


MÁQUINAS Y CUERPOS INVADIDOS:

las representaciones
de la inteligencia
artificial en el cine
de ficción



La evolución de la inteligencia artificial (IA) en el cine representa un fascinante recorrido desde películas como *Metrópolis* (1927), que reflejan los sueños y temores humanos, hasta los icónicos *cyborgs* de los ochenta como los de *Blade Runner* (1982) y *Terminator* (1984). A lo largo de las décadas, la IA ha sido un tema recurrente que cuestiona nuestra humanidad. Con el avance de las técnicas cinematográficas, su representación se ha vuelto más sofisticada, lo que ha reflejado nuestros miedos y esperanzas sobre el futuro de la relación entre humanos y tecnología.

★ ISAAC LEÓN FRÍAS

ciencia ficción e inteligencia artificial

En tiempos en que la *artificial intelligence* (IA, por sus siglas en español) refuerza su dimensión científica y tecnológica y apunta a convertirse en un instrumental de usos y consecuencias aún insospechado, conviene precisar que, hasta ahora, o hasta hace muy poco, aludir a la IA en el cine era, casi sin excepciones, situarse en el terreno de las fantasías científicas o, dicho de otra manera, en el universo de la *science fiction*, ese género de fronteras porosas que recién se afirma en la literatura posterior a la Primera Guerra Mundial y en el cine norteamericano de los años cincuenta. En esa década, que siguió a la de la Segunda Gran Guerra, los robots, tradicionalmente los seres fabricados que han encarnado la posibilidad de pensar por sí mismos, adquieren en la producción fílmica un estatuto diferenciado, aun cuando ya tenían precedentes en décadas anteriores.

En todo caso, es relevante la asociación que se establece entre el posicionamiento de la ciencia ficción como una matriz genérica, perteneciente a un universo mayor, que es el de las ficciones fantásticas, y la instalación de autómatas o de máquinas pensantes en el espacio de la gran pantalla y, más tarde, en el de la pantalla casera. No obstante, hay antecedentes que nos permiten establecer una línea genealógica que se origina en los tiempos del cine silente y que vamos a seguir de manera más o menos sinóptica.

En el periodo silente: chispazos

En un comienzo, en Alemania aparecen las primeras manifestaciones precedentes. En el cine, que no en la literatura, un campo en el que la británica Mary Shelley dio a luz al celeberrimo monstruo de Frankenstein en 1818, el país germano destacó por la creación de personajes no humanos que adquieren vida propia y se confrontan, desafían o se imponen sobre los seres humanos. Uno de estos personajes fue el gólem, basado en una antigua leyenda medieval¹, que dio lugar a varios títulos. Entre los más conocidos están los dos *El gólem* (*Der Golem, wie er in die Welt kam*), que Paul Wegener dirigió y protagonizó en 1914 y 1920, así como la versión que dirigió el francés Julien Duvivier en los años treinta. En este caso, se trata de un autómata fisiológico y no de una máquina, como serán buena parte de los que vendrán más tarde. El gólem es un autómata producto de la magia y la superstición, y no de la tecnología, por lo que no pertenece estrictamente al orbe fantacientífico.

El representante mayor de la prehistoria de la IA en las imágenes en movimiento se halla en la conocida cinta de Fritz Lang *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927), a la que se le atribuye ser el precedente más notorio de la ciencia ficción antes de 1930 si descontamos —y no es el único— el notable corto fantástico *Viaje a la luna* (1902), de Georges Méliès, legítima expresión de la fantasía científica que,

¹ El escritor austriaco Gustav Meyrink publicó en 1915 la novela *El gólem*, basada en leyendas que le atribuían a un rabino de Praga del siglo XVI haber creado una figura artificial de arcilla que cobraba vida propia para defender a los judíos del gueto de Praga. El gólem, sin embargo, se descontrolaba a partir de sus propios impulsos.

en esos tiempos, exploraba la novela de la mano de los novelistas Jules Verne y Henry-George Wells, entre otros². *Metrópolis* muestra a una María mecánica, copia e inversión malvada de la joven protagonista que defiende la causa de los trabajadores esclavizados. *Metrópolis* propone un personaje que está asociado a la máquina, lo que no era el caso del

² Esa no fue la única fantasía de resonancias “científicas” del prolífico Méliès, pero es la más conocida. Entre las expresiones del largometraje de ciencia ficción temprana, y ya en los años veinte, además de *Metrópolis*, aunque sin vínculos con esa primitiva IA, están la cinta soviética *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924) o la alemana *La mujer en la luna* (*Frau im Mond*, Fritz Lang, 1929). Asimismo, de manera parcial, las también germanas *El gabinete del Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920) y *Las manos de Orlac* (*Orlacs Hände*, 1924), ambas dirigidas por Robert Wiene.

Fuente: IMDb





gólem, aunque operara como una suerte de simulación humanoide que, además, es la representación fílmica más prominente de una distopía en el curso de los años veinte, en los que la industrialización y el progreso parecían anticipar un desarrollo urbano beneficioso y esperanzador. Es curioso, asimismo, que el primer robot inteligente se asocie al sexo femenino (un ginoide, en la jerga robótica) cuando, más adelante, va a ser una excepción frente a la hegemonía de la robotización masculina.

En los años 1930-1950: centelleos

No hay grandes avances en estas dos décadas, como se podría pensar a tenor de los progresos que se expanden en la literatura especializada. Es relevante, sí, aunque poco notorio, el estreno en la Unión Soviética de *Gibel sensatsii* (1935),

Foto:
La novia de Frankenstein

conocida en inglés como *Loss of Feeling*, dirigida por Aleksandr Andriyevsky³. Está ambientada en un innominado país capitalista de habla inglesa en el que un científico fabrica un modelo de esclavo electrónico con el objetivo de reemplazar a los obreros. Un dato no menor al respecto es que esta película se basa en una obra teatral del checo Karel Čapek, cuyo nombre suena muy poco ahora, pero que fue nada menos que el inventor de una palabra que, a partir de los años veinte, se impuso en todas las lenguas del mundo: *robot*. Y es justo en esa pieza dramática que aparece por vez primera, con una de las voces más populares a escala internacional, y que se va a asociar con lo que se convertirá en la manifestación más palmaria de la inteligencia artificial en los relatos de la ciencia ficción en literatura, cine, radio, televisión, historietas y más. Más adelante, el escritor y fecundo

³ Aleksandr Andriyevsky podría ser el caso de un realizador (poco conocido) que no transitó, al menos metódicamente, por los cauces del realismo socialista. Por ejemplo, en 1947 dirigió una versión soviética de *Robinson Crusoe*, novela de Daniel Defoe.

autor de relatos de ficción fantástica, el ruso Isaac Asimov, acuñará la palabra *robótica*, entendida como el estudio de los robots.

Pero la fantasía originada en la obra de Čapek no es la que tipifica esa modalidad o vertiente del género de la ciencia ficción que recién se asomaba, pues ese rol les corresponde a las versiones que Universal dispensa al personaje creado más de un siglo atrás por Mary Shelley. *Frankenstein* (1931), al que le sigue *La novia de Frankenstein* (*The Bride of Frankenstein*, 1935), ambas dirigidas por James Whale, son las que activan las representaciones de figuras creadas artificialmente por un médico y con conciencia y afectos propios, dentro de la variante del autómatas con órganos humanos. El reino de los autómatas/humanos se impone en ese periodo al de los robots, aunque estos sean a la larga la línea de desarrollo más apegada a los cánones fantacientíficos y, de manera particular, los que se asocian, justamente, a la noción de inteligencia artificial.

De cualquier modo, la figura frankensteiniana y algunos congéneres no maquinísticos se ponen en marcha de manera exitosa y atraviesan una porción del género fantástico que se convierte en uno de los activos de esa pequeña compañía (comparada con las grandes, MGM, Fox o Paramount) que era Universal International en los años treinta y cuarenta. Otras compañías que animaron

los predios de la serie B incorporaron figuras robóticas, como se puede apreciar en los seriales *El imperio fantasma* (*The Phantom Empire*. Otto Brower y B. Reeves Eason, 1935) o *El misterioso Dr. Satanás* (*Mysterious Doctor Satan*. John English y William Witney, 1940). Una robótica bastante primitiva, desde luego, y acorde con estándares de representación muy modestos.

En los años cincuenta: más que destellos

Mucho se ha ponderado el periodo de los cincuenta por sus contribuciones a la ciencia ficción. Aquí también Universal desempeñó un papel clave, aunque, desde luego, a ella se sumaron otras pequeñas compañías — como Allied Artists (AA) o la American International Pictures (AIP), que albergó la variada producción de Roger Corman— y también algunas de las grandes, aunque no de manera regular. Asimismo, es el decenio en el que la compañía británica Hammer,

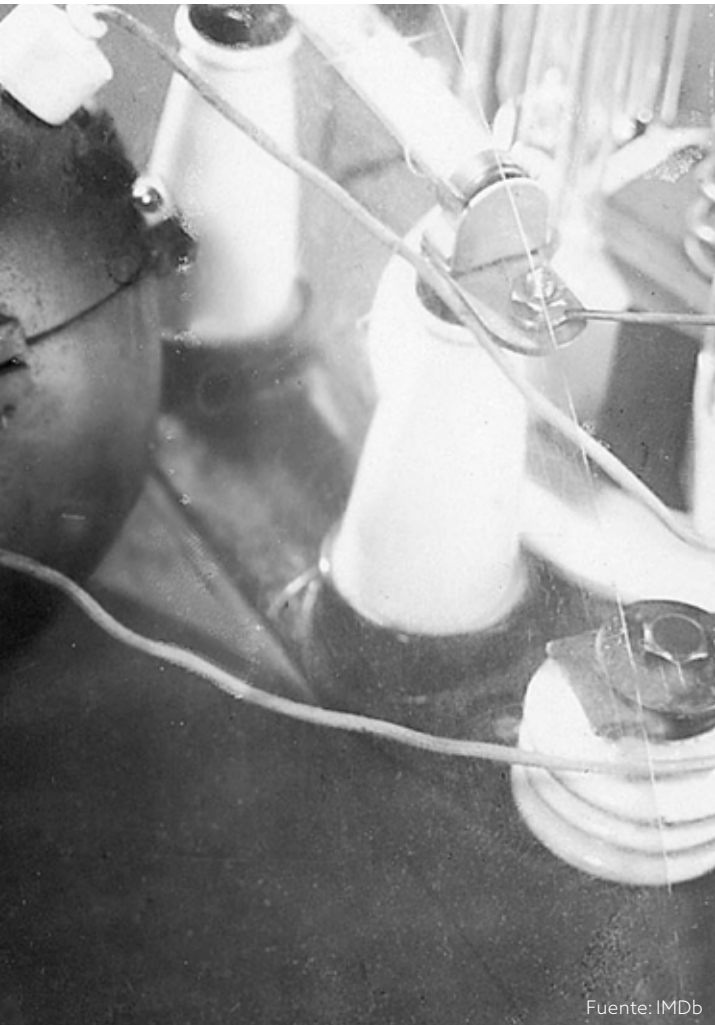
Foto:
Metrópolis



de ya considerable tradición, se convierte en una abanderada del género fantástico potenciado por el color, con unos primeros títulos distribuidos internacionalmente por la hollywoodiana Universal.

En este decenio, a la par del renacimiento del personaje del monstruo de Frankenstein, adquieren mayor protagonismo los populares robots de hojalata como el Gort de *El día que paralizaron la tierra* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951) o el Robby de *El planeta desconocido* (*Forbidden Planet*, Fred M. Wilcox, 1956)⁴. Aunque se atribuye el origen de

⁴ Se ha dicho que Robby es hijo de la María de *Metrópolis* y padre de C3PO de *Star Wars*. Robbie es un robot extraterrestre, el primero al menos de modo relevante en la genealogía fílmica, que cumple al pie de la letra las tres leyes (o mandamientos) de la robótica fijadas por Asimov: (1) El robot a sus equivalentes no deben entrañar peligro para el ser humano, (2) deben cumplir las órdenes de los humanos, desempeñar su función de manera eficiente, a menos que puedan causarles daño, (3) deben permanecer intactos a no ser que no se les necesite o por razones de seguridad. Por cierto,



Fuente: IMDb

ANTES QUE HAL 9000, ESTUVO LA SUPERCOMPUTADORA ALPHA 60 DE ALPHAVILLE (1965) EN ESA INCURSIÓN TOTALMENTE ATÍPICA DEL FRANCÉS JEAN-LUC GODARD Y EN UN GÉNERO QUE PARECÍA SERLE AJENO, AUNQUE YA ESTABA ANTICIPADO EN EL EPISODIO "IL NUOVO MONDO" DEL FILME Ro.Go.Pa.G (1963).

esta figuración visual al hombre de hojalata, que fue interpretado por Jack Haley en *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939), los posteriores no coinciden, por cierto, con la bonhomía de ese personaje deseoso de tener un corazón en el universo feérico de Oz. En rigor, el *tin man* de *El mago de Oz* no fue el primero de esa especie en el cine (véase la mencionada *El imperio fantasma*); además, tenía una dimensión física y humana que no tendrán otros posteriores, pero vale como referencia.

Muchos de los seres robotizados provienen en los años cincuenta de invasiones alienígenas, de seres extraplanetarios, empezando por el Gort de *El día que paralizaron la tierra*, *El hombre del planeta X* (*The Man from Planet X*, Edgar G. Ulmer, 1951), *Llegaron de otro mundo* (*It Came from Outer Space*, Jack Arnold, 1953), *Invasores de otros mundos* (*Target Earth*, Sherman A. Rose, 1954), *Tobor el magnífico* (*Tobor the Great*, Lee Sholem, 1954), *Vampiros del espacio* (*Plan 9 from Outer Space*, Edward D. Wood Jr., 1957), *El niño invisible* (*The Invisible Boy*, Herman Hoffman, 1957), *La amenaza de otro mundo* (*It! The Terror from Beyond Space*, Edward L. Cahn, 1958). Sin embargo, y pese a todos los logros que cabe celebrar en estos años tan fructíferos para el desarrollo de la ciencia ficción fílmica y con obras extraordinarias, no son las muestras de inteligencia artificial las que predominan en el panorama⁵.

buena parte de los robots fílmicos incumplieron de manera flagrante esas leyes de Asimov. Y en buena hora que lo hicieron, porque en la ficción, desde luego, la aplicación de esas leyes está librada a la libertad y criterio del guionista y del director.

⁵ Entre los títulos más notables de la década están *La guerra de los mundos* (*The War of the Worlds*, Byron Haskin, 1953), *El mundo en peligro* (*Them*, Gordon Douglas, 1954), *Tarántula* (*Tarantula*, 1955) y *El hombre increíble* (*The Incredible Shrinking Man*, 1957), estas dos últimas dirigidas por Jack Arnold, el realizador más destacado del género en estos años. Además, *Más allá de la tierra* (*This Island Earth*, Joseph M. Newman, 1955), *Muertos vivientes* (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956), *La mosca de cabeza blanca* (*The Fly*, Kurt Neumann, 1958). A ellos hay que sumar, entre los que hemos mencionado antes, *El día que paralizaron la tierra*, *El planeta desconocido*, *El hombre del planeta X* y los británicos *La maldición de Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein*, 1957) y *La revancha de Frankenstein* (*The Revenge*



Entre los años sesenta y setenta: resplandores

Una primera entrega novedosa en el mismísimo 1960 fue la producción británica *El pueblo de los malditos* (*Village of the Damned*. Wolf Rilla, 1960), en la que una avanzada extraterrestre fecunda mujeres y engendra a unos niños semiautomatas de extraordinario cerebro y luminosa mirada. Sigue, luego, *El germen de las bestias* (*Children of the Damned*. Anton M. Leader, 1964), una secuela menos lograda que la anterior. Los avances de la tecnología no solo traen la virtual desaparición del robot de hojalata y de otros autómatas primitivos, sino que van instalando una configuración biotecnológica novedosa frente a los estándares tradicionales.

Aun así, los años sesenta no fueron tan fructíferos en los avances de la robótica fílmica y otras expresiones de inteligencia artificial, con una notabilísima excepción: la computadora, que no el robot, HAL 9000 de *2001: Odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick. Si ese fue el título inaugural de la nueva ciencia ficción que se venía, el extraño (aunque *a priori* nada amenazador) objeto tecnológico con una luz roja a modo de ojo gigante, lo es también de un nuevo concepto de horror tecnológico, arraigado además en los propios conductores informáticos. HAL 9000 no es solo un ordenador inteligente, sino uno que experimenta

of Frankenstein, 1959), ambos dirigidos por Terence Fisher. Sí, invasiones alienígenas a través de naves espaciales o contagios insidiosos, visitas a otros planetas, mutaciones corporales monstruosas en seres humanos y en animales. Por allí circulan los derroteros dominantes.

Foto:
El hombre
de hojalata
en *El mago
de Oz*

emociones y recuerdos. Un primer paso enorme en la expansión de la biotecnología que advendrá años después.

Antes que HAL 9000, estuvo la supercomputadora Alpha 60 de *Alphaville* (1965)⁶ en esa incursión totalmente atípica del francés Jean-Luc Godard y en un género que parecía serle ajeno, aunque ya estaba anticipado en el episodio "Il nuovo mondo" del filme *Ro.Go.Pa.G* (1963). Godard, no obstante, casi prescinde por completo de la parafernalia tecnológica habitual en los relatos del género.

Los años setenta, tan significativos para Hollywood, debido a las modificaciones empresariales, a los cambios tecnológicos y a un cierto rediseño industrial y logístico en el seno del gran emporio fílmico, son también años atravesados por la inseguridad y los temores. Si se ha dicho que la ciencia ficción de los cincuenta

⁶ El título completo es *Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution*. Eduardo A. Russo escribe sobre las conexiones de algunas películas de Godard con la ciencia ficción en el texto *Godard distópico: disolución y reinención de la palabra*, de *Alphaville a Adiós al lenguaje*. Consultar en León Frías, I. (2023). *El cine de Jean-Luc Godard. Rupturas y aperturas* (pp. 97-115). Universidad de Lima, Fondo Editorial.



Fuente: IMDb

estaba marcada por el clima de la Guerra Fría que oponía a Estados Unidos con la Unión Soviética, igual se puede decir que, en el caso de la ciencia ficción de los setenta, la guerra de Vietnam, las amenazas de la sobrepoblación, una cierta desmoralización respecto al poder político y al futuro que se anticipa, fomentan tendencias entre apocalípticas y disolventes. Eso se expresa también en otros géneros y subgéneros: de manera notoria el criminal, el *thriller* político, el terror, el de los relatos de catástrofes y tragedias colectivas y el de carretera (en su vertiente de *hotcars*). Es decir, un cine dominado por el efecto paranoico asociado a temores y sentimientos de amenaza y desconfianza de diverso origen.

Para ceñirnos al marco de nuestro trabajo, señalemos algunos puntos fuertes. Uno de ellos es *Vacaciones mortales* (*Westworld*. Michael Crichton, 1973), con un inquietante Yul Brynner que caracteriza a un ente biotecnológico con perfecta apariencia humana, replicado con menos nervio por *Regreso al mundo del futuro* (*Futureworld*. Richard T. Heffron, 1976). Un título precursor fue *Coloso 1980* (*Colossus: The Forbin Project*. Joseph Sargent, 1970), con una supercomputadora que pone en riesgo el equilibrio atómico entre las dos grandes potencias. Otro que vale la pena incluir es *La*

generación de Proteo (*Demon Seed*. Donald Cammell, 1977), filme en el que una mujer (Julie Christie) es engendrada por una computadora con inteligencia propia. Y *Naves misteriosas* (*Silent Running*. Douglas Trumbull, 1972), en el que un botánico (Bruce Dern) aislado en el espacio intenta insuflar vida e inteligencia a dos robots para paliar la soledad.

Por cierto, la primera entrega de *Star Wars*, que inaugura con el episodio IV (y no el I) en 1977 la saga fílmica más exitosa del siglo XX, incorpora la inteligencia artificial, bajo la modalidad amable y divertida de los droides C-3PO y R2D2. Más adelante, lo hará también bajo la forma guerrera de los droides de batalla y de apariencia humanoide. *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*. Ridley Scott, 1979), por su parte, supone la incorporación “madura” y en figuras zoomórficas viscosas en los predios de la ciencia ficción de alienígenas o mutantes inteligentes.

Fuera de tales figuraciones tecnológicas, está *Atrapadas* (*The Stepford Wives*. Bryan Forbes, 1975), un cabal ejemplo de encarnación humana de seres maquinísticos en una intriga que se inicia como un relato de ambiente pueblerino apacible que no anticipa en absoluto el curso que luego toma. Esa dimensión biotecnológica se manifiesta, asimismo, en *El mundo en el alambre* (*Welt am Draht*. Rainer Werner Fassbinder, 1973), un trabajo de origen televisivo del cineasta alemán en el que Simulacron, un sistema informático, crea figuraciones humanas inteligentes hasta que una de ellas escapa del sistema. Además de todo ello, están las versiones frankensteinianas y de otros seres subsumidos en las

fronteras permeables del terror y de la ciencia ficción en las cintas de la Hammer, Amicus y otras del Reino Unido, así como en las procedentes de Italia y de los Estados Unidos.

Después de los ochenta: deslumbramientos mayores

A partir de 1980, se despliegan los títulos de cabecera de la nueva ciencia ficción alimentada por la incorporación de la tecnología de efectos especiales digitales que redefine el tratamiento audiovisual de los universos tecnológicos asociados al futuro terrestre o extraterrestre, pero también, en menor medida, al presente y al pasado. Surgen figuras que se convierten en los estandartes de la inteligencia artificial, en primerísimo lugar el *terminator* que interpreta Arnold Schwarzenegger en *Terminator (The Terminator, 1984)* y *Terminator 2: El juicio final (Terminator 2: Judgment Day, 1991)*, ambas dirigidas por James Cameron. El procedimiento digital del *morphing* facilita la representación de las descomposiciones metálicas. En esas creaciones de Cameron, y en otras simultáneas en el curso de ese periodo, se perfila la figura del *cyborg*, la combinación entre lo orgánico y lo cibernético, que ya tenía antecedentes fílmicos, pero que alcanza ahora una potencia gráfica y visual superior. Son, asimismo, cruciales los androides (los replicantes) de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), de quienes se convierte en un paradigma de la semihumanidad mellada el replicante Batty, que compone el holandés Rutger Hauer.

El personaje del Dr. No, interpretado por Joseph Wiseman, en *El satánico Dr. No (Dr. No. Terence Young, 1962)*, la entrega que dio inicio a la saga de James Bond, tenía prótesis metálicas en vez de manos y es uno de los precedentes de los *cyborgs*. Más adelante, el perturbador Darth Vader, de voz rugosa de la serie *Star Wars*, también era un *cyborg* y, por cierto, uno de los villanos emblemáticos de la ferretería semihumana de la ciencia ficción. Además, se va tejiendo una continuidad temática, con diversas variaciones, novedades y giros con la serie *Terminator*, la serie *RoboCop*, que inició Paul Verhoeven en 1987, la mencionada *Blade Runner*, y *Cortocircuito (Short Circuit. John Badham, 1986)*, *El hombre bicentenario (Bicentennial Man. Chris Columbus, 1999)*.

Una trilogía especialmente valiosa corresponde a la serie *Matrix*, de las ahora hermanas Lana y Lilly Wachowski, que inició en 1999 y cuya primera entrega es la mejor de las tres, pues constituye un aporte muy significativo en la exploración del universo virtual y en el diseño de seres incorporados fácticamente al universo cibernético, pero con una dimensión biotecnológica prominente. Más adelante, lo sabemos, se ha agregado *Matrix Resurrecciones (Matrix Resurrections. Lana Wachowski, 2021)* que convierte la trilogía inicial en el punto de

Foto:
La generación
de Proteo

Fuente: IMDb





Fuente: IMDb

partida de una probable serie que, de momento, no anuncia continuación.

También tenemos a *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *Juegos de guerra* (*WarGames*. John Badham, 1983), *A. I. Inteligencia artificial* (*A. I. Artificial Intelligence*. Steven Spielberg, 2001)⁷, *Yo, robot* (*I, Robot*. Alex Proyas, 2004), *La isla* (*The Island*. Michael Bay, 2005), *Tron: El legado* (*Tron: Legacy*. Joseph Kosinski, 2010), *Ex_Machina* (Alex Garland, 2014), *Transcendence: Identidad virtual* (*Transcendence*. Wally Pfister, 2014), *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) y *Ghost in the Shell: Vigilante del futuro* (*Ghost in the Shell*. Rupert Sanders, 2017) o *M3GAN* (Gerard Johnstone, 2022). La lista podría ser mucho más extensa, por cierto⁸.

⁷ Como se sabe, el proyecto original de *A. I. Inteligencia artificial* le correspondía a Stanley Kubrick. No queda sino imaginar la muy probable visión sombría que hubiese pergeñado Kubrick, sin las aristas humanistas propias de la visión de Spielberg.

⁸ A veces se incluye en la genealogía al filme británico *El código enigma* (*The Imitation Game*. Morten Tyldum, 2014), pero aquí se activa un programa informático y no seres con inteligencia artificial. No es lo mismo. Tampoco es una película de ciencia ficción, sino una suerte de *thriller* bélico o, mejor, de *thriller* en tiempos de guerra.

Foto:
Terminator

Varios de los títulos anotados se asocian a la modalidad del llamado *cyberpunk*: protagonistas de inclinación individualista o marginal, más cercanos a la figura del antihéroe que a la del héroe, distopías con fuerte carga tecnológica, escenarios urbanos futuristas, corporaciones aviesas, realidad virtual, mecanismos del *thriller* de acción. *Blade Runner* y *Blade Runner 2049* son buenos ejemplos, pero el segmento a la fecha es variado y abundante. Cabe aclarar que, en rigor, los replicantes de *Blade Runner* no son *cyborgs*, ya que no tienen una dimensión biotecnológica, sino que son androides procesados genéticamente. Pero el universo que se construye en esas dos versiones participa casi plenamente (con la importante salvedad anotada) de las características que tipifican la modalidad del *cyberpunk*.

Merece considerarse aparte el filme *Ella* (*Her*. Spike Jonze, 2013), no solo por ser un ejemplo cabal de un “ser” femenino creado por IA del que solo se escucha la voz, sino porque le otorga un matiz de intimidad y romanticismo a lo que, en el común de los casos, se desenvuelve en los meandros del *thriller* o de la ferretería espectacular y vistosa.

A todos esos títulos, hay que sumar en la animación a la juguetería inteligente de la serie



Toy Story (John Lasseter, 1995), *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008) o la japonesa *Ghost in the Shell* (*Kôkaku kidôtai*. Mizuho Nishikubo; Mamoru Oshii, 1995) como algunas de las expresiones más creativas de la *digital animation*.

En ese proceso hay una sofisticación creciente de los procedimientos y de los intrínquilos argumentales, en consonancia con el estatus de productos de una elaborada ingeniería tecnológica y un financiamiento abultado (no en todos, pero sí en la mayoría) que aspiran a un rendimiento que en el pasado no alcanzaron las cintas del género. Es decir, la ciencia ficción, en general, y las vertientes asociadas a las manifestaciones de la inteligencia artificial adquieren un lugar prominente y "adulto" en la escala

de reconocimiento, sin que eso le reste atractivo al potencial joven del público internacional. Todavía no se ha premiado con el Óscar a una película de ciencia ficción propiamente dicha, pero, al ser en parte limítrofes con el género, *La forma del agua* (*The Shape of Water*. Guillermo del Toro, 2017) y *Oppenheimer* (Christopher Nolan, 2023) son una avanzadilla de lo que puede venir en esa línea de premiación. Y no existe hoy por hoy la menor duda de que en el bolo estarán de por medio variaciones y aplicaciones diversas de la IA ficcional⁹.

⁹ Fuera del dominio del cine, las series de las plataformas de *streaming* no han descuidado el provecho que se puede extraer de las elaboraciones imaginarias de la IA. La serie *Black Mirror* es un buen y exitoso ejemplo.

Foto:
Naves
misteriosas

Lo que vendrá o La vida futura

Utilizo dos títulos alternativos del lanzamiento en países de lengua española de la célebre cinta de William Cameron Menzies, *Lo que vendrá* (*Things to Come*, 1936), uno de los títulos cruciales de la temprana ciencia-ficción fílmica, para aludir a lo que nos puede deparar el horizonte de los tiempos al menos cercanos en las aplicaciones ficcionales de la temática que abordamos en esta entrega.

Por lo pronto, en los años recientes se han conocido variantes que se perfilan como parte de una nueva etapa de las ficciones biotecnológicas, con una mayor acentuación de los componentes de crueldad, sadismo y sofisticación audiovisual. *Crímenes del futuro* (*Crimes of the future*. David Cronenberg, 2022), *Voraz* o *Crudo*



Fuente: IMDb

(*Grave*, 2016) y *Titane* (2021), ambas de Julia Ducournau, o *La sustancia* (*The substance*. Coralie Fargeat, 2024). No siempre son modos directos de la inteligencia artificial, pero están unidos a ella en la medida en que los cuerpos se hallan “taladrados” por partículas, chips o prótesis cibernéticas. Sin duda, un notorio precursor, para bien y también para mal (por la reproducción truculenta del horror corporal), de esta tendencia es el canadiense David Cronenberg, el profeta de la “nueva carne” o del *body horror*. Sus películas han ido anunciando lo que ahora se dibuja como un verdadero mapa de permutaciones, aunque tampoco es que haya que atribuirle exclusivamente a él, profeta en todo caso, pero no mesías, todo lo que ahora se puede ver o lo que vendrá más adelante¹⁰.

¹⁰ Un título reciente muy sugestivo es *Criaturas asombrosas* (*Le règne animal*.

Las novedades se vislumbran por ese camino, pero sin la menor duda también por otros asociados a la misma fabricación de las películas y ya no solo a los universos diegéticos representados. Uno de ellos, ya muy ventilado, es el de la clonación de los actores. Otro, el de la utilización de la IA en los personajes y diseños de los multiversos. Otros más, la elaboración de los guiones o la utilización de la IA en el universo de la animación, lo que ya está provocando serias controversias.

Thomas Cailley, 2023), sin tecnología ni inteligencia artificial. Una historia de mutaciones de humano a animal, en un proceso regresivo visto como una hermosa parábola animalista y ecologista. Una variante de la “nueva carne” sin el lado comúnmente ominoso y abyecto de las fantasías asociadas al horror corporal.

Aclaro, para terminar este artículo, y por si queda alguna duda, que mi punto de mira han sido las ficciones asociadas a la inteligencia artificial y no a otros usos, sin duda significativos, que tiene y va a tener este instrumento tecnológico en la industria del cine con respecto a planeamientos, estudio de públicos, políticas de programación, previsiones de rendimiento en salas y plataformas, entre otros. Eso no es materia de este texto y quizá sí de otros que se incluyen en este nuevo número de *Ventana Indiscreta* o en otros que, más adelante, retomarán de una u otra manera los giros que se pueden ir presentando en esta nueva fase de la historia de la ciencia ficción que recién inicia. ¿Qué sorpresas irá deparando el avance de las aplicaciones de la IA en el arte de las imágenes en movimiento? ◻