

# EL PRESENTE DE LA IA en la actividad cinematográfica

La inteligencia artificial ha tenido un impacto significativo en el cine, pues ha transformado aspectos como la escritura de guiones, los efectos visuales y la animación. Aunque facilita y agiliza procesos, también plantea preocupaciones éticas sobre la creatividad y el papel de los humanos en la industria. En las huelgas que se desarrollaron en Hollywood, se ha resaltado la necesidad de regular su uso para proteger el trabajo de guionistas y actores. A pesar de los dilemas éticos, la IA parece destinada a permanecer en la industria cinematográfica.



# n d ráfica

lo largo de los años, y a paso sólido, una herramienta se ha incrustado cada vez más en la actividad cinematográfica y ha revolucionado con rapidez la idea que se tiene sobre lo que conocemos como el cine y sus formas: la controvertida inteligencia artificial (IA). Muchas veces, y sin que nos demos cuenta, la IA está presente dentro y fuera de las producciones que vemos actualmente a través de las pantallas. Por eso, no está de más recorrer brevemente por el impacto firme que está generando en el mundo del cine y lo que de ella podemos esperar para un futuro, tal vez, no tan lejano.

¿Qué pensamos sobre el uso de inteligencia artificial en el proceso de creación de una película? ¿Consideramos que se ha implementado a través de los efectos visuales e, incluso, en los guiones? Sí se está usando en esas áreas, pero, también con los años, esta herramienta ha evolucionado y su uso ha abarcado cada vez más espacios dentro y fuera de las tramas. Pero, ¿desde cuándo el cine se hizo aliado de esta tecnología? En realidad, desde siempre. Desde la tan aclamada obra muda *Viaje a la Luna* de Méliès en 1902, ya teníamos una

historia que fantaseaba con usar una tecnología que nos permita explorar mundos exteriores. A partir de entonces, las tramas de ciencia ficción en las que los aparatos tecnológicos e inteligentes funcionaban como una herramienta primordial para la evolución de la humanidad, no iban a faltar.

La ciencia ficción es uno de los géneros que más ha albergado aquellas historias llenas de herramientas inteligentes que impactaron en el imaginario colectivo del público: desde naves espaciales capaces de recibir y cumplir instrucciones, como el HAL 9000 en *2001. Odisea del espacio* (2001: *A Space Odyssey*. Stanley Kubrick, 1968); robots metálicos y humanoides que exploran los límites entre la tecnología, lo emocional y la conciencia humana, como María en *Metrópolis* (*Metropolis*. Fritz Lang, 1927) y David en *A. I. Inteligencia artificial* (*A. I. Artificial Intelligence*. Steven Spielberg, 2001); hasta sistemas operativos que crecen y aprenden a través de sus experiencias de vida, como Samantha en *Her* (Spike Jonze, 2013). Es así que, hoy en día, contamos con una amplia lista de producciones cinematográficas que ha acertado cada vez más la línea que divide lo humano

de lo tecnológico y que ha registrado, a su manera, la curiosidad humana por explorar el impacto que la inteligencia artificial está dejando en el cine de estos tiempos.

Son las máquinas y los dispositivos inteligentes dentro de las tramas los que van a la par de los personajes humanos para transitar junto a ellos en busca de algo tan humano como un motivo para existir y “vivir”. El cine, a lo largo del tiempo, se ha encargado de poner sobre la mesa todos aquellos dilemas morales y miedos que giran en torno a la soñada, aunque para muchos atemorizante, convivencia con la inteligencia artificial. Estas tecnologías cumplen un rol importante en estas historias al convertirse en los personajes idóneos desde los que se debate, a través de las películas, sobre la fuerza y la conciencia que pueden adquirir ciertas creaciones.

Dentro de los mundos ficcionales, la IA se ha retratado de varias maneras: desde aparatos racionales que tienen como único objetivo reducir y destruir cualquier rastro de humanidad detectable, hasta compañeros de vida que surgen y aprenden a sentir a través de las pantallas. Sagas como *Matrix* (Lana Wachowski y Lilly Wachowski, 1999-2021) presentaron mundos enteramente futuristas en los que la libertad está únicamente parametrada dentro de un mundo virtual. En el caso *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), este filme nos transporta a un futuro ocupado por humanos y humanoides en un lugar que se convierte cada vez más inhabitable. Aquí la convivencia con la IA está sujeta a la determinación de lo fatal que es para el mundo la creación de máquinas inteligentes. Al otro lado del debate, se encuentran

**Foto:**  
El rostro de Mark Hamill a través del *deepfake*



Fuente: Shamook



Fuente: Deutsche Welle

aquellas películas en las que las inteligencias artificiales conviven con total normalidad junto a los humanos y en las que los principales conflictos surgen tras analizar qué tanta humanidad podían llegar a adquirir. De esta forma, el cine se encargó de crear sus propias suposiciones, a través de diversos ángulos, sobre lo que esperaban para un futuro plagado de inteligencia artificial.

Sea todavía la convivencia con las máquinas y dispositivos inteligentes un futuro lejano o no, es innegable la fuerte presencia de las plataformas de inteligencia artificial en varios campos de la vida cotidiana y también, claramente, en la industria cinematográfica. Desde tiempos lejanos, los cineastas ya fantaseaban con la idea de una inteligencia no humana que los ayudara en el arte de construir historias de forma más práctica y rápida. Este anhelo venía conectado con el

**Foto:**  
Huelga del  
Sindicato de  
Guionistas  
de Estados  
Unidos (WGA)

miedo que producía el perder la esencia de humanidad que los cineastas le aportan a las películas. Hoy en día, esas ideas imaginarias y lejanas se están volviendo cada vez más reales y cercanas. Todo comienza con la redacción de los guiones.

En el 2015, apareció la novedosa ScriptBook, un sistema inteligente diseñado principalmente para analizar minuciosamente “el texto de los guiones y producir previsiones financieras ... con una tasa de éxito del 84 %, tres veces mayor que la tasa de precisión de los humanos” (Caranicas, 2018, párrs. 6-13). Además, logra predecir el alcance que pueden tener (o no) ciertas historias en determinadas audiencias al momento de su lanzamiento. Esta herramienta está diseñada para ser, por decirlo de alguna forma, la almohada de los guionistas: funciona como una especie de respaldo al momento de querer explorar nuevas ideas y enfoques, ayuda a profundizar en las historias

y en el desarrollo de los personajes, y encuentra huecos en las tramas de una manera mucho más rápida y eficiente al predecir las emociones que puede provocar una historia en concreto.

Sin embargo, ScriptBook va más allá. Tras haber sido entrenado con más de 6500 guiones, es ahora capaz de escribir historias completas a partir de tan solo unos cuantos datos, como el género, la cantidad de personajes o tema que se quiere tratar en el guion. Es ahí donde entran las dudas sobre la pérdida de singularidad, creatividad y humanidad con las que se producen los guiones, y de lo que se culpa a la IA.

Si este tipo de guiones son coproducidos con inteligencia artificial, ¿se le debería dar los créditos correspondientes también a esta herramienta? ¿Qué tan amplia o corta es la diferencia entre un guion que ha sido escrito con IA y uno que no lo es? ¿Cuál es la





Fuente: Wired

reacción y la respuesta que tienen los guionistas frente a esto? Son diversas las dudas que surgen tras el impacto de la IA y la disposición que tienen los estudios cinematográficos por utilizarla y beneficiarse de la notable rentabilidad y practicidad que esta produce. Lo claro es la preocupación y el miedo creciente que nace dentro de la industria por la degradación de las ideas y de los trabajos de los guionistas.

El año pasado, durante la huelga del Sindicato de Guionistas de Estados Unidos (WGA, por sus siglas en inglés), una de las principales inquietudes que rondaba por entonces era la poca regularización que tenían los estudios de Hollywood frente al uso generativo de inteligencia artificial para sustituir la labor de los guionistas. Tras un paro de más de cuatro meses, se logró llegar a un acuerdo, el cual implicaba el uso moderado de la IA. Si bien esta podía ser utilizada como una herramienta, no se le podía

**Foto:**  
Huelga del  
Sindicato  
de Actores  
de Cine de  
Estados Unidos  
(SAG) y de la  
Federación  
Estadounidense  
de Artistas  
de Radio y  
Televisión  
(AFTRA)

dar el crédito entero o utilizar historias creadas a partir de ella como fuente o autora principal. Con esto, se buscó que la IA sea entendida como una herramienta únicamente de apoyo para evitar que los guionistas sean reemplazados y despojados del protagonismo creativo de sus propias historias, y para proteger sus trabajos y asegurar que la originalidad de sus creaciones no se vea afectada.

Por otro lado, si bien el miedo surgía por aquel lado de la industria, otras áreas ya iban buscando la forma de aferrarse lo más que podían al apoyo que traía esta herramienta. Estudios como Warner Bros se enfocaron en revisar temas de *castings* y evaluar la trayectoria de los actores y actrices potenciales para una historia a través del uso específico de la IA. Su utilidad, en esta etapa, resalta en la practicidad y agilización de tareas de esta tecnología para que los productores ahorren

tiempo y dinero, sobre todo, al momento de construir planes de rodaje, explorar las posibles locaciones o proponer otras similares, verificar la disponibilidad de los actores y encargarse de la contratación del personal. Es la agilidad del tiempo y la rentabilidad en la que se transforma el ahorro de tiempo, dos de las principales razones por las cuales, al parecer, la IA está ocupando un lugar cada vez más fuerte dentro de las preproducciones cinematográficas.

Asimismo, este tipo de tecnología también está incrustado en los algoritmos que utilizan las plataformas de *streaming* y puede influir y condicionar el tipo de contenido que estas crean: desde el género en el que se basa una serie o película, hasta la elección de sus protagonistas. Es significativo el impacto que tiene la IA a través de la *big data* en los contenidos que nos muestran las grandes productoras como Netflix en

sus plataformas. La influencia de esta herramienta de análisis y aprendizaje inteligente no se queda solamente en la decisión del contenido que deberían adquirir las plataformas, sino que se extiende y comienza desde mucho antes en su desarrollo: Netflix, por ejemplo, analiza las valoraciones de los títulos, las búsquedas, el tiempo que invierten los suscriptores dentro de la plataforma, los dispositivos que utilizan, la cantidad de visualizaciones e, incluso, si sus usuarios ven capítulos enteros o no.

Tras el análisis de datos detallados, Netflix ha trabajado de la mano del análisis predictivo brindado por la IA para reducir riesgos y maximizar o pronosticar el éxito que tendrán sus propios contenidos, como es el caso de la serie *House of cards* (Beau Willimon, 2013-2018). Con la ayuda de sus algoritmos, la IA pudo determinar que la serie tendría un gran recibimiento y éxito incluso antes de su estreno. Según el análisis predictivo, los usuarios de Netflix disfrutaban del contenido que se acercaba al estilo característico que tiene David Fincher como director. Del mismo modo, “la plataforma supo que sus suscriptores estaban interesados, especialmente, por el drama político, además de saber qué porcentaje de ellos quería a Kevin Spacey como protagonista” (Rodríguez, 2018, párr. 10). Por ello,

la decisión de producir dicho título, así como cada momento y detalle de la propia grabación y del guion, están basados en los resultados que obtuvieron de un algoritmo que había analizado previamente todos los gustos y preferencias de sus usuarios. (Rodríguez, 2018, párr. 7)

Tal fue el impacto de este pronóstico, que la serie, desde su primer minuto, “ajustó su modelo predictivo para obtener el ‘programa de televisión perfecto’” (Marr, 2021, párr. 14) y así cumplir con las expectativas de la audiencia.

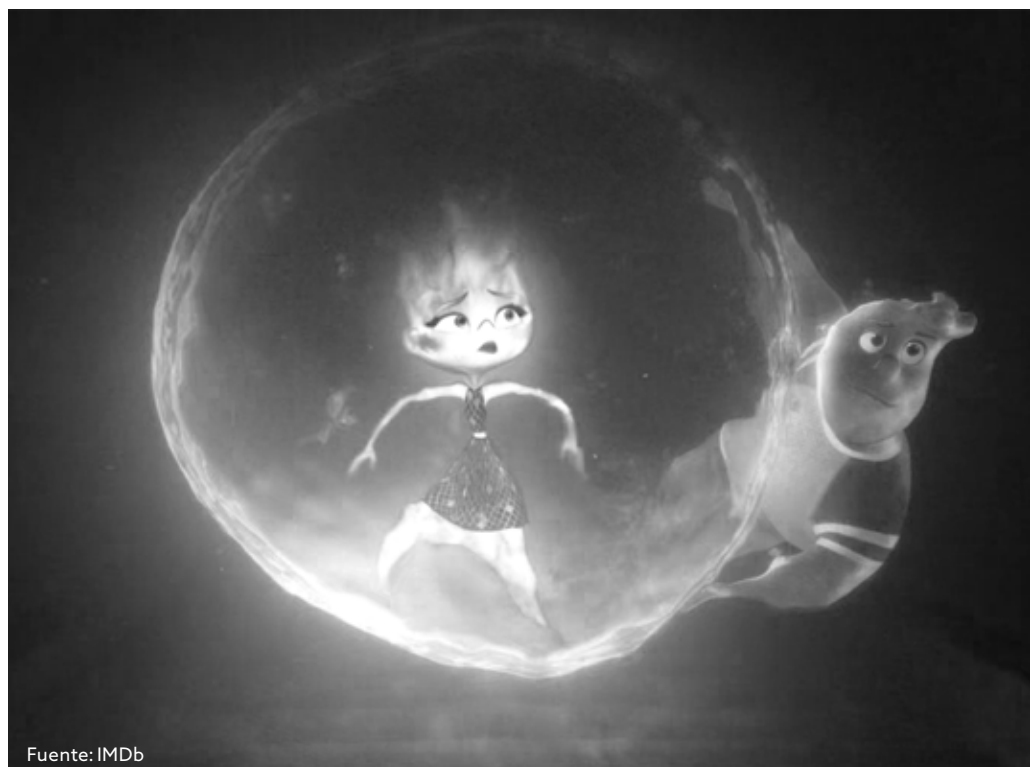
Del mismo modo, en la etapa de posproducción, en la que se utiliza la IA como una poderosa e interesante herramienta, esta es mucho más normalizada. A través de los efectos visuales, las imágenes generadas por una computadora (CGI, por sus siglas en inglés), el montaje, la corrección de color y la creación de personajes digitales indistinguibles de los reales, la IA ha podido automatizar ciertas tareas y facilitar el trabajo de los cineastas. Estas tecnologías están diseñadas específicamente para proporcionar las herramientas correctas y más rápidas para contar historias atractivas a nivel visual.

Con el paso de los años, se nos es cada vez más fácil sumergirnos dentro de aquellos entornos virtuales que fueron creados por una IA desde cero y que ahorran los altos precios que implica rodar una película en una locación real. En ese sentido, son innegables los beneficios y facilidades que la IA ha puesto sobre la mesa de este

campo; sin embargo, su uso poco moderado ha vuelto a propiciar un amplio debate. Y es aquí que las necesidades y preocupaciones de los actores se conectan con las de los guionistas.

Es cierto que puede llegar a sorprender (y asustar) la gran capacidad que tiene una máquina o sistema inteligente de modificar y ajustar las expresiones faciales de los actores para que estén acordes con lo que los directores quieren transmitir a través de las CGI y el *deep learning*. Varias películas ya han permitido que seamos testigos del uso de este tipo de tecnologías. En *El irlandés* (*The Irishman*, Martin Scorsese, 2019), por ejemplo, rejuvenecieron varios años a Robert De Niro y a Al Pacino; en *Indiana Jones y el dial del destino* (*Indiana Jones and the Dial of Destiny*, James Mangold, 2023) se redujo notablemente la edad de Harrison Ford. En *Avengers: Infinity War* (Anthony Russo y Joe Russo, 2018), también se utilizaron estas tecnologías para perfeccionar las expresiones faciales de los actores, según lo que se quería

**Foto:**  
Ember de  
Elementos



Fuente: IMDb

conseguir a través de las interpretaciones.

A pesar de ello, la principal preocupación dentro de la posproducción recae en el productivo —pero peligroso y no supervisado— uso de la IA para las controvertidas *deepfakes*, herramientas cada vez más capaces de rejuvenecer, suplantar o “regresar a la vida” a ciertos actores al colocar sus rostros sobre el video o imagen de alguien más. Estas herramientas han sido utilizadas en redes sociales para generar contenidos virales, como es el caso de *Metaphysic.ai* (@deptomcruise), una cuenta de TikTok que utiliza una *deepfake* para crear videos falsos de Tom Cruise que son casi idénticos a él. También está el caso del cortometraje *A Day in the Life of John Carpenter*<sup>1</sup> (Damon Packard, 2024), que narra lo que sería un día viviendo con el director de cine y su adicción al cigarro, mostrándonos una copia artificialmente inquietante e imperfecta de él.

En tal sentido, estas herramientas también han comenzado a ser utilizadas por las series de televisión, como es el caso de *The Mandalorian* (Jon Favreau, 2019-presente), en la que se combinaron las técnicas de las CGI, efectos visuales y *deep learning* para rejuvenecer al personaje de Luke Skywalker interpretado, a lo largo de la saga de *Star Wars*, por Mark Hamill (quien ya cuenta con 72 años). Para lograrlo, utilizaron la captura de movimiento de un actor que se parecía físicamente a Mark Hamill y al que posteriormente le colocaron un rostro rejuvenecido y ajustado digitalmente por la empresa especializada en

efectos visuales Industrial Light & Magic (ILM). Sin embargo, la audiencia reconoció los resultados como falsos al percibir que “los movimientos faciales de Skywalker son limitados y su aspecto es artificial” (Barco, 2020).

Tres días después del estreno del episodio, un *youtuber* llamado Shamook utilizó herramientas de *deepfake* para mejorar el aspecto realista del personaje en una de las escenas<sup>2</sup>. Esta versión de Luke Skywalker se volvió tan viral, que no pasó desapercibido por la productora de cine y televisión Lucasfilm, la cual, “unos meses después, contrató al *youtuber* como Senior Facial Capture Artist” (Morante, 2022). Esto dejó grandes expectativas e intriga sobre lo que se puede esperar para el futuro de la saga.

De esta forma, es innegable que estas herramientas inteligentes se vienen utilizando dentro de la industria, pero ¿hasta qué punto este tipo de tecnologías les permite a los actores conservar la capacidad de actuar? Si bien, por un lado, es enorme la cantidad de beneficios creativos y prácticos para los creadores cinematográficos, por el otro, transita la posibilidad de que se debilite cada vez más el protagonismo de los actores y despojarlos de sus propios rostros, trabajos e, incluso, identidades.

Hace un año, tras la huelga del Sindicato de Actores de Cine (SAG, por sus siglas en inglés) de Estados Unidos y de la Federación Estadounidense de Artistas de Radio y Televisión (AFTRA, por sus siglas en inglés), que se realizó ante las oficinas productoras de Netflix, Disney, Warner Bros, Discovery y otras más, se logró llegar a un acuerdo para limitar el uso de la IA en las interpretaciones de los actores y actrices para proteger su imagen digital. La

mayor preocupación que el gremio puso sobre la mesa, durante esos días de protesta, giraba en torno a la posible usurpación que traería el escaneado de los rostros y cuerpos de actores y extras, así como el inadecuado uso del material que se tiene en la nube sobre ellos, lo que los obligaría a convertirse en personajes digitales explotados hasta la eternidad.

Al igual que con los rostros de los artistas, las voces también están siendo adaptadas. Los *AI Dubbing* son una tecnología que permite traducir las películas, ya sean los diálogos o las narraciones, en aproximadamente más de treinta idiomas y conservar las características particulares de las voces de las actrices y actores. Otra de las mayores novedades de algunas de estas tecnologías es que tienen la opción de regular el vocabulario que no es apto para todo público, de tal manera que adapta el rostro del actor para que no parezca un error de edición, manteniendo los sentimientos, las muecas y la modulación del hablante.

Entonces, si el doblaje se vuelve cada vez más rápido y limpio con la ayuda de estas tecnologías, la idea de visionar películas sin la necesidad de tener subtítulos se vuelve también más cercana. Pero, ¿qué pasa con los dobladores de voz? En específico, ¿para qué pueden ser utilizadas estas tecnologías de doblaje? ¿Los actores corren el riesgo de ser usurpados también a través de sus voces? Así como surgen muchas dudas a nivel sonoro, también sucede en el área de musicalización de las películas.

Las bandas sonoras y la sonorización son una parte fundamental de todo producto audiovisual, ya sea que tengan música o no. Estos elementos que tienen la capacidad de transmitir emociones a través del sonido y de

<sup>1</sup> El cortometraje puede verse en el siguiente enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=APg8jbdwhZs&t=108s&ab\\_channel=DamonPackard](https://www.youtube.com/watch?v=APg8jbdwhZs&t=108s&ab_channel=DamonPackard)

<sup>2</sup> El video puede verse en el siguiente enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=wrHXA2cSpNU&ab\\_channel=Shamook](https://www.youtube.com/watch?v=wrHXA2cSpNU&ab_channel=Shamook)



Fuente: OpenAI

sumergirnos en una historia o de sacarnos completamente de ella también padecen de transformaciones por la inundación de la IA. Existen diversas tecnologías a nivel sonoro, como AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist), que hoy en día parecen tener un lugar asegurado en la creación de las películas, pues utilizan sus redes neuronales para componer música original con diferentes estilos y géneros, solo con recibir instrucciones sobre la melodía, el estado de ánimo y otras especificaciones. Si bien estas composiciones aún carecen del componente humano y necesitan recibir órdenes para generar música emotiva y evocadora, ya están aprendiendo cada vez más y quizá, en un futuro, no las necesiten.

En torno a la animación digital, la inquietud sobre si la IA es amiga o enemiga crece cada vez más. Artistas como Hayao Miyazaki y Guillermo del Toro expresaron abiertamente su profundo

**Foto:**  
Cortometraje  
*Air head*

malestar y preocupación frente a las novedades que nacen de la tecnología en estos tiempos y que empiezan a ser la mano derecha de grandes productoras como Netflix. Frente a sus creaciones, el cineasta mexicano asegura que estas inteligencias, por más que quieran, nunca podrían llegar a “capturar un sentimiento, semblante o suavidad del rostro humano” (Menta, 2022).

No obstante, al igual que en las otras áreas cinematográficas, en la animación existen grandes herramientas con IA que cuentan con un gran potencial al momento de ayudar a automatizar y acelerar ciertas tareas concretas. Por ejemplo, una de las últimas películas de Pixar, *Elementos* (*Elemental*, Peter Sohn, 2023), utilizó la IA para mejorar el aspecto de su protagonista. Al diseñar y animar a Ember, el elemento de fuego, encontraron un problema: no se desarrollaba ni desenvolvía en la pantalla con total naturalidad. Los animadores tuvieron varias

complicaciones al momento de adecuar el cabello a su rostro, ya que este tenía un efecto fantasmal y se alejaba del estilo que querían conseguir. Al representar un elemento como el fuego, no encontraban la forma correcta de animar ello, hasta que utilizaron la transferencia de estilo neuronal (NST, por sus siglas en inglés). Este es un tipo de inteligencia artificial que, con la programación y entrenamiento adecuados, ayudó a los animadores a darle a Ember el aspecto que tanto querían.

Entonces, en los últimos tiempos estamos siendo testigos de las grandes facilidades que la IA conlleva, lo que nuevamente origina la duda: ¿es posible que la IA reemplace a los animadores? Si bien esta tecnología puede ayudar en ciertas tareas, como manipular personajes o generar gráficos en movimiento, hasta el momento esta carece de





Fuente: SALT\_VERSE

ese toque de humanidad y no cuenta con la capacidad suficiente para sustituir la creatividad que los animadores generan y aportan a la animación.

Ya rozando la actualidad, diversos creadores de contenido han palpado el terreno de lo artificial y han experimentado con sus propias creaciones e ideas todo lo que la IA puede (y no) lograr. Uno de los casos más llamativos es el del reciente *horror movie* llamado *De noche con el diablo* (*Late Night with the Devil*, Cameron Cairnes y Colin Cairnes, 2023) y sus casi imperceptibles imágenes generadas con IA. Fueron tres momentos creados artificialmente los que trajeron consigo una gran ola de críticas y reclamos: aquellos momentos breves y específicos fueron utilizados

para transicionar del falso especial televisivo de Halloween a la realidad ficcional de la película, al insertarla de manera transversal y cumplir con el objetivo de mantener la estética setentera del filme.

A su vez, otros cortometrajes experimentalmente artificiales surgieron como respuesta ante el debate de la reciente incremento del uso de la IA en el quehacer cinematográfico. Por ejemplo, el caso del cortometraje pseudodocumental *Beyond Our Reality*<sup>3</sup> (Allen Stevenson, 2024), creado en colaboración con OpenAI y que muestra

<sup>3</sup> El cortometraje puede verse en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=ObUBUK0n-bo>

**Foto:** *Salt*, película hecha con inteligencia artificial

la vida silvestre de distintos animales híbridos, móviles, pero realmente inexistentes, que son presentados como si fueran reales y naturalmente coexistentes a nosotros. También está el caso de *Air Head*<sup>4</sup> (Patrick Cronenberg, 2024), un cortometraje que nos cuenta las limitaciones que tiene un hombre con cabeza de globo dentro de nuestra sociedad. En este corto, se muestran claras manchas artificiales que difícilmente pueden ser pasadas por alto, tanto en su cinematografía como en su narración. Otro ejemplo artificioso y llamativo es el caso de *The Golden Record*<sup>5</sup> (Paul Trillo, 2024), cortometraje experimental que nos brinda una experiencia inmersiva en la que

<sup>4</sup> El cortometraje puede verse en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=9oryIMNVtto>

<sup>5</sup> El cortometraje puede verse en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=7y2s9Zs18fM>

acompañamos la creación de un vinilo que viaja por espacios desconocidos y fugaces, junto con música de fondo que complementa acertadamente la historia.

En ese sentido, están surgiendo actualmente un grupo de tráilers cinematográficos que experimentan con IA para recrear el aspecto que tendrían diversas películas si hubieran sido rodadas en diferentes épocas. A través de la voz en *off* y el estilo cinematográfico, el canal de YouTube Abandoned Films juega con la (re)creación de nuevas historias, combina relatos e inventa finales alternos de películas ya existentes, como es el caso de animados como *Mulan*<sup>6</sup> (Tony Bancroft y Barry Cook, 1998) o largos ficcionales como *Parque jurásico*<sup>7</sup> (*Jurassic Park*. Steven Spielberg, 1993), entre otros ejemplos, y nos transportan a diversos periodos de tiempo a través de imágenes imperfectas, pero impresionantes. Son creaciones artificiales que cuentan con un particular carácter inmersivo que nos sorprenden al llevar al pasado historias que conocemos y que nos empujan a cuestionarnos sobre las películas que nos esperan en un futuro cada vez más artificial.

Es así que, después de que se trabajara con IA solamente en cortometrajes y en pequeños instantes dentro de algunos largometrajes, surge en el 2022 la primera película creada enteramente por inteligencia artificial: *Salt* (Fabian Stelzer). Mediante las herramientas con IA generadoras de imágenes e historias, esta película fue cobrando más profundidad y vida, desde sus planos en

movimiento generados por Stable Diffusion, Midjourney y Dall-E 2, hasta la creación del guion por parte de ChatGPT-3 y la creación de los diálogos y narraciones generados con las IA Synthesia y Murf.

Hasta el momento, este es un filme llamativo y colaborativo que ha atraído la atención de las audiencias. Su creador, Fabian Stelzer, subió periódicamente a Twitter<sup>8</sup> los cortometrajes creados a través de estas inteligencias artificiales, para que el público pueda opinar sobre el curso de la historia y evaluarla a la par de su creación hasta completarla. Los cortos de Stelzer, hasta ahora, muestran imágenes ficcionales de mundos alternos y desconocidos que generan interés por la cantidad de detalles minuciosos que estos muestran y por la fluidez con la que sus personajes interactúan entre sí.

Este es, hasta ahora, el vistazo inicial que tenemos acerca del lento y fuerte impacto y desarrollo de esta tecnología con la que convivimos durante estos tiempos de inteligencia artificial. Entonces, en un mundo como el actual, en el que las agendas vienen llenándose de más disparidades y dilemas éticos en torno a la inteligencia artificial: ¿es la practicidad que trae la IA la que sobresale frente a los problemas morales que, a su vez, esta genera o es al

contrario? Lo cierto es que la IA es una herramienta que ha llegado para quedarse. Probablemente, no haya nada que hacer frente a su uso en las grandes industrias, más que exigir su empleo moderado y supervisado para el bien de la singularidad de las mismas industrias y la protección de la creatividad de sus trabajadores. El futuro del cine, ya tocando nuestras manos, es uno en el que la convivencia con estas nuevas inteligencias será inevitable y se verá que, como dijo alguna vez George Lucas, “la tecnología es como un pez. Cuanto más grande se vuelve, más tienes que vigilarlo” (como se cita en Millán, 2023). ◻

## Referencias

- Barco, U. (2020). *Aplican deepfake a The Mandalorian y se ve mejor que la escena oficial*. UnoCero. <https://www.unocero.com/entretenimiento/the-mandalorian-luke-skywalker-deepfake/>
- Caranicas, P. (2018). *Artificial intelligence could one day determine which films get made*. Variety. <https://variety.com/2018/artisans/news/artificial-intelligence-hollywood-1202865540/>
- Marr, B. (2021). *Big data: How Netflix uses it to drive business success*. Smart Data Collective. <https://www.smartdatacollective.com/big-data-how-netflix-uses-it-drive-business-success/>
- Menta, A. (2022). *Guillermo del Toro says animated films deserve a shot at best picture: "The craft is incredibly complex"*. Decider. <https://decider.com/2022/12/09/guillermo-del-toro-interview-pinocchio-ai-art/>
- Millán, V. (2023). *¿Abre la IA en el cine una nueva era? Retos, preocupaciones y ventajas de la entrada de esta tecnología en el sector*. ThinkBig. <https://blogthinkbig.com/ia-en-el-cine/>
- Morante, S. (2022). *Deep learning en Star Wars: que la computación te acompañe*. Telefónica Tech. <https://telefonicatech.com/blog/deep-learning-star-wars-computacion-acompane>
- Rodríguez, S. (2018). *House of Cards: el éxito que Netflix creó gracias a la inteligencia artificial*. Big Data Magazine. <https://bigdatamagazine.es/house-of-cards-el-exito-que-netflix-creo-gracias-a-la-inteligencia-artificial>

<sup>6</sup> Para consultar el video en alusión puede ingresar al siguiente enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=hTlr8zxBY2E&ab\\_channel=WardenCinematics](https://www.youtube.com/watch?v=hTlr8zxBY2E&ab_channel=WardenCinematics)

<sup>7</sup> Para consultar el video en alusión puede ingresar al siguiente enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=V75HmOQWuoE&ab\\_channel=AbandonedFilms](https://www.youtube.com/watch?v=V75HmOQWuoE&ab_channel=AbandonedFilms)

<sup>8</sup> Stelzer plantea, junto a la IA, la historia de un mundo lejano, Kaplan 3, donde se produce una excesiva cantidad de sal que provoca daños graves a las naves y a las vidas de los astronautas visitantes durante las diversas expediciones que realizan con el objetivo de conocer más sobre el desconocido planeta. Para consultar dicha cuenta en Twitter, puede ingresar al siguiente enlace: [https://x.com/SALT\\_VERSE/media](https://x.com/SALT_VERSE/media)