISHER, 2018, p. 2), lei a partir da qual só haveria agência em unidades orgânicas vivas, o que excluiria máquinas e escritos textuais de agência. Segundo o autor e participante da CCRU, a resistência humanista à indiscernibilidade vivo-morto deve-se a um freio ilegítimo do pensamento que não leva, às últimas consequências e ao seu limite, a teoria cibernética, desenvolvida já na primeira metade do século XX por autores como Norbert Wiener e Gregory Bateson e, em especial nas Conferências Macy de 1946-1953. O materialismo gótico de Fisher adentra a teoria cibernética como anteparo para pensar

uma *zona de imanência radical* a partir do conceito de terminal (*flatline*) gótico (princípio 1, abaixo). Essa zona de imanência radical forma o campo de pensamento incontornável para a crítica imanente da organização e das operações capitalistas do terceiro milênio que, prescindindo da diferenciação entre os termos posicionados pelos pares na oposição mecanicismo e vitalismo, produzem a convergência de sistema técnico, componente humano e inteligência anorgânica. Para além dessa oposição, Mark Fisher propõe uma equivalência entre realismo cibernético e hipernaturalismo, na indiscernibilidade que define o materialismo Gótico por ele organizado (definições 1 e 2, abaixo). O que há, segundo Fisher, ou melhor, só o que há são agências, este e aquele substrato agente [*subject-Matter*] a partir do qual as entidades discretas se produzem, transformam e multiplicam (princípio 2, abaixo).

Sob o conceito de *teoria-ficção* surgirão no texto de Fisher, lado-a-lado ao trabalho psicológico de Sherry Turkle, a cibernética de Norbert Wiener, a teoria francesa e as figuras de Meyrink, Philip K. Dick, Ballard, Burroughs, Samuel Butler e Cronenberg como autores de ficção que teriam compreendido literariamente a forma de *ficção-teoria* como expressão adequada à nova natureza da realidade artificial na província do terminal [*flatline*] gótico (o que não implica em uma *falsidade* da realidade, como discutimos adiante).

Assim, pode-se dizer que a seguinte passagem expressa bem a proposição fisheriana neste livro:

"O materialismo gótico *é plano com seu material* [is flat with]; ele designa tanto o modo de análise e o que deve ser analisado [...] mas insiste que todo materialismo efetivo deve nos levar para Fora rumo a uma (des)continuidade não orgânica. Entre outras coisas, o gótico pode servir como nome próprio para este contínuo; sendo o

cyberpunk o registro desta chegada nos *terminais* [terminals] de uma humanidade cabeada." (FISHER, 2018, p. 16, grifos nossos)

Os princípios e definições do Materialismo Gótico:

Uma das proposições trazidas à baila por Fisher, necessária para que entendamos seus princípios e definições conceituais, é a proveniente da discussão do que se entende pelo Gótico, principalmente quando estranhamente conectado ao materialismo, como acontece na tese central de seu estudo. Entende-se, então, que

“a conjunção do Gótico com o Materialismo impõe um desafio para a maneira como o gótico vem sendo pensado. É uma tentativa deliberada de dissociar o gótico de tudo que é sobrenatural, etéreo ou de outro mundo. A principal inspiração para essa teorização vem de Wilhelm Worringer, por intermédio de Deleuze e Guattari. Tanto Worringer quanto Deleuze-Guattari identificam o Gótico com a ‘vida não-orgânica’, e enquanto isto for uma identidade teremos causas para questionar, o *materialismo gótico como é apresentado aqui* estará fundamentalmente preocupado com o plano que corta a distinção entre o vivo e o não vivo, o animado e o inanimado. É esse contínuo anorgânico, será sustentado, que é a *província do gótico*” (FISHER, 2018, p. 2, grifo nosso).

É a partir dessa crítica inicial que uma nova conceituação do gótico se faz necessária para que o conceito fisheriano de materialismo Gótico funcione. Assim, a indistinção entre orgânico e inorgânico, *o contínuo anorgânico*, passa a ser visto como definidor da *província Gótica*, que se dispõe a substituir seu equacionamento com a vida não-orgânica, que posicionava o morto em contraponto ao vivo, agora pensando a continuidade entre vivo e morto. O Gótico é

aquele que dribla o binarismo e, inicialmente, escapa do sobrenatural⁷.

Destarte, é a partir desse “plano que corta a distinção entre o vivo e o não vivo, o animado e o inanimado”, a província do Gótico, que Mark Fisher mobiliza dois princípios e duas definições internas à proposta do materialismo Gótico:

Princípios:

- I. O Gótico designa um terminal [*flatline*]**
- II. Não há sujeitos, só há aquela agência/substrato agente⁸ [*subject-Matter*]**

Definições:

- I. O materialismo Gótico é equivalente ao realismo cibernético.**
- II. O materialismo Gótico é equivalente ao Hipernaturalismo.**

Percorremos agora princípio a princípio, definição por definição a configuração do materialismo Gótico para, enfim, pensarmos na implicada *teoria-ficção*, que qualificamos posteriormente como sendo *da crueldade*, integrando assim o que vemos como interessante de apontar nessa breve

⁷Alusão ao capítulo em que Fisher versa sobre *Monalisa Overdrive*. Vale aqui também notar que esse escape do sobrenatural no Gótico é somente inicial, visto que quando discutindo acerca do par selvagem/civilizado e suas relações com o duplo, influenciado pelo seu conceito de gótico, Fisher percebe que talvez o modo de pensar selvagem/infantil e animista, que distribui a agência a entidades não vivas, talvez tenha razão frente ao pensamento civilizado, dizendo que “pode muito, bem ser que os ‘selvagens e as crianças rirão por último” (FISHER, 2018 p.165), coroando assim a razão animista como boa captadora dos movimentos do mundo contemporâneo em detrimento da defesa evolucionista de Freud (cf. FISHER, 2018, p.160-172).

⁸Mantivemos duas traduções para o conceito de *subject-Matter*, uma primeira, substrato agência, mais rente a tradução literal e *aquela agência*, que mantém a ominosidade do conceito Fisheriano. Para melhor compreensão de tal conceito remetemos o leitor também ao conceito de *hecceidades* mais adiante explicado (cf. nota 11 e FISHER, 2018, p.16.)

exposição das contribuições oferecidas por Mark Fisher em seu *Flatline Constructs*.

Os dois princípios do materialismo Gótico

Princípio 1: O Gótico designa um terminal

O conceito de *flatline*, que aqui traduzimos por “terminal”, à luz da influência de Jean Baudrillard em Mark Fisher e da concepção médico-computacional, é exposto ao longo de seu texto mas desdobrado no capítulo que leva o nome do conceito, subordinando-o a primeiro princípio do materialismo gótico: *o Gótico designa um terminal (flatline)*. Há, segundo Fisher, ao menos dois sentidos de *terminal (flatline)*:

“Em primeiro lugar, ele indica o termo vernacular para a leitura eletroencefalográfica (EEG) que sinaliza a morte cerebral; uma representação, nos monitores digitais, do nada: nenhuma atividade. [...] Em segundo lugar, o *terminal* [flatline] designa uma linha imanentizante [...]. No cyberpunk isso emerge como uma recusa espinosana de discernir entre natureza e cultura, imediatamente evocando uma das principais características do Gótico como reanimado pelo cinema expressionista alemão: a famosa continuidade do inorgânico e do orgânico, presente em filmes como o *Gabinete do Dr. Caligari*, no qual ‘substâncias naturais e criações artificiais, candelabros e árvores, turbina e sol, já não são mais diferentes’ (FISHER, 2018, p. 27-28)⁹.

⁹As expressões da linha imanentizante abundam nas expressões ficcionais das últimas décadas, a frase que abre o romance *cyberpunk* de Gibson já provoca a ideia da nova natureza artificial da era cibernética: “O céu sobre o porto tinha cor de televisão num canal fora do ar”. Junto a ela, os animes *Neon Genesis Evangelion* e *Serial Experiments Lain* jogam sonoplasticamente com o natural do paisagismo urbano. Nos minutos iniciais do episódio piloto de *Evangelion* o contínuo natureza-artifício é ouvido alternadamente nos sons de cigarra e pássaros em zona de indiscernibilidade com a sibilância de um mega-fone e *beeps* em um GPS. *Lain* e *Fire Walk with Me* de David Lynch expressam a disseminação urbana do som da eletricidade e da visualidade dos cabos compondo uma imagem sonora total surrealista às margens do delírio onírico” (MICKUS, 2025, p. 98, nota 115). Gostaríamos ainda de apontar para a produção sonora de Ben Frost nas três primeiras faixas de seu disco *By the Throat* de 2009. No disco, o compositor articula

É do ur-texto da ficção cyberpunk, *Neuromancer* de William Gibson, que Fisher chega ao deslindar da chegada da humanidade na *flatline* (terminal), e extrai a conceituação de terminal (*flatline*). Esse conceito funciona, também duplamente, como verbo e substantivo, designando a ação ciberespacial possibilitada pelo estado catatônico de morte cerebral dos *cowboys* (*hackers*), assim como nos construtos terminais de certas agências que funcionam como memórias ROM (Memória permanente e não-volátil, somente de leitura – *Read Only Memory*, que o terminal de computador de onde você lê este texto possui em arquivos do OS – alguns na clássica pasta *system32* –, e que alguns CDs, cartuchos de videogame e pen-drives utilizam), esse *terminal* de memória permanente e não-volátil é a agência de pessoas mortas no campo social que extrapola o texto de Gibson.

O terminal gótico entre vida e morte tem suas formações no campo tecnológico e no social, em um realismo cibernético (def. 1) que agencia mortos e vivos em indiscernibilidade, máquinas e trabalhadores reduzidos ao automatismo amortecido (*undead*) da humanidade negada sob a compulsão muda do substrato agente Capital. A mobilização desse terminal gótico no texto de Gibson deve-se ao acesso aos processos primários libidinais (ou, da função excitatória nervosa) por parte do agente totalizante do primeiro volume da obra de Gibson, *Wintermute*, uma IA que se desvincula da propriedade intelectual da empresa que a produziu, a Tessier-Ashpool S.A., e visa uma fusão com outra IA, a *Neuromancer*. As

violoncelo, o grunhir e uivar de lobos e sintetizadores em uma fusão musical às margens da indiscernibilidade do contínuo anorgânico Gótico que nos leva, ao final dos nove primeiros minutos, ao estado terminal de coma, em uma sala de hospital na qual sinais vitais, respiradores e dispositivos *terminais* ocupam a experiência sonora *post mortem*.

funções nervosas do protagonista Case são acessados por meio da catatonia induzida para o acesso à Matrix (ciberespaço), que rompe com os mecanismos de defesa do sistema percepção-consciência e dissolvem a harmônica unidade orgânica do sujeito em uma “tempestade de sinais elétricos” (FISHER, 2018, p. 32), tornando-o um terminal (*flatline*). Como se, nas palavras de Deleuze e Guattari, a unidade do sujeito fosse um mero resíduo dos processos primários. Gibson teria expresso na literatura, e Fisher conceituado como terminal (*flatline*), o clamor de Gilles Deleuze em *Diferença e Repetição* por um “cogito para um ego dissolvido” (DELEUZE, 2022, p. 89).

Nesse terminal [*flatline*] de um ego dissolvido, “o corpo (como sistema aberto de possibilidades) é sempre rigorosamente distinto do organismo (o homeostaticamente contido e hierarquicamente arranjado *biocontainer* [contentor biológico], ou agregado de células”. Nesse sentido, “o corpo sem órgãos emerge no terminal [*flatline*]” (FISHER, 2018, p. 33). A descoberta literária de Gibson vai par-a-par com a do corpo sem órgãos de Antonin Artaud, tendo em vista que a amputação dos órgãos fisiológicos de Case abre as possibilidades de acoplamento do corpo como terminal cibernético. Esse evento literário não há de ser celebrado, pois a descoberta de Gibson é simultânea às novas tecnologias de fluxo de informação e dados que atravessam, acoplam e se conectam aos nossos corpos terminais no realismo cibernético do terceiro milênio. Concomitante a essa incorporação do campo social dos processos primários, Gibson e Fisher nomeiam *sim-stims*, a função de simulação-estímulo que se tornaram nossos corpos terminais após seu desmembramento nos ritos de sofrimento da modernização capitalista, estimulantes e simulados (o que não significa ausentes de dor nem de realidade; cf. nota 13), hoje em seu momento

demasiado tardio¹⁰.

Assim, o princípio de que o Gótico designa um terminal significa que, a partir de tal conceito, os binarismos antes postos como certezas, entre vivo e morto, orgânico e inorgânico, realidade e simulação, natural e artificial, passam a ser dissolvidos em um mesmo campo de imanência em que contam somente por suas intensidades: o terminal aglutinador de sistema técnico, componente humano e inteligência anorgânica. Isto ocorre pelo fato de que o que o caracteriza a ação no mundo contemporâneo, segundo Fisher, é o conceito de entidade, ou melhor, o 'desta ou aquela agência', as *hecceidades*¹¹, ou seja, do substrato agente (*subject-Matter*), e não mais de subjetividade, como será esclarecido agora no princípio 2.

Princípio 2: Não há sujeitos, só há aquela agência/substrato agente [subject-Matter]

As consequências da cibernética que a dupla francesa Deleuze & Guattari abarcam mostram a Fisher que a descrição das relações sociais pode ser melhor posta em termos de uma *ficção do Horror*, na qual a convivência de máquinas e

¹⁰Extraímos essa concepção do livro de Anna Kornbluh, publicado em 2023 pela Verso Books e sendo publicado no Brasil, enquanto escrevemos, pela Boitempo editorial, traduzido como *Imediatez*: ou o estilo do capitalismo tardio demais.

¹¹Cremos que apesar de extensa, a definição fornecida por Deleuze e Guattari acerca da *hecceidade* no platô dos devires seja de grande valia para compreender o que aqui está em jogo. Por *hecceidade* os autores entendem “[...] um modo de individuação muito diferente daquele de uma pessoa, um sujeito, uma coisa ou uma substância. Nós lhe reservamos o nome de *hecceidade*. Uma estação, um inverno, um verão, uma hora, uma data têm uma individualidade perfeita, à qual não falta nada, embora ela não se confunda com a individualidade de uma coisa ou de um sujeito. São *hecceidades*, no sentido de que tudo aí é relação de movimento e de repouso entre moléculas ou partículas, poder de afetar e ser afetado. Quando a demonologia expõe a arte diabólica dos movimentos locais e dos transportes de *afectos*, ela marca simultaneamente a importância das chuvas, granizos, ventos, atmosferas pestilentas ou poluídas com suas partículas deletérias, favoráveis a esses transportes.” (DELEUZE & GUATTARI, 2012, p. 49-50)

humanos não é discriminável em termos de vivos e mortos, mas em termos de abomináveis enxames de agências estranhas. A literatura do século XX inscreve uma zona de indiscernibilidade entre teoria e ficção (o livro das máquinas de Samuel Butler, os textos de Ballard e Burroughs, o *Neuromancer* de Gibson), zona literária em que a indistinção entre animado e inanimado não mais confina a inteligibilidade da agência em sujeitos orgânicos e humanos, os quais, anteriormente, quando *aparentavam mortos*, já surgiriam identificados como destituídos de agência. Pensar na imanência radical do terminal gótico implica em dar inteligibilidade à difusão de agência e subjetividade em todos os corpos, artificiais ou naturais, etc.

Para tanto, Mark Fisher resgata o conceito de máquinas abstratas de Deleuze e Guattari a fim de esclarecer a disseminação da agência pelos terminais, para propor que:

“O materialismo gótico é sobretudo um materialismo abstrato [...] tais processos [que o materialismo gótico pretende abordar] tem agentes, porém estes não são humanos, humanísticos, ou subjetivistas; eles são ‘Máquinas Abstratas’.” (FISHER, 2018, p.14).

Este conceito de máquina abstrata provém da tentativa Deleuzo-Guattariana em *Mil Platôs* de cercar comportamentos específicos que compreendem instâncias empíricas muitas vezes diferentes uma das outras que tem em sua base funcional um único e mesmo agenciamento concreto *entre elas*, este sendo chamado de máquina abstrata (FISHER, 2018, p. 14, n. 12). A partir de tal conceito não se é necessária nenhuma subjetividade para a ação, mas somente a interação de componentes. É como se fosse a própria interatividade dos componentes o sujeito da interação, a agência se daria *na relação* e não nos termos dela, não havendo o agente

discriminável, distinto, decupável e discernível, mas uma agência, *aquela* agência situada na ecceidade ominosa do intervalo, justamente na *província do Gótico*, entre máquinas cibernéticas, componentes humanos e inteligência anorgânica, o substrato agente [*subject-Matter*].

Portanto, o materialismo Gótico carrega e é caracterizado por uma preocupação com agências hipernaturais (def. 2) e terminais [*flatline*] sem subjetividade a fim de pensar de formas inumanistas na matriz cibernética e na invasão tecnológica do cotidiano que começava a se desenhar já no começo dos anos 1990. Com isso, o estranho funcionamento das agências dessubjetivizadas, é anunciado como segundo princípio do materialismo Gótico: “Não há sujeitos, só há aquela agência/substrato agente” (FISHER, 2018, p. 35).

As duas definições do materialismo Gótico

- I. O materialismo Gótico é equivalente ao realismo cibernético.
- II. O materialismo Gótico é equivalente ao Hipernaturalismo.

Antes de abordarmos uma a uma as definições, vale propor que, se o materialismo Gótico é equivalente a ambos, o realismo cibernético é equivalente ao Hipernaturalismo. Um *detour* à rejeição deleuzo-guattariana da alternativa infernal entre vitalismo e mecanicismo aqui pode ser interessante. Seria um erro crasso, já notado pelos teóricos da cibernética, Wiener, Bateson e os presentes nas Conferências Macy de 1946-1953,

estender o mecanicismo como um antepassado longínquo do que viria a ser a cibernética e o vitalismo como um antepassado não tão longínquo do que viria a ser o hipernaturalismo, afinal o materialismo Gótico abre uma linha na perpendicular da indistinção e equivalência entre ambos, como os teóricos da cibernética e da ecologia já se propunham a traçar. Como já antecipamos acima, a aparição do conceito de *máquinas abstratas* da dupla francesa é uma das chaves conceituais de Mark Fisher. No capítulo *Para além do vitalismo e do mecanicismo* do *Anti-Édipo*, Deleuze e Guattari situam a “polêmica ordinária entre vitalismo e mecanicismo” como proveniente do seguinte problema: “Uma máquina funciona segundo as ligações prévias de sua estrutura e a ordem da posição de suas peças, mas não se põe a funcionar por si mesma, como também não se forma nem se produz” (DELEUZE & GUATTARI, 2011, p. 374). O mecanicismo descreveria o funcionamento de uma máquina (preferencialmente morta) segundo a ordem da posição de suas peças, ignorando a agência própria da coisa em questão. O vitalismo, por sua vez, descreveria o funcionamento de uma máquina (preferencialmente viva) “em função dos fins do desejo” (DELEUZE & GUATTARI, 2011, p. 374) pressupondo uma unidade de agência dominante.

A fim de sair do dilema, tanto os filósofos franceses quanto Mark Fisher dissolvem o problema e adotam uma perspectiva segundo a qual não há diferença entre órgãos e máquinas, ou entre o vivo e o morto, diferença esta preferível ao vitalismo e ao mecanicismo. É depondo a prioridade perspectiva entre unidade orgânica ou interação mecânica entre as partes, que ambos se apresentam para Deleuze & Guattari e Mark Fisher, como na linha perpendicular do grau zero de sua indiferença, como fenômenos de agenciamento

maquínico-vertebrado¹².

Ora, é nesse agenciamento maquínico-vertebrado que se detém o materialismo gótico, no terminal humano-inumano que promove o realismo cibernético hipernatural à nossa nova natureza¹³. Daí a equivalência entre hipernaturalismo (naturalismo intensificado) e realismo cibernético, a nova *bios* da produção social – conceito de Muniz Sodré que, à revelia do autor, contrai tecnologia da informação, o *basic input and output system*, e a terminologia aristotélica de nossa nova ‘vida qualificada’¹⁴ – se indispõe a “distinguir o assim chamado natural do artificial” (FISHER, 2018, p. 26).

Passemos às definições propriamente ditas.

¹²A formulação de Deleuze e Guattari é: “Não é o desejo que está no sujeito, mas a máquina é que está no desejo – e o sujeito residual está do outro lado, ao lado da máquina, sobre todo o contorno, parasita das máquinas, acessório do desejo vértebro-maquinado” (DELEUZE & GUATTARI, 2011, p. 377)

¹³A preferência por “nova natureza” ao invés de “segunda natureza” (proveniente da tradição marxista e conceituada por Lukács) provém de nossa leitura de Susan Buck-Morss, “que nota a indistinção entre as categorias benjaminianas de tecnologia e natureza. ‘É claro que a tecnologia era social e historicamente produzida, razão pela qual Georg Lukács a denominou ‘segunda natureza’, mas Benjamin notava que a tecnologia industrial aperfeiçoava e transformava não apenas seus próprios mecanismos e funções, como também o próprio mundo material e os seres humanos.” (MICKUS, 2025, p. 97). Ainda, “Como o novo ambiente da modernidade, o *medium* no qual ocorre a percepção é o resultado de uma ilusão substitutiva em que a experiência moderna é caracterizada por um novo *sensorium* gestado pelos novos meios tecnoestéticos. Natural do ponto de vista neurológico, artificial do ponto de vista histórico, o novo *sensorium* humano é, do ponto de vista crítico, o terminal do circuito de uma realidade ilusória. Realidade ilusória porque, o ponto de vista neurológico ainda é o da estimulação das terminações nervosas, da sensibilidade olfativa e auricular, e da reação motora subsequente, o que faz com que, mesmo considerada a realidade no eixo de sua construção histórica e transitória, por sermos afetados sensivelmente em nossa recepção fisiológica, a ilusão assume a posição de uma realidade objetiva, que vira uma ‘segunda’ ou ‘nova natureza’ humana” (MICKUS, 2025, p. 96).

¹⁴Essa é uma glosa do conceito de *bios mediatizado* ou *bios virtual* do filósofo brasileiro Muniz Sodré, cuja proximidade com Jean Baudrillard, seja pessoalmente em Paris ou na sua pesquisa, é notória (Sodré assina, em tom histórico-biográfico, o prefácio da edição brasileira de *Esquecer Foucault*, (1994). Dentre as primeiras aparições do conceito na obra do filósofo, o lemos na *Antropológica do Espelho* (2002) e *n’As estratégias do sensível* (2006). E, mais recentemente, o pensador mobiliza o conceito no em *Sociedade Incivil* (2022). Contudo, o filósofo perde de vista a gramática da tecnologia da informação no seu conceito, concentrando-se exclusivamente na formulação aristotélica de *bios*. Mas pensamos que é um movimento natural do pensamento cabeado na matriz cibernética identificar a *bios mediatizada* de Muniz Sodré com a própria BIOS computacional, recabeando a *bios* Aristotélica como conceito filosófico para o terceiro milênio, como operador conceitual promissor para pensarmos no realismo cibernético hipernaturalista.

Definição 1: O materialismo Gótico é equivalente ao realismo cibernético.

É pensando no fenômeno de intensificação exagerada dos afetos impessoais e estímulos no capitalismo tardio que a ideia de um realismo cibernético vem à tona. Desde Jameson, a euforia dos produtos culturais no capitalismo tardio já era tomada como um novo platô de intensidade que vinha surgindo pelas novas mídias técnicas e pela proliferação de seus estímulos simulados (televisivos, radiofônicos, computacionais, publicitários, expositivos, etc.) pelo campo social. Contudo, para além de Jameson, é Baudrillard o teórico crítico desse êxtase cibernético que surge quando “o sujeito está ligado [*jacked into*] nas redes de comunicação cibernética do capitalismo tardio” (FISHER, 2018, p. 13). Os “homens terminais” de Baudrillard tem uma proximidade exagerada, uma promiscuidade grosseira com todo o horizonte sociotécnico que dele se investe e penetra sem resistência, formando uma sincronia simbiótica grotesca que torna indiscernível o estímulo tecnológico externo do circuito neuronal interno, que nesse estranho sujeito [*subject-Matter*] se fundem. Jameson, Baudrillard e Fisher se apóiam na obra cinematográfica de Cronenberg, que visibiliza em imagens móveis a promiscuidade entre o ambiente sociotécnico e a carne a ser estimulada a partir de uma penetração sem resistência em que aparelhos digitais e carne viram um só, fusionados em uma violenta conexão, quase hipnotizante, que forma uma “nova carne” (cf. FISHER, 2018, p. 52 e p.71-75).

Daí que a sucinta definição de realismo cibernético desenvolve-se, a partir da ficção e da teoria, em “uma teoria-ficção [*theory-fiction*] para uma realidade artificial” (FISHER, 2018, p. 19) ou, nos termos de Baudrillard, um realismo do *hiperreal*. Mesmo sem contemplar a absorção da prática teórica

pela ficção científica, caberia apontar que é na literatura de ficção, e não exatamente na prática teórica, que a realidade artificial que inicialmente desponta em sua envergadura monstruosa é teorizada. O *cyberpunk*, os experimentos literários de Ballard em *Atrocity Exhibition*, as pinturas de Francis Bacon, as *Memórias de um Doente dos Nervos* de Daniel Paul Schreber¹⁵, e o teatro da crueldade de Artaud, produzem encefalogramas literários da nova natureza de nossa realidade artificial. O exemplo mais óbvio desse fenômeno é a “migração do ‘ciberespaço’, [termo] de Gibson, da ficção em direção à realidade (pós) social” (FISHER, p. 20). Ou seja, a ficção adere à realidade a ponto de constituí-la. Não haveria mais, na prática teórico-fictícia do capitalismo demasiado tardio a possibilidade de “desmascarar as ficções do Capital” (FISHER, 2018, p. 26). Desde o industrialismo, a segunda ordem do simulacro, nos termos de Baudrillard, a realidade se constitui como artifício, nossa nova natureza que impede a dosagem teórica da tranquilizante diferença entre natural e artificial, eis nosso realismo cibernético.

Já Marx apreendia o Capital através de um vocabulário gótico: sanguessugas, vampiros, Juggernauts, máquinas de moer gente, são mobilizadas para a dialética rente

¹⁵Chega a ser sinistro ler as *Memórias de um Doente dos Nervos* em nosso tempo histórico. Escrito em meados de 1900, a escrita de si do paranóico soa tanto como uma escrita do realismo cibernético hipernaturalista a ponto de Friedrich Kittler posicionar Schreber como um arauto do terceiro milênio. Escreve Schreber: “Mantêm-se livros ou outros tipos de anotações, nos quais já há anos são inscritos todos os meus pensamentos, todas as minhas expressões de linguagem, todos os meus objetos de uso pessoal, todas as coisas que possuo ou estão nas minhas proximidades, todas as pessoas com quem me relaciono etc. Não sei dizer com segurança quem é que se encarrega da inscrição. Como não posso imaginar a onipotência de Deus como inteiramente carente de inteligência, suponho que a inscrição é feita por seres aos quais é dada a forma humana, do tipo dos homens feitos às pressas, que ficam em corpos cósmicos longínquos, os quais por sua vez não carecem totalmente de espírito; para o ofício de inscrever, que realizam de modo totalmente mecânico, os raios colocam, por assim dizer, de passagem, a pena em sua mão, para que os raios que chegam depois possam entender o que foi inscrito. (Schreber, 2021, p. 128, trad. alterada).

e imanente a monstruosa carnificina da nova forma de produção social. É a gramática do horror corpóreo, da nova carne, que grudava como visco às frias categorias críticas da economia política, que Deleuze e Guattari mobilizam na sua crítica à esquizofrenia capitalista do *Anti-Édipo*. A materialidade carnal do corpo na forçada imposição de graus térmicos febris nos fornos industriais são o campo sensível que assola tanto o trabalho da era industrial das grandes maquinarias quanto o consumo da era da exposição em massa, que se transformam em “um mecanismo de produção cujos órgãos são seres humanos” (MARX, 2017, p. 413)¹⁶.

Definição 2: O materialismo Gótico é equivalente ao Hipernaturalismo.

Nesta segunda definição por equivalência o filósofo britânico delinea sua preocupação, já expressa no segundo princípio do materialismo gótico, em caracterizar certa teoria da ação ou da agência que não se vincule a uma diferença ontológica entre mundo animado e inanimado, tendo em vista, inclusive, que o autor se propôs a equivaler, como consequência da segunda definição, hipernaturalismo e realismo cibernético. Num esforço de repetição, o autor de *Flatline Constructs*, territorializa então o cruzamento entre orgânico e inorgânico, o artificial e o natural, como a província do gótico como um *contínuo anorgânico* que opera na perpendicular de grau zero entre a diferenciação vivo e não-vivo, e busca dar inteligibilidade às agências sem subjetividade reflexiva, multiplicidades em devir, sob o conceito de *propagação* de bandos, enxames ou pacotes (FISHER, 2018,

¹⁶Mark Fisher contudo não poupa de criticar Marx por ser demasiado Naturalista: “Marx mesmo era um escritor naturalista, redescrivendo o capitalismo a fim de protestar contra ele; mas o espaço para tal protesto sempre dependeu da subordinação do Gótico ao princípio de realidade organicista” (Fisher, 2018, p. 42)

p.132-133). É por meio do conceito de propagação que as máquinas abstratas que produzem “estranhas agências” (FISHER, 2018, p. 3) no contínuo anorgânico podem surgir à inteligência, permitindo “guiar a convergência entre sistema técnico, componente humano e inteligência anorgânica” (FISHER, 2018, p. 134), pacotes de dados, bandos humanos e enxames de inteligência anorgânica. Não de todo novo, a cibernética de Wiener e cia. já presumiam em sua análise dos sistemas em geral a dissolução ou decodificação da dose de diferença tranquilizante entre humanos animais e máquinas.

Esses fenômenos anorgânicos se tornaram mais visíveis na expressão literária de *Neuromancer* de William Gibson, em oposição ao naturalismo de autores como Zola, que compunha situações humanas a partir de determinações biológicas de seu ambiente, como quem “realiza um experimento laboratorial” (FISHER, 2018, p. 41), permitindo aos leitores burgueses a distância da classe proletária representada nos textos. É abandonando a premissa da agência subjetiva humana, proveniente da relação com o meio natural do naturalismo, que o *cyberpunk* surge da zona de contato das proliferações maquínico-vertebradas na nova natureza hipernaturalista do mundo técnico, permitindo o colapso da distinção entre mecanicismo e vitalismo. O *cyberpunk* é a expressão da fusão orgânico-maquínica do assim chamado ser humano em sua nova configuração biotecnológica, corpos “maquinados, transformados, metamorfoseados” (FISHER, 2018, p. 45). O hipernaturalismo realiza a conceituação, assim como o *cyberpunk* realiza sua expressão, dos “cada vez mais apertados loops de feedback entre máquinas técnicas e biológicas” (FISHER, 2018, p. 46). Como se isso não bastasse, e já notamos, o problema é que o capitalismo realiza esse mesmo movimento no campo social, conjuntamente criticando e

explorando os limites da divisão mecanicista-vitalista, ao forçar a tolerância dos corpos (humanos, técnicos, biogeoquímicos) aos estímulos simulados [*sim-stims*] bombardeados no circuito relacional, o que ocorre é que isso tudo passa pela recepção fisiológica e estimulação neurológica, ou seja, somos afetados sensivelmente e em carne viva pela matriz ciberespacial, exigindo a teorização dessa nova natureza hipernatural do realismo cibernético.

Ademais, não pode mais ser o conceito de ‘tela’ que revele a mutação histórica do capitalismo demasiado tardio, é, afinal, a tatibilidade obscena, a hiperproximidade e intrusão orgânica do mundo técnico capitalista a exigir a imanência da crítica frente ao hipernaturalismo do realismo cibernético. É a *exibição atroz* da obscenidade do espetáculo e da espetacularização do obsceno que desmembra corpos em fluxos de dados, neuroquímicos, estimulantes e fármacos, no devir-entretenimento das ações que nulifica a guerra, as tragédias, a violência, os genocídios, os acidentes técnicos, as catástrofes naturais em cultura de massa, através dos circuitos perceptivos e ações ominosas que atravessam nós, os terminais [*flatline*] humano-maquínicos, excitados pelo desastre.

Tudo se passa como se no capitalismo demasiado tardio as novas tecnologias não fossem mais bem compreendidas como próteses humanas ou extensões do homem. A tese protética da tecnologia é suprasumida na tese penetrativa da tecnologia. Nela, o homem deixa a posição de dominação da natureza-artificial e torna-se naturalizado na província artificial do mundo técnico. A sensação dominante, em oposição aos efeitos alienantes, de solidão, de formação do indivíduo e da *ansiedade* do modernismo, são segundo Fisher e a partir de Baudrillard, agora na pós-modernidade, o êxtase e o terror do Homem Terminal “ligado nas redes de comunicação

cibernética do capitalismo tardio” (FISHER, 2018, p. 13). É uma obscena tatibilidade, a avassaladora intrusão das simulações operadoras do mundo que penetram e inundam-nos sem resistência, sem mais haver um *Eu* bem delimitado resguardado no processo, como se a mente cartesiana ainda reinasse sobre o dócil corpo sob seu domínio (FISHER, 2018, p. 17). Sofreríamos então de uma impossibilidade de distância crítica, que resguarda o teórico e a filósofa do processo a própria província do materialismo gótico que nos assola? Um excesso de cautela, nosso encorajamento racional contra a absorção da realidade pela indiscernibilidade orgânica (sistema nervoso) e inorgânica (aparelhagem tecnológica), uma sorte de pobreza teórica? Não seria o caso de pensarmos, com Mark Fisher, numa questão de *proximidade crítica*¹⁷ na província do Gótico?

Conclusão: A teoria-ficção da crueldade na era do derretimento

Além do juízo de Deus. Derretimento [...]

Nick Land, Meltdown

Se até aqui insistimos no núcleo conceitual do materialismo Gótico de Fisher em seu livro, buscando explicá-los e interligá-los em suas implicações, acreditamos que seja interessante fazermos uma explicitação, que conclui nosso

¹⁷O problema da decadência da crítica sob as luzes de neon e a obscenidade da propaganda já fora enunciada por Walter Benjamin em *Rua de mão Única*. Aqui a atualizamos, a partir da sugestão de Peter Sloterdijk em *Crítica da razão cínica* de que “Não se trata aqui de uma questão de distância correta, mas de proximidade correta” (SLOTERDIJK, 2012, p. 20)

texto, acerca do modo de exposição da tese Fisheriana, e de outro de seus conceitos propostos: a *ficção-teoria cibernética*, que nomeia o subtítulo de seu texto. Para não fugir do espírito da ficção-teoria fisheriana, assim como da experimentação dos escritos do CCRU como já mencionamos, acrescentamos reflexões nossas para propor uma leitura desta obra específica de Fisher como uma teoria-ficção da crueldade.

Dessa feita, é através da ficção que Mark Fisher dá a partida dos capítulos de seu livro *Flatline Constructs*. Alçando a ficção a estatuto teórico e, vice-versa, curiosamente ocasionando a sensação de rebaixamento da teoria ao estatuto da ficção, afinal, se a teoria está no campo do real e a ficção no campo imaginário, isso tornaria Baudrillard, o arauto da prática teórico-ficcional, um ótimo escritor de ficção científica e um medíocre teórico crítico (FISHER, 2018, p. 155, nota 24). Contudo, Fisher conceitua como *teoria-ficção* (zona de indiscernibilidade entre teoria fictícia e ficção teórica) um novo modo de prática filosófica emergente na pós-modernidade que intercepta a ficção e a teoria no mesmo ponto. Radicalmente comprimindo e dissolvendo a oposição do par, a teoria-ficção é a proposição: “toda teoria *já é* ficção” que propositivamente surge como: “a teoria deve abandonar sua posição presumida de ‘neutralidade objetiva’ e assumir sua ficcionalidade” (FISHER, 2018, p. 156, nota 24). Esta definição deriva da crítica de Baudrillard às ciências sociais que supõe o social como um objeto de estudo não adulterado pela própria produção teórica, a teoria produz com seus objetos. O que está em jogo no conceito de *teoria-ficção* é a fusão da teorização com a ficcionalização, o “devir-ficcional da teoria vem necessariamente acompanhado do devir-teórico da ficção”, (FISHER, 2018, p. 156) “o campo social não existe a parte de sua simulação na teoria social” (FISHER, 2018, p. 157).

Nesse sentido, Mark Fisher nos ajuda a entender que a transformação e dissolução do estatuto teórico em uma ficção-teoria não se dá a partir de um voluntarismo vanguardista, mas a reboque das condições materiais que se impõem a partir do capitalismo mundial integrado, para utilizar uma expressão proposta por Guattari (2024, p. 74-90). Assim, o autor inglês parte de Baudrillard para propor que:

“[...] Na era da comunicação cibernética, tudo se conecta. A imagem que você tem da realidade é processada através da mídia, mas a mídia não está fora desta imagem mais do que você está. Não há espectadores e não há espetáculo. Participa-se querendo ou não. Nada está fora do Loop. [...] É importante lembrar que o Hyperreal¹⁸ é caracterizado não como o surreal ou o não-real, mas como *o mais real que o real*. [...] Contrariamente a uma compreensão errônea muito difundida, então, a lógica da simulação, como Baudrillard a constrói, se encerra com a observação de que é a falsidade – não a realidade em si – que agora é impossível.” (FISHER, 2018, p. 147, grifos nossos)

Aqui parece impor-se a seguinte pergunta a partir da asserção de Fisher: como pensar então os acontecimentos do tempo da comunicação cibernética a partir do território do *Real*, que agora transborda as fronteiras antes postas entre ficção e realidade e não se subordina à verificabilidade

¹⁸ Mantivemos neste momento de nossa tradução, o prefixo *hyper* do inglês, para designar o que poderia ser traduzido por hiperrealidade. Atemo-nos então a um híbrido, situado entre as línguas portuguesa e inglesa, já que o prefixo *hype*, contido em *hyper*, carrega um peso conceitual significativo na proposição de Fisher. Isto deve-se ao fato de que para Fisher a “realidade”, nesta nossa nova natureza, passa a ser constituída a partir de máquinas de estimulação e simulação midiática como a propaganda. Assim, tal “realidade” passa a ser uma *Hyperrealidade* ou *Hype-reality*, para manter o termo de Mark Downham, de quem Fisher extrai tais proposições. Seguindo Ballard, Fisher propõe que hoje o mundo é controlado por estas ficções propagandísticas, veiculadas pela televisão em sua época, que borram toda e qualquer diferença entre uma possível experiência imediata e a “realidade” do hype, do marketing. Assim, constitui-se a *Hyperrealidade*. (cf. FISHER, 2018, p.148).

positivista empírica? A resposta para o autor, ao nosso ver, está na própria concepção de ficção-teoria que foge de uma “ontologia socialista-realista” (FISHER, 2018, p. 147) e postula a impossibilidade de redução da experiência pós-moderna a qualquer princípio de realidade.

A partir da compreensão de tal impossibilidade Fisher propõe que o pensamento não deve se revestir de uma nostalgia por um momento em que a realidade parecia mais discernível, mas deve, ao contrário, partir desta impossibilidade para entendê-la radicalmente, respondendo ao chamado de Jean Baudrillard, citando Canetti:

“Uma ideia desagradável: a de que, para além de um determinado ponto do tempo, a história deixa de ser real. Sem de tal se aperceber, todo o gênero humano teria repentinamente abandonado a realidade. Tudo o que acontecesse posteriormente não seria verdade, mas não poderíamos dar por isso. *A nossa tarefa e o nosso dever consistiriam agora em descobrir esse ponto e, enquanto não o tivéssemos encontrado, teríamos de nos obstinar na destruição actual.*” (Canetti *apud* Baudrillard, 1995, p. 7, grifo nosso)

O derretimento do real e seu imbricamento com não-real neste mundo da comunicação cibernética, matriz do Hyperreal, é percebido por Fisher e mostra que o autor está muito atento à provocação que Deleuze e Guattari colocam n’*O Anti-Édipo* acerca da impossibilidade de retroceder no processo histórico que deu a luz ao Capital, sendo que a proposta dos autores é “Não retirar-se do processo, mas ir mais longe, ‘acelerar o processo’ [...]” (DELEUZE & GUATTARI, 2011, p. 318). Assim, o autor inglês radicaliza e acelera o discurso filosófico no próprio corpo textual, aceitando como ficto-teóricos de igual valor romancistas, cineastas e filósofos, levando à frente, de

maneira não metafórica, a sua proposição de que o funcionamento do *socius* contemporâneo é de uma ficção de Horror.

Essa compreensão de que teoria e ficção agora passam a se fazer no mesmo terreno, inundado pelo funcionamento do *socius* capitalista, é explorada por Fisher na totalidade de seu livro. Mas em particular, explorando o fim da metáfora, tanto no mundo ficcional quanto no mundo real do capitalismo acelerado, Fisher parte do famoso conto de Jorge Luís Borges “Del Rigor en La ciência”. Seguindo Baudrillard (FISHER, 2018, p. 141-142), tal peça borgiana – em que existe um Mapa em escala 1:1, que cobre todo o território de um império, e é relegado ao esquecimento e putrefação – ainda que guarde certo encantamento, se mostra incapaz de pensar o ciberespaço pois o conto ainda considera que entre o real e suas simulações existem diferenças, essas que são solapadas no mundo contemporâneo pelo simulacro de terceira ordem, em que o que precede é o mapa e não mais o território, a simulação e não mais o real (FISHER, 2018, p. 141). Assim, para Fisher, “Como o mapa de Borges, a Matrix é uma simulação enorme que absorveu em si o mundo” (FISHER, 2018, p. 142). Vale destacar, porém, que Fisher entende que, como o mapa Borgiano ainda resguarda um espaço entre o mundo e sua representação e refere-se, à distância, ao representado, que tende por sua natureza à putrefar, o mundo de nossa nova natureza produz, por sua vez, uma confusão promíscua entre simulação e o real. Dessa forma, é a Matrix que assume o antigo papel do mapa, já que o ciberespaço da Matrix é o real em construção fractal e exponencial a engolfar o que antes era concebido como Real tornado produto anacrônico de um mundo em que a simulação não era autopropelida e colava-se nele subordinando-o a partir do Hype, como ocorre a partir do

capitalismo acelerado. A Matrix torna-se então um tipo de organismo cibernético com vida própria, parasitando campo social, componentes humanos, sistemas técnicos e ficcionais em sua maquinaria produtiva e reprodutiva. Ou, nos termos de Fisher, o mapa de Borges “[...] dá lugar então a um mundo demoníaco de instabilidade e de constantes transformações. O Ciberespaço simula o mundo ao mesmo tempo que está nele.” (FISHER, 2018, p. 143-144).

Seguindo as indicações de William Gibson acerca dos sistemas técnicos do ciberespaço, Fisher mostra que eles

“[...] simulam ‘o mundo’, mas sem passividade, ou mudez: o que acontece aqui tem efetividade imediata fora do ambiente técnico (se é que faz algum sentido, tendo em mente, em particular, as teses de McLuhan, falar de seres humanos capazes de se devincilharem-se do ambiente técnico). [...] a tradução do ‘mundo’ em dados, o material cru do ciberespaço (e da cibernética), gera uma diferença e uma in-diferença ontológica – o ciberespaço é contínuo com ‘o mundo’, não é diferente dele. O *feedback* garante que a relação operacional, ou cibernética, com este campo simulado destrua qualquer ‘ilusão de diferença’, negando à metáfora seu fundamento (a economia da representação propriamente dita). (FISHER, 2018, p.143)

Desse modo, se o materialismo Gótico busca a convergência, a proximidade certa, e a interceptação imanente do fenômeno material da pós-modernidade – definido por este ciberespaço que afeta a realidade no qual estava inicialmente bem-assentado, mas que agora trocam de prioridade ontológica (FISHER, 2018, p. 145) –, isso só poderia ser executado a partir dessa modalidade textual *ficto-teórica* que percebe e executa a in-diferença ontológica entre o mundo e sua tradução, entre o autêntico e o simulado.

Seguindo as indicações prévias do autor, pode-se

dizer então que o texto e a linguagem neste mundo não constituem uma realidade à parte, numa representação decalcada *do* mundo, mas estão imbricados, assim como outros agentes não vivos, na própria realidade, fazendo parte dessa sorte de substratos agentes (*subject-Matter*) independentemente de sua adequação à critérios de veracidade ou verossimilhança com o real. Afinal, é o próprio real que é transmutado pelas suas linhas de ficcionalização a romperem com a representação metafórica e a economia representacional que vinha distinguindo muito bem os objetos de suas representações, o que já não mais ocorre na era das “redes e dos circuitos integrados” (FISHER, 2018, p. 140).

Pensamos que isto que chamamos de linhas de ficcionalização do real, pode muito bem ser pensado conjuntamente com o conceito de *hiperstição* – ou, se alinharmos-nos à terminologia de Mark Downham citada acima, *hyperstição*? –, que é peça central do léxico da CCRU. O conceito é definido por Land, em uma entrevista de 2009 concedida a Delphi Carstens¹⁹, como

“[...] um circuito de feedback positivo que inclui a cultura como componente [...] uma (tecno-)ciência experimental de profecias autorrealizáveis. [...] [que] pela sua própria existência enquanto ideias — funcionam causalmente para provocar a própria realidade.” (CARSTENS, 2024).

Este funcionamento causal da hiperstição provocar a própria realidade funciona no mundo do capitalismo demasiado tardio pelo fato de que “A economia capitalista é extremamente

¹⁹ Optamos por utilizar a tradução de Clarice Pelotas, que segue na bibliografia, em vez de traduzirmos nós mesmos o original. Ver, no original: <<https://www.orphandrifftarchive.com/articles/hyperstition-an-introduction>>. Acesso em 25 de Jul. de 2025.

sensível a hiperstição [...]” (CARSTENS, 2024) o que mostra que este sistema “encarna a dinâmica hipersticional em um nível de intensidade sem precedentes e insuperável, transformando a ‘especulação’ econômica mundana em uma força política histórico-mundial efetiva” (CARSTENS, 2024). Isso nos mostra que o materialismo Gótico só pode pensar a realidade que devém artificial a partir de um fazer ele mesmo artificioso, de modo a encarar o novo modo de ser e produzir da nossa nova natureza no realismo cibernético hipernaturalista. O devir-ficcional do mundo equaliza-se, então, ao devir-ficcional da teoria e ao devir-teórico da ficção sob o signo da hiperstição e da hiperrealidade: o real agora é mais que o real (FISHER, 2018, p. 147).

Portanto, pensamos que a partir de tais reflexões a prática teórica agora deve se orientar e se executar *nos* terminais [*flatline*] góticos, habilitando este novo tipo de texto híbrido ficto-teórico. Essa proposição nos faz perceber que a prática da escrita não pode mais fugir do terror que surge da indiscernibilidade entre o dentro – o circuito neuronal interno – e o fora – estímulos do campo sensível sociotécnico – ou entre o real e o falso (FISHER, 2018, p.18) por meio de seus fármacos conceituais fabricados na fria redoma universitária. Agora, a teoria-ficção é produzida diretamente sobre o terminal, na indistinção entre orgânico e inorgânico, onde não existem mais sujeitos e objetos, mas somente entidades, esta e aquela agência abordada (FISHER, 2018, p.15). Portanto, a teoria-ficção, apesar de não se referir mais a critérios de veracidade, devém concreta pois adere à hiperrealidade como nova natureza histórica na qual o real devém artificial e vice-versa, entremeando-se nesse composto indistinto que tanto é o objeto de estudo, quanto método: o materialismo Gótico (FISHER, 2018, p. 16).

Dessa forma, o caráter aterrorizante da impossibilidade da interioridade e da patente invaginação do corpo humano – sua abertura ao fora que agora é indistinguível do interior – teorizado em *Flatline Constructs* a partir do cinema de Cronenberg, com seu cinema de horror corporal visto em *Videodrome*, nos permite tomar o próprio texto de Mark Fisher por uma ficção-teoria da crueldade, numa ressonância, filtrada pela lente deleuzo-guattariana, do teatro da crueldade de Antonin Artaud²⁰. Propomos isto, pois vemos que Fisher, em sua leitura da dissolução total de todos os componentes do sistema social em intensidades abarcadas pelo terminal, que pluga a carne humana na megamáquina capitalista, ecoa a proposta Artaudiana, por meio da teoria-ficção, de

“[...] criar uma metafísica da palavra, do gesto, da expressão, com vistas a tirá-lo [o humano] de sua estagnação psicológica e humana [...] criar uma espécie de equação apaixonante entre o Homem, a Sociedade, a Natureza e os Objetos.” (ARTAUD, 2006, p.102).

Isto para que uma

“linguagem nua [...] não virtual mas real [...] [permita] a transgressão dos limites comuns da arte e da palavra para realizar ativamente, [...] em termos verdadeiros, uma espécie de criação total, em que não reste ao homem senão retomar seu lugar entre os sonhos e os

²⁰Cremos que o pensamento de Artaud acerca do teatro e o papel da crueldade seja interessante para pensarmos a teoria-ficção fisheriana pelo fato de que Fisher, assim como Artaud, buscam sacudir a sensibilidade do leitor e do público de sua época despertando o leitor/espectador aturdido pelo encouraçamento provocado pela presumida distância crítica do objeto analisado/representado, para que, assim, a promiscuidade entre ambos se revele. Da mesma forma que Artaud, parece-nos que Fisher se coloca como um praticante da ficção-teoria cruel que intenta driblar nosso “ [...] entorpecimento ineficaz, no qual parecem soçobrar todas as nossas faculdades.” (ARTAUD, 2006, p.95) para buscar a manifestação mais próxima da realidade excruciante do presente. Dessa forma, irmanamo-nos à busca do teatro da crueldade e da teoria-ficção cibernética.

acontecimentos” (ARTAUD, 2006,p.105)

o que levaria, finalmente “à criação de uma verdadeira linguagem física com base em signos e não mais em palavras” (ARTAUD, 2006, p. 146).

Essa busca de Fisher – que parece acompanhar as provocações artaudianas sobre o papel da exposição da crueldade – por desmontar qualquer filosofia da representação, ou da interpretação, e propor uma produção de intensidades diretamente no corpo do texto como teoria-ficção, faz com que Fisher perceba e chame atenção a um movimento que busque ir além do engano de uma subjetividade soberana. Segundo o autor este tipo de prática combatida limita o fazer teórico a se chafurdar em um péssimo anacronismo que persegue um Real que já não mais existe – que foi, deveras, outrora forte, mas que é suprimido após ser deglutido pela Matrix, nova força que projeta mil e outros demônios em nossa hiperrealidade.

Fisher, portanto, busca perceber tais acontecimentos do mundo contemporâneo a partir de sua teoria-ficção da crueldade, que parte do materialismo Gótico e do cyberpunk como métodos e formas que por sua natureza conseguem interceptar a “visão de[ssa] [...] multiplicidade fervilhante [...]: *pandemonium* [...]” (Fisher, 2018, p. 168) que então se estabelece. Desse modo, estes dois componentes teóricos-ficcionais tornam mais perceptível o horror do presente histórico, elaborando uma escrita que lida e interage radicalmente com um mundo que se sustenta a partir “[...] da reivindicação de uma ordem inteiramente baseada no cumprimento de uma injustiça primitiva, de [um] crime organizado [...]” (ARTAUD, 2011, p.257), escancarando o

funcionamento perverso do capitalismo contemporâneo²¹.

Dessa forma, o agenciamento dos corpos imediatamente na máquina social não aparece como nenhuma novidade fisheriana, visto que os autores que constituem o cânone aceleracionista retrocronicamente, especificamente alguns dos citados em *Accelerate: The Accelerationist reader*, organizado por Mackay e Avanessian (2014), já tinham concebido tal uso. Cremos que o caso de Deleuze e Guattari em seu *O Anti-Édipo* seja o mais flagrante de traçar, pois os autores defendem que os corpos de saída já pertencem à máquina social que busca reproduzir seus códigos (DELEUZE & GUATTARI, 2011, p. 191) e entram nesse mundo de instabilidade demoníaca que é causado pela axiomática do Capital, que sob ele tudo subsume e suprassume sob seu domínio. No entanto, o livro de Fisher, em nossa concepção, se coloca como um dos pioneiros de movimentos que busquem, em leituras radicais, a inflexão dessa máquina demoníaca e instável no corpo, a partir desse horror descrito pelo materialismo gótico, pelos terminais (*flatline*) e pela invaginação, indo assim mais longe na leitura da desterritorialização causada pelo Capital, acelerando-a por meio da província gótica e da *ficção-teoria da crueldade*.

Assim, concluindo, pode-se dizer que uma das teses mais fortes do livro, traçada, entre outras, a partir das imagens de *Videodrome*, é quando Fisher mostra que o medo da castração é suspenso pelo terror da invaginação, que as novas

²¹Tal funcionamento, de produção e reprodução do Capital a partir do horror e da crueldade, também pode muito bem ser visto nas explorações Nietzscheana-Marxistas, elaboradas por Klossowski em seu *A moeda viva* (KLOSSOWSKI, 2017, p. 45-77) ou mesmo por Deleuze em suas leituras acerca do sadismo em *O Frio e o Cruel* (DELEUZE, 2009). Propomos, desse modo, que a partir dessa ficção-teoria da crueldade explorada em seu *Flatline Constructs*, Fisher contribui, através do realismo cibernético hipernaturalista dos *terminais* góticos e da teoria-ficção, para essa estirpe de investigação que recebeu o nome de materialismo libidinal.

mídias não mais castram e mutilam, mas “penetram sem resistência” (FISHER, 2018, p. 18) e o corpo humano se torna parte do sistema reprodutivo tecnológico, não mais na posição de mestre, proprietário e dominador, mas como corpo parasitado, barriga de aluguel, hóspede a parir em suas entranhas, estranhas novas formas de controle social. Como Marx já demonstrava na maquinaria capitalista, a tese protética só tem lugar no trabalho artesanal, a subsunção do trabalho ao capital, do operário às máquinas e, hoje, do sistema nervoso às redes de computadores, nos produzem como apêndices ou terminais [*flatlines*] do realismo cibernético hipernaturalista. Se ainda fossemos utilizar a noção de extensão, seríamos nós a extensão da técnica, e não o contrário, como se fossemos nós o sistema reprodutor vivo-morto (amortecido) da maquinaria tecnológica morta-viva (avivada).

Esta relação que buscamos traçar entre teoria-ficção, corporalidade, crueldade e perda da fronteira entre Real e o artificial, poderíamos dizer que é, seguramente, uma das maiores características da prática articulada pela CCRU e seus participantes, ao ponto de Maya B. Kronic, em seu blog, apontar que Iain Hamilton Grant, um antigo estudante de Nick Land, propunha que este, e estendemos para os outros proponentes deste grupo de pensadores britânicos, radicalizou o enfrentamento com o fora, se colocando fisicamente e intelectualmente a disposição deste, ao invés de somente cortejá-lo em sua poltrona, levando a uma tentativa radical de quebrar com “o conservadorismo antrópico do pensamento filosófico” (Kronic, 2012). Assim, pensamos que o livro de Fisher com que aqui nos debruçamos é uma tentativa de incorporar e levar a frente as influências deste grupo, ao mesmo tempo que busca lidar com as constrições da forma acadêmica do doutoramento, propondo uma nova forma de teoria que se

intercepta em seu devir-ficcional e vice-versa, mostrando um exemplo interessante de prática menor, no sentido deleuzo-guattariano, de luta e produção imediatamente política em um espaço constrito e sufocante para forjar uma nova concepção do fazer teórico e até um novo território para este²².

²² Acerca deste tipo de prática cf. DELEUZE & GUATTARI, 2023; e THOBURN, 2003.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- ARTAUD, Antonin. "Van Gogh. O suicidado da sociedade." *In*: ARTAUD, Antonin. **Linguagem e Vida**. Tradução: Sílvia Fernandes Telesi e Antonio Mercado Neto. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011. p. 257-290.
- BAUDRILLARD, Jean. **A ilusão do fim ou a greve dos acontecimentos**. Lisboa: Terramar, 1995.
- CARSTENS, Delphi. **Hiperstição: Uma Introdução (Entrevista com Nick Land, 2009)**. Blog. Tradução: Clarice Pelotas. Disponível em: <<https://medium.com/@claricepelotas/hipersti%C3%A7%C3%A3o-uma-introdu%C3%A7%C3%A3o-entrevista-com-nick-land-2009-6bc983c1eb8b>>. Acesso em 25 jul. 2025.
- CCRU. **Communique One: Message to Simon Reynolds: 1998**, 1998, Blog. Disponível em: <[http://www.ccru.net/id\(entity\)/communiqueone.htm](http://www.ccru.net/id(entity)/communiqueone.htm)>. Acesso em 30 jul. 2025.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Tradução: Luiz Orlandi, Roberto Machado. 4. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022.
- DELEUZE, Gilles. **Sacher-Masoch: o frio e o cruel**. trad. Jorge Bastos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia 1**. Tradução: Luiz B. L. Orlandi. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Kafka: por uma literatura menor**. Tradução: Cíntia Vieira da Silva. 1. ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2023.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia 2**, vol 4. Tradução: Suely Rolnik. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2012, p. 11-119.
- FISHER, Mark. **Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction**. New York: Exmilitary Press, 2018.

- FISHER, Mark. **Simon's interview with CCRU (1998)**, 2005. Blog. Disponível em: <<http://k-punk.abstractdynamics.org/archives/004807.html>>. Acesso em 17 jul. 2025.
- GUATTARI, Félix. **A revolução molecular**. Tradução: Larissa Drigo Agostinho. 1 ed. São Paulo: Ubu Editora, 2024.
- KLOSSOWSKI, Pierre. **Living Currency**. London: Bloomsbury Academic. 2017.
- KRONIC, Maya B. **Nick Land: an experiment in inhumanism**, 2012. Blog. Disponível em: <<https://readthis.wtf/writing/nick-land-an-experiment-in-inhumanism/>>. Acesso em 30 jun. 2025.
- MARX, K. **O Capital: crítica da economia política: livro I: o processo de produção do capital**. Tradução Rubens Enderle. 2ª Ed. São Paulo: Boitempo, 2017.
- MCKAY, Robin; AVANESSIAN, Armen (org.). **#ACCELERATE: The accelerationist reader**. Falmouth: Urbanomic, 2014.
- MICKUS, Rodrigo Zagonel. **A constelação anestésica da modernização capitalista em Susan Buck-Morss**. 2025. 1 recurso online Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Filosofia. Defesa : Curitiba, 14/02/2025. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1884/96799>. Acesso em: 25 jul. 2025.
- SCHREBER, Daniel Paul. **Memórias de um doente dos nervos**. Tradução de Marilene Carone. 1ª ed. São Paulo: Todavia, 2021.
- SLOTERDIJK, Peter. **Crítica da razão cínica**. Tradução de Marco Casanova, Paulo Soethe, Maurício Mendonça Cardozo, Pedro Costa Rego e Ricardo Hiendlmayer. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.
- THOBURN, Nicolas. **Deleuze, Marx and Politics**. New York: Routledge, 2003.