

## DENTRO DE LA MATRIX HIPERREPRODUCTIVA: CINE, LITERATURA Y ARTE EN LA ÉPOCA DEL STREAMING

DENTRO DA MATRIZ HIPERREPRODUTIVA:  
CINEMA, LITERATURA E ARTE NO TEMPO DO STREAMING

Ramiro Esteban Zó<sup>1</sup>

**RESUMEN:** Este artículo pretende examinar los matices de la “matrix hiperreproductiva” que permea a buena parte de la producción fílmica, televisiva pero también que ha aterrizado en las concepciones de producción de la literatura. La tecnología atraviesa, muta y transforma las lógicas y dinámicas de producción, creación y recepción del arte en la actualidad.

**Palabras-clave:** Matrix hiperreproductiva; cine; literatura; streaming.

**RESUMO:** Este artigo pretende examinar as nuances da “matriz hiper-reprodutiva” que permeia boa parte da produção cinematográfica e televisiva, mas também que tem aportado nas concepções da produção literária. A tecnologia atravessa, muta e transforma a lógica e a dinâmica da produção, criação e recepção da arte hoje.

**Palavras chave:** Matriz Hiperreprodutiva; cinema; literatura; transmissão.

### 1 La matrix hiperreproductiva

En esta ocasión me interesa discurrir en lo que he dado en llamar la “matrix hiperreproductiva” que matiza casi toda la producción cultural de los últimos tiempos y más en cronotopos pospandémicos. Esta “matrix hiperreproductiva” se enmarca en lo que Stiegler en su libro *La técnica y el tiempo* (2004) ha dado en llamar la “hiperreproducibilidad” avanzando en la teoría benjaminiana de la reproductibilidad técnica del arte y la pérdida del aura (1936) (consideremos que Benjamin ya había advertido una problemática, pero si Walter viviese en estos tiempos de hiperreproducibilidad creo que tendría un “surmenage teórico”). Stiegler (2004) nos brinda algunas coordenadas para entender este fenómeno de la hiperreproducibilidad:

La tecnología digital permite reproducir cualquier tipo de dato sin degradación de señal con unos medios técnicos que se convierten ellos mismos en bienes ordinarios de gran consumo: la reproducción digital se convierte en una

---

<sup>1</sup> Profesor, Licenciado y Doctor en Letras por la UNCUIYO. Posdoctorado en historia por la UFRGS. Coordinador del Centro Interdisciplinario de Literatura Hispanoamericana de la FFyL, UNCUIYO.

práctica social intensa que alimenta las redes mundiales porque es simplemente la condición de la posibilidad del sistema mnemotécnico mundial. La hiperreproducibilidad, que resulta de la generalización de las tecnologías numéricas, constituye al mismo tiempo una hiperindustrialización de la cultura, es decir, una integración industrial de todas las formas de actividades humanas en torno a las industrias de programas, encargadas de promover los “servicios” que forman la realidad económica específica de esta época hiperindustrial (STIEGLER, 2004, pp. 355-356).

En este marco, podemos decir que la “matrix hiperreproductiva” o hiperreproducible siguiendo a Stiegler expande los siguientes tentáculos en el orbe mundial:

- a) Modificación en las teorías de la génesis y de la recepción del arte, la literatura y el cine;
- b) Conflictos autoriales de creación y producción;
- c) Hipervalorización del estreno;
- d) Hacia la netflixación del arte;
- e) La cultura de la impaciencia.

## 2 Modificación en las teorías de la génesis y de la recepción del arte, la literatura y el cine

Si el objeto o el producto creado muta y se transforma indefectiblemente las teorías de la génesis y de la recepción del mismo van a mutar. Para dar solo un ejemplo, en tiempos de hiperconectividad, hiperdiscursividad, tramedia, hiperliteratura y hasta podríamos decir, hiperlenguaje, el lenguaje en este Aleph borgeano virtual que propone autoras como la poetisa argentina-española Belén Gaché con experimentaciones en torno a la literatura digital, borra la certidumbre tanto del lenguaje que veníamos teniendo, así como de literatura, que traemos. La propia Gaché jugó desde lo performático multimedial con “El Discurso de Liberación de los Poetas” (2019), un poema inserto en la narrativa de la novela *Kublai Moon*. Inicialmente, se trata de un texto que el comandante Aukan ha escrito para instar a los campesinos lunares y a los poetas prisioneros de Kublai Khan en las barracas lunares a rebelarse. El discurso se ve convertido en una suerte de himno de la Resistencia Poética Galáctica y se encuentra como videoperformance en el juego *Second Life* (verdadera comunidad y cosmos virtual como lo es también *Roblox*), en el cual se exhorta a los poetas del mundo a independizarse del “lastre” del lenguaje y de las palabras:



Figura 1. Captura de pantalla de “El Discurso de Liberación de los Poetas” (2019) <<https://vimeo.com/329375778>>

Y esto nos lleva a pensar sobre la intromisión de la Inteligencia Artificial en toda nuestra esfera privada y pública, lo que desde el auge del ChatGPT (entre otras apps), ha dado a configurar este 2023 en un IAYear o un Año en el que la Inteligencia Artificial ha sido un verdadero trendtopic. Pero, la propia Belén Gaché ya se adelantó bastante en este conflicto de la génesis creativa de la inteligencia artificial, y lo hace en la su Conferencia inaugural del Simposio Internacional Máquinas de inminencia: estéticas de la literatura electrónica en la UNAM - México DF, 8 de octubre de 2015.

En su disertación, Gaché tira al ruedo como disparador estas interrogantes:

A la hora de definir la poesía, será clave nuestra concepción del Yo: ¿qué significa ser humano?, ¿de dónde salen nuestras emociones?, ¿puede una máquina componer poemas?, ¿qué saben los robots sobre metáforas y metonimias? (GACHÉ, 2015, p. 9).

Y luego de un recorrido sobre diversas poéticas literarias y más específicamente líricas, llega a este planteo de la poesía actual:

Quizás la idea más radical para la poesía planteada por las nuevas teorías textuales es la idea del Yo concebido como mera función lingüística; como una simple posición gramatical dentro de la oración. La poesía contemporánea busca deconstruir los códigos del lenguaje. Pretende designificarlos buscando formas alternativas de decibilidad y legibilidad y produciendo paradigmas lingüísticos alternativos y autónomos (GACHÉ, 2015, p. 15).

Traza inmediatamente diversos experimentos para dar cuenta de diversos intentos artísticos de apostarle a la automatización del lenguaje empleando diversas estrategias tales como la aleatoriedad, permutabilidad, el uso de instrucciones, el uso de material encontrado, la arbitrariedad, buscando escapar del control autoral propio del período moderno. Para llegar a expresar: “Desde entonces hasta hoy, los poetas han realizado múltiples experimentaciones con los nuevos medios. Generalmente, se suelen determinar seis diferentes prácticas de poesía digital: la poesía generativa, la poesía de códigos, la poesía visual, la poesía multimedia y la poesía interactiva. Y por supuesto, la combinación entre ellas”.

Y, por último, Gaché da cuenta de diversas experiencias de poesías de robots que cito a tres:

#### POESÍAS DE ROBOTS

##### ORQUÍDEA HIPERASTRAL

¡Oh! orquídea astral que consume la poetisa en vanidades,  
 como guerrilla de anónimas preguntas, indignada,  
 y reprocha instantes de odiosa virgen con eclipsada  
 belleza  
 que en la contraseña de tu fuente se reprime retrasada.  
 Adicta semiótica, cual heroica distorsión  
 que alegra en tu suicida del camino que no vuelve,  
 y detona como gramática infinita matando sin consuelo,  
 ¡Ay! procesando su interdicción.

##### TECNOPOLICÍA AMADA

Si la policía, cual poetisa de párvulos horizontes lejanos,  
 reprocha instantes coronados  
 y si el asesinato detiene, manipulador,  
 ¿Cómo interrogar adictos despreciados?  
 ¡Oh! metáfora que libera con desesperación  
 y que no consigue la revolución en vanidades, adicta  
 como una epidemia que se intoxica con indignación.

##### POETISA INFOANALFABETA

¡Ah! poetisa analfabeta que consume la hipodérmica y  
 la ufana lejanía,  
 como revolución titilando en el desierto, disidente,  
 y desaparece adictos de dudosa morfina acomplejada  
 que en la metáfora de tus labios se prostituye automáticamente.  
 Asiática cofradía, cual adicta represión  
 que aúlla en el alba de la idolatría del camino que no  
 vuelve,  
 y libera como democracia trascendental más lejana  
 que distante, ¡Oh! defraudando su crispación.  
 (Gaché, 2015, pp. 25-26).

Gaché, nos aclara que:

Estos tres poemas fueron creados por el robot AI Halim X9009 a partir de un algoritmo. Según señala Leonard Richardson, son tres las técnicas para programar generadores de textos: La técnica que él denomina Duchamp, consistente en un output 'dadaísta' basado en experimentos de recombinación, la técnica Markov, basada en cadenas de predicción de probabilidades y la técnica Queneau, que requiere de una estructura de base que soporte inputs válidos. (GACHÉ, 2015, p. 26).

¿Qué es el lenguaje actualmente? ¿Qué es la literatura en esos días? ¿Se necesita del lenguaje para gestar literatura? ¿Quién puede hacer y gozar de la literatura? Interrogantes que sirven de faros guías para encadenamientos discursivos y reflexivos futuros en una infinita intersección dialógica.

### 3 Conflictos autoriales de creación, producción

¿Quién crea el arte, la literatura y el cine en estos tiempos? En épocas de realidad virtual, del auge de la Inteligencia Artificial, de expansión trasmediática, se van borrando o al menos, confundiendo las fronteras y los límites de la autoría. Si bien ya Barthes había asesinado al autor en 1967, los márgenes del copyright son conflictivos en estos momentos. ¿Quién es más importante el showrunner o el guionista o los fans de una serie a la hora de crear o dar de baja una producción? Henri Jenkins en su libro *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2008) se ha referido, incluso, a una inteligencia colectiva para señalar el rol decisivo que juegan los fans en la creación, distribución y recepción de los contenidos seriales. Ellos son el núcleo duro y más activo del público mediático, pues componen una suerte de logia que se niega a permanecer en estado de contemplación y asienta su derecho a la participación a través de internet, el más poderoso canal de difusión para su producción cultural aficionada – *UGC: User generated content*-. De modo que todo aquello que el productor no sabe, no quiere o no puede hacer, lo harán los fans apropiándose de la historia y llevándola a terrenos insospechados. Algunos realizan productos simples como un meme o un clip casero con los mejores momentos, pero otros llegan a niveles más complejos organizando conferencias, creando animaciones y escribiendo sagas que extienden los relatos oficiales. Su producción de imágenes se agrupa bajo la etiqueta de *fanart* y acoge dibujos a mano alzada hasta fotografías intervenidas en Photoshophop; los *fanvideos* reúnen versiones alternativas de algunos capítulos o finales, caricaturas, *stop motions*, incluso videos clips musicales, muchas veces asociadas a las *filk songs*, las canciones y piezas instrumentales desarrolladas por acérrimos de las historias fantásticas y de ciencia ficción.

Un capítulo no menor, en esos conflictos autoriales, es la verdadera crisis que está sufriendo durante el 2023 Hollywood y buena parte del imperio del streaming por las huelgas tanto de autores y actores.

De hecho, para estimular estas teorías apocalípticas de pérdida de trabajo de creación, los propios laboratorios productores de software de Inteligencia Artificial como Open AI (laboratorio de investigación de inteligencia artificial estadounidense que consta de la organización sin fines de lucro OpenAI Incorporated y su corporación subsidiaria con fines de lucro OpenAI Limited Partnership), creador del famoso CHAT GPT que en su versión 4, con grandes mejoras e innovaciones, han emprendido investigaciones para examinar las posibles implicaciones que los modelos *Generative Pre-trained Transformer (GPT)* tienen sobre el mercado laboral. Este equipo de investigación, llegó a la friolera conclusión que los empleos mejores pagados y con mayores exigencias de educación son los que más se podrán reemplazar con el uso de GPT-4 (GONZÁLEZ, 2023, s. n.).

Y específicamente, en nuestro caso, nos interesa aclarar, que entre la lista de profesiones más expuestas figuran escritores, autores, reporteros, periodistas, diseñadores de interfaces web y digitales. Es decir, que tranquilamente en un futuro no muy lejano toda una cadena de creación y producción que partiese de la escritura y concepción de una novela marketinera, luego su llevada

al cine a través de un guion, diseño y edición de la propaganda del film, incluso las entrevistas y medios de prensa, podrían efectuarse con ayuda de IA como GPT. La Skynet de *Terminator* ya no necesita generar un ejército de máquinas destructivas con armas letales, sino que hay una nueva Skynet más ascéptica, inteligente y efectiva que puede ir socavando o no, destruyendo o no, la empresa creativa y el arte de la creación.



Figura 2. *The Toonix*. Fanart \_ Daffy Duck / Bugs Version.

From: The Looney Tunes / The Matrix / WB.

<<https://papríkaries.tumblr.com/post/655983359720325120/the-toonix-fanart-daffy-duck-bugs-version>><sup>2</sup>

#### 4 Hipervalorización del estreno

El estreno, la novedad, el avantpremiere, el lanzamiento, la presentación, siempre fueron claves en la cadena genésica de un objeto creado, pero en los últimos tiempos se han hipervolarizado hasta el punto de generar debates tensivos entre qué plataforma, medio y tiempo usados para elegir el estreno. Baste solo pensar en las demandas legales y todo el entredicho judicial entre el imperio Disney y su brazo superheróico de Marvel contra Scarlett Johansson, que tuvo como conclusión la ruptura contractual con la actriz y la búsqueda de la reemplazante en Lake Bell para el papel de Black Widow, al menos en el doblaje de las series animadas del multiverso marveliano.

#### 5 Hacia la netflixación del arte

En tiempos que el streaming es parte de la esfera subjetiva de todas las personas desde el ocio, el deporte, la cultura, la educación, la ciencia, el imperio del vivo y de la elección zappinera de qué consumir y qué no, posiciona y condiciona no solo el mercado sino toda la matrix hiperreproductiva de la que venimos hablando. Varios medios periodísticos alertaron de la fagocitación de Hollywood por las plataformas digitales.

La pandemia COVID-19 provocó mutaciones y transformaciones que aún en tiempos pospandémicos (cabe pensar hasta cuándo tendremos una pospandemia o viviremos en este estado permanente de transformación). Hubo una exponencial mutación del ecosistema de reproducción y difusión del campo del arte en general y con respecto a la industria del cine, se

<sup>2</sup> La elección de esta dupla antagonica entre Bug Bunny y el Daffy Duck reactualiza la rivalidad de Neo y Mr Smith de Matrix. Cabe recordar que ambos productos son del imperio Warner Bros.

incrementó hace tiempo, claramente con el impulso de la pandemia, a consumo masivo de la oferta digital. La pandemia transformó los hábitos de consumo de televisión. El tiempo frente a la pantalla viendo contenidos en las plataformas digitales aumentó un 44% en todo el mundo durante los últimos tres meses de 2020 respecto al mismo periodo de 2019, según cifras de Conviva, una firma de investigación ubicada en California (CONVIVA, 2020).



Fragmento de la portada de *The Economist* June 30th, July 4th, 2018 con el título de “King of the hill”. Del artista Justin Metz. <<https://www.debutart.com/artist/justin-metz/netflix-economist>>

Jorge Carrión, en su libro *Teleshakespeare* (2014), aborda el fenómeno de culto de las series de televisión y aborda el conflicto entre cine y televisión:

El cine y la televisión se han convertido en vasos comunicantes en perpetua retroalimentación, catalizada por el matrimonio entre el Cielo y el Infierno, Lynch y Frost, Levinson y Simon. O viceversa: las bodas entre el Infierno y el Cielo, entre el Cine y la Televisión, cierta forma de incesto para asegurar la supervivencia de la especie –la imagen animada– (CARRIÓN, 2011, pp.12-13).

## 6 La cultura de la impaciencia

La famosa cultura del zapping ya ha mutado o se ha perfeccionado a una cultura de la impaciencia que propone Federico Kukso en su libro *Lostología: estrategias para entrar y salir de la isla* (2011) al abordar el poder creativo y reproductivo de los spoliars y su carácter amenazador, pero a su vez cabal ejemplo de una concepción colectiva del arte:

Ahora bien, los spoliars siempre se caracterizaron por funcionar o moverse en los márgenes de la industria del entretenimiento, más del lado de afuera que del de adentro. La razón es obvia: al ser filtraciones, producciones de sentido de consumo colectivo que escapan al poder, voluntad y control de guionistas, directores y productores, terminaron por ser despreciados y tan odiados como la descargas y aquellos socialistas informativos que defienden la bandera de la solidaridad y del compartir conocimiento en y fuera de la red. Sin embargo, la tentación y su fuerza fueron más contundentes: además de ganar con el tiempo cierta diplomacia, reglas o netiquette propias (el reiterado grito de alerta, el aviso de “leer bajo su responsabilidad” que irradia el “Warning! Spoiler Alert!”), los spoliars escaparon de las manos a la industria cultural (estadounidense y

global). De estar en los extremos terminaron por volverse elementos constitutivos y prologares de un libro, película o serie (KUKSO, 2011, pp. 155-156).

## 7 Conclusión hiperprovisoria

A manera de conclusión, si se puede concluir algo que no ha concluido y que se va hiperreproduciendo constantemente, es seguramente un desafío optar por consumir algunas de las tres píldoras: la roja (y aceptar la incómoda verdad que es imposible salir de esta matrix), o la azul (la de la dichosa ignorancia y hacer como que toda nuestra vida continúa) o por último, la negra (para ingerirla y jugar a ser hiperproproductivos como algunos personajes de la última creación de Ryan Murphy en el poblado de Cape Blod y ser parte de esta Matrix).



Figura 2. Captura de pantalla de la película *The Matrix* (1999). Warner Bros. Directoras: Lana y Lili Wachowski.



Figura 3. Póster de la serie *American Horror Story*, temporada 10, "Double Feature"<sup>3</sup>. FX. Creadores: Ryan Murphy y Brad Falchuk.

<sup>3</sup> El póster combina de alguna forma las dos partes de esta temporada, Parte 1. "Red Tide" y Parte 2. "Death Valley". Con este intercambio erótico entre un alien y una vampiresa de la pastilla negra de la estimulación creativa, una suerte de intercambio de fluido de fluido interracial e interespecie para propagar el terror.

## Referencias

- CARRIÓN, J. (2014). *Teleshakespeare. Las series en serio*. Buenos Aires: Interzona, 2014.
- CONVIVA. *State of streaming*. [Informe] 2022. <<https://www.conviva.com/state-of-streaming/>>
- GACHÉ, B. *¿Qué es la poesía [para un robot]?* Texto de la Conferencia inaugural del Simposio Internacional Máquinas de inminencia: estéticas de la literatura electrónica. UNAM - México DF, 8 de octubre de 2015. <<http://belengache.net/ensayos/que-es-la-poesia.html>>
- GONZÁLEZ, F. GPT-4: estas serán las primeras profesiones en ser remplazadas por la inteligencia artificial de OpenAI. *Wired* 21 de marzo 2023. <<https://es.wired.com/articulos/chat-gpt-4-estas-seran-las-primeras-profesiones-en-ser-remplazadas-por-la-inteligencia-artificial-de-openai>>
- JENKINS, H. *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2008.
- KUKSO, F. Lost y la institucionalización de los spoilers. En: A. PISCITELLI, C. A. SCOLARI y C. MAGUREGUI (comps.), *Lostología: estrategias para entrar y salir de la isla*. Buenos Aires: Editorial Cinema, 2011: pp 151-161.
- LEVY, P. *Cyberculture [cibercultura]*. Estados Unidos: Univ Of Minnesota Press, 2001.
- RYAN, M.-L., EMERSON, L., & ROBERTSON, R. (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.
- SHAPIRO, Ben. *Primetime propaganda: The True Hollywood Story of How the Left Took Over Your TV*. New York: Broadside Books, 2011.
- STIEGLER, B. *La técnica y el tiempo*. Editorial Hiru Hondarribia, 2004.

Recibido em: 23/06/2023

Aceito em: 24/07/2023