

EL EROS DIGITAL:

inteligencias arti sexuales y cinem

En el episodio "Ciencia, inteligencia artificial y otras tecnologías" del podcast *Páginas Indiscretas*, lanzado en junio del año pasado, se discute la representación de la inteligencia artificial en el cine, desde su abordaje en clásicos como *Metrópolis* de Fritz Lang hasta en películas de las últimas décadas como *Inteligencia artificial* de Steven Spielberg. Los conductores analizan cómo el cine ha reflejado temores y fascinaciones tecnológicas, incluyendo la pérdida de humanidad y el erotismo tecnológico en filmes como *Titane*. Asimismo, exploran cómo el cine deconstruye sus propios mecanismos, en obras como *La noche americana* y *Inland Empire*, y muestra la fascinación por la tecnología detrás de la imagen.

★ RICARDO BEDOYA Y JOSÉ CARLOS CABREJO

Oficiales, Cinematográficas

José Carlos Cabrejo (JCC): Es muy interesante lo que se ha discutido recientemente sobre la inteligencia artificial y las consecuencias que ello puede traer consigo, particularmente, en las formas de hacer cine. Hace poco hubo una huelga de guionistas que, entre otros motivos, se relaciona con los deseos que tiene la industria de Hollywood por querer desarrollar una inteligencia artificial que sea capaz de adaptar diversas obras, es decir, que comience a escribir y perfilar guiones a partir de obras literarias de dominio público. Me parece interesante comenzar a dialogar sobre la inteligencia artificial representada en las películas y, también, por un lado más general, sobre la singular relación entre el cine, la ciencia y los temores que los avances tecnológicos desencadenan.

Con respecto a las adaptaciones de la literatura al cine, podemos comenzar mencionando una obra que se ha adaptado múltiples veces, que es *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, y que desarrolla la idea del científico que juega a ser Dios. En este caso, el doctor Frankenstein es quien busca tener su propia capacidad, sus propios medios, para crear otra forma de vida, pero, en su intento de ser Dios, lógicamente, cae en un destino trágico. Además, también está presente la idea de cómo la ciencia puede ser instrumentalizada para fines políticos, como se ve también en *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927) de Fritz Lang cuando crean la réplica robótica de una mujer para armar una gran revuelta. Todo eso me recuerda a las noticias que he leído últimamente sobre cómo la inteligencia artificial, eventualmente, podría ser usada dentro del terreno de la guerra, al ser capaz de recabar información y otras tantas habilidades, lo que abriría horizontes realmente inquietantes.

En ese sentido, el cine siempre ha desarrollado el asunto de la tecnología y la ciencia de esa forma. Podríamos hablar de *Alphaville* (*Alphaville: Une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965) de Jean-Luc Godard o de *2001: Odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), que son dos casos que contienen esas presencias maquinarias y robóticas. En el caso de la película de Godard, esta tiene una inteligencia fría, ausente de afectos y que se aleja, especialmente, del cariño que tenía este director hacia la literatura y, en particular, hacia la poesía dentro de sus películas. *Alphaville* tiene primeros planos de los protagonistas, entre ellos Anna Karina, que son fantásticos, mientras, a su vez, vamos escuchando en *off* una voz que lee poesía de Paul Éluard.

En *2001: Odisea del espacio*, el temor hacia las máquinas, el miedo a que estas puedan llegar a tener una capacidad de razonamiento superior a la nuestra, ya está presente con HAL 9000. Ambos casos tienen una visión fría sobre las tecnologías, mientras que otros filmes, como *Inteligencia Artificial* (*A.I. Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001) que, además, se basó en un proyecto que Kubrick no pudo concretar, sí hay, curiosamente, un asunto más afectivo conectado a los robots y a las inteligencias artificiales. En la película de Spielberg, tenemos la figura tecnológica del personaje de Joel Osment, que es este robot que fue creado a imagen y semejanza de un niño que una familia perdió y quien, aun siendo un androide, tiene la capacidad de desarrollar afectos.



Esa visión que Spielberg le da a su película es sumamente interesante. Además, hay una escena que me recuerda mucho a lo que estamos viviendo ahora con ChatGPT, cuando el protagonista le hace preguntas a una máquina que tiene la capacidad de responder lo que sea. Por otro lado, podemos hablar también de otros personajes que están dentro de esa línea más cercana a las películas de *mad doctors*, como es el caso de *El aguijón de la muerte* (*The Tingler*, William Castle, 1959) o de todas las versiones que hay de *La mosca*, como la de Kurt Neumann (*The Fly*, 1958) o de David Cronenberg (*The Fly*, 1986). Me parece que, en el fondo, todas buscan encontrar eso extraordinario que el ser humano puede hacer con la ciencia y las consecuencias nefastas de eso. Al fin y al cabo, jugar a ser Dios es como volver al Antiguo Testamento, a Adán y a Eva,



Foto:
Frankenstein

es intentar morder el fruto prohibido para parecerse al Todopoderoso, a pesar de que eso signifique recibir una sanción terrible. Entonces, esa visión del cine tiende a ser más opaca sobre las posibilidades de la ciencia.

Ricardo Bedoya (RB): Me parece que es como el pecado original. Hay un creador, una suerte de demiurgo que desafía las leyes de la naturaleza al generar algo que, por supuesto, no corresponde a nuestra experiencia de la normalidad y escapa de cualquier previsión, como en el caso de *Frankenstein*. También aparece la figura del aprendiz de brujo que desbarata todo lo que intenta crear y queda desconcertado e impotente frente al devenir caótico de su fantasía de orden y previsión. *2001: Odisea del espacio* tiene la presencia de HAL 9000, la computadora que debe ser desconectada para evitar que, de lo contrario, controle y arruine la misión.

El cine es producto de un ojo mecánico que lo registra todo, pero la omnipresencia de otro ojo, como el de HAL 9000, que lo controla todo desde una perspectiva inmutable,

dispuesta por una inteligencia acaso formativa, acaso curiosa, acaso perversa, le permite generar ficciones de inquietud y hasta de terror: pensar que la inteligencia artificial es producto del desarrollo de una evolución humana y científica que ha logrado construir un ojo que nos mira, nos conduce hacia donde quiere —o hacia donde pretenden conducirnos, con vocación totalitaria, sus creadores— y que, tal vez, pueda acabar con nosotros. Todas esas fantasías están plasmadas en una gran cantidad de películas. En *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) son replicantes que conviven con nosotros los que deben ser extinguidos.

El miedo de perder nuestra condición humana es una fantasía ominosa que recorre la historia del cine, desde *La presa más peligrosa* (*The Most Dangerous Game*).



Fuente: IMDb

Ernest B. Schoedsack e Irving Pichel, 1932) hasta *La isla del Dr. Moreau* (*The Island of Dr. Moreau*. John Frankenheimer y Richard Stanley, 1996), basada en la novela de H.G. Wells, y nos perturba con la posibilidad de la mutación bestial y la sujeción a la naturaleza animal (terror que acompaña también a las representaciones clásicas del vampiro y el licántropo). También, con el terror de descubrir en nosotros los rasgos de lo siniestro, la pérdida de la identidad por usurpación de ella o como consecuencia de una posesión, como en *La invasión de los usurpadores de cuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*. Don Siegel, 1956); o por la fusión de lo orgánico y lo mecánico, como en *Inteligencia artificial*. La película de Spielberg tiene una secuencia extraordinaria: en una reunión familiar, de pronto, el niño hace un gesto muy humano que sorprende; es el signo de aquello que se va convirtiendo en algo cada vez más escalofriante porque revela que, incluso, en la inocencia puede esconderse el rasgo de lo siniestro.

JCC: Algo que también es interesante en la película de Spielberg es que uno termina desarrollando como espectador más empatía por los robots. El personaje de Jude Law, un robot *gigolo*, tiene varias amistades robóticas y son estos seres tecnológicos los que son usados para competencias bárbaras, en espacios que parecen coliseos romanos. Entonces, esta idea del avance de la ciencia y el desarrollo de estas inteligencias artificiales es, particularmente en esa película, una excusa para ver aquel accionar cruel y salvaje que puede tener el ser humano, y que, al contrario, extrae de los robots un lado más humano. De alguna manera, eso también está en *Blade Runner*, a

Foto:
Haley Joel
Osment
y Frances
O'Connor en
*Inteligencia
artificial*

través de la idea del replicante que puede mostrar compasión hacia el humano.

RB: Ahí están presentes los conceptos antagónicos. Por un lado, el robot que nos recuerda que somos responsables de su existencia, lo que nos culpabiliza. Por otro lado, comprobamos la fragilidad del robot, porque, después de todo, él también depende de algo o de alguien. En *Inteligencia artificial*, el robot es un niño desamparado que se pierde en el bosque como si fuera Bambi y que busca fuertemente una presencia femenina y mítica. Me parece curioso que exista, por un lado, el horror y, por el otro, la idea de que, después de todo, ese personaje también es una creación que puede ser desactivada. Spielberg suele preferir la benevolencia y la mirada tolerante.

JCC: En *Inteligencia artificial*, Spielberg le da una entrada muy atractiva a su película, al explorar todas las posibilidades que tiene la tecnología para volver a lo feérico, a los cuentos de hadas.

RB: Cuando Spielberg trata de acercarse al universo de lo fantástico, lo hace apelando al género de la ciencia ficción, a través del filtro de la fantasía familiar, como en *E. T. el extraterrestre* (*E.T. The Extra-Terrestrial*).

1982), con una visión similar a la de *El niño salvaje* (*L'enfant sauvage*, 1970) de Truffaut. Es decir, imaginando personajes que vienen de un mundo distinto, por no decir desconocido, ligados a la idea de alteridad, pero sin los objetivos de provocar destrucción. Buscan canales de comunicación con los humanos. En *E. T. el extraterrestre*, la primera reacción de Drew Barrymore al encontrarse E. T. es el susto, pero, luego, los muchachos forman un grupo y lo llevan hasta donde desea llegar. Eso es algo que también sucede en *Encuentros cercanos del tercer tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*. Steven Spielberg, 1977), además, con Truffaut de mediador y siendo él quien trata de encontrar los elementos humanos en la comunicación con los alienígenas.

JCC: Hablar de Truffaut es interesante, porque en *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966), la amenaza de la desaparición de los libros es tomada como un problema sumamente importante, como lo es también en la nueva ola francesa en general, en la que el amor por la literatura y cómo esta se expresa de diferentes maneras tiene una gran presencia. Hoy en día, podemos almacenar un libro en una tableta o en la nube; por eso, es ahí donde se ve la amenaza y nos convierte a nosotros, los seres humanos, en los repositorios, los que van a vigilar y resguardar que estas obras literarias sigan vivas a través de la memoria. En el caso de Spielberg, es curioso que, en *Inteligencia artificial*, *E.T. el extraterrestre* y *Encuentros cercanos del tercer tipo*, el robot y el alienígena son representados como un otro, pero sin ser considerados una amenaza, como sí sucede, por el contrario, en *Guerra de los mundos* (*War of the Worlds*. Steven Spielberg, 2005).

RB: *Guerra de los mundos* es una adaptación de la novela de H. G. Wells. Spielberg comparte con Truffaut la mirada humanista. En *Fahrenheit 451*, que es una adaptación de la novela de Ray Bradbury, se busca la protección de la memoria a través de los libros, porque estos se corporizan, se hacen de carne y se vuelven personas.

JCC: Los libros se hacen humanos.

RB: Exacto. Es curioso cómo eso ahora ha cambiado, porque la memoria cultural —que incluye el patrimonio cultural cinematográfico— ya no existe únicamente en soportes materiales. Lo que era parte de la memoria humanizada, se convierte en un archivo. Es como la voz de Samantha en *Ella* (*Her*. Spike Jonze, 2013), se desmaterializa aquello que era absolutamente esencial en una relación erótica.

Eros electrónico y digital

JCC: Con respecto a lo que mencionas, últimamente he leído varias noticias sobre lo que está pasando con muchas personas jóvenes que muestran, de pronto, menos interés por el sexo, algo que se ve también en *Ella*, al establecer un vínculo afectivo y de deseo con un sistema operativo. Las películas, poco a poco, introducen en sus discursos los fenómenos que van ocurriendo o que sucederán en un futuro. En la actualidad, convivimos con un panorama similar, en la relación que tenemos con esas opciones que ofrece la tecnología, como lo son Siri, Alexa u otros aparatos que pueden hablarnos. Aún no estamos al nivel tecnológico ficcionalizado por Spike Jonze, pero me parece que no nos encontramos tan lejos de eso, porque ya se

publican noticias impactantes sobre las relaciones que algunas personas tienen con muñecas realistas en Japón.

RB: Lo mencionaba hace muchos años Román Gubern en su libro *El eros electrónico* (2000).

CC: Claro. En ese sentido, me recuerda también al final de *Casanova* (*Il Casanova*. Federico Fellini, 1976), porque plasman al seductor en su vejez y soledad, mientras baila con una muñeca que es su única compañía. Esa perspectiva del vínculo humano con lo objetual que parece humano, de alguna manera, ha marcado muchas de las más recientes imágenes cinematográficas.

RB: La humanidad de Casanova se mecaniza cada vez más. Cuando él baila con la muñeca, en esa secuencia final extraordinaria, ella se ha convertido en un reflejo del propio seductor, o es una suerte de *alter ego*, o acaso Casanova fue siempre un muñeco de cuerda capaz de participar en esos coitos interminables, donde lo único que importa es sumar cada vez más parejas.

JCC: Sí. Ahí también podemos hablar de esos personajes que son dependientes de lo objetual y de lo tecnológico, porque es su erotismo el que está mediatizado por eso. En ese sentido, lógicamente, llegamos a un realizador tan interesante como lo es David Cronenberg, con una película como *Cuerpos Invadidos* (*Videodrome*, 1983). Hay una secuencia fantástica en la que el personaje de James Woods está frente a una pantalla de TV, en la que se van formando unos labios y él introduce su cabeza dentro de esa boca. Es interesante cómo *Cuerpos Invadidos*, siendo una película de 1983, es sumamente visionaria frente a estos modos de interactividad tecnológica que tenemos hoy en día con las pantallas. Uno ve *Cuerpos Invadidos* y puede compararla con lo que sucede en la actualidad con esas formas de expresión de erotismo como OnlyFans. En la película de Cronenberg, esa relación entre los contenidos eróticos y las pantallas ya estaba presente, mientras el personaje de James Woods se perdía en esa nueva carne, en esa transformación del ser humano en entidad tecnológica.

En *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), también está la idea del videojuego que absorbe al ser humano, reflejada a través de los *joysticks*, hechos con materia orgánica y animal, que, a su vez, tienen formas sexuales, semejantes a un clítoris,

y se conectan a un biopuerto ubicado en la base de la columna vertebral, cuya apariencia es próxima a lo anal. *Cuerpos Invadidos* se direcciona más al acto de perderse en la pantalla, pero ambas películas coinciden en sus formas del erotismo. De cierto modo, esta cinta nos habla de una transformación, una revolución en cuanto a cómo se desarrolla el deseo sexual. Es exactamente por eso que Cronenberg es un realizador tan fascinante. En *La mosca*, el cineasta se orienta más hacia una lógica frankensteiniana, a una pérdida del control de la invención tecnológica. El protagonista, al experimentar con la teletransportación y fusionarse genéticamente con una mosca accidentalmente, primero, se ve fascinado con las transformaciones de su cuerpo; después, muta en un monstruo.

RB: Además, lo que se desarrolla cada vez más es esa relación entre la sexualidad y lo objetual, que alimenta esa idea del objeto como un factor desencadenante de un deseo e, incluso, de una obsesión. Eso, por ejemplo, lo vemos plasmado en *Titane* (2021), la película de Julia Ducournau, en la que el auto es justamente un objeto de deseo; como también, de alguna manera, lo es en *Crash*. *Extraños placeres* (*Crash*. David Cronenberg, 1996).

JCC: *Crash* desarrolla la idea de la sexualidad con los carros y plantea, a su vez, la posibilidad de la muerte a través de estos. Es la fusión de Eros y Tánatos. De alguna manera, los carros funcionan como una prótesis sexual o como extensiones de los órganos genitales, como se demuestra cuando un carro impacta a otro y le deja marcas del choque en el cuerpo y muestra esa fascinación por las heridas. Los vehículos quedan con hendiduras de formas cercanas a lo vaginal. *Crash* es todo un viaje.

RB: Creo que Cronenberg también evoca un elemento contracultural en los años 50 y 60, épocas marcadas por una aparente placidez y felicidad, junto con la idealización de la familia perfecta que transmitían las películas de Hollywood de ese tiempo.

Transparentar los mecanismos del cine

JCC: Claro. Además, podemos saltar a las películas que desarrollan la tecnología detrás del cine. Volviendo a Truffaut, pienso en *La Noche Americana* (*La nuit américaine*, 1973), por ejemplo, y su relación con los aparatos cinematográficos que al final terminan siendo la visión del cine como un sueño. En ese filme, vemos al director, interpretado por Truffaut, haciendo películas y planteando esa idea del cine como un territorio ideal o de ensueño.

RB: También como comunidad familiar, porque, además, gira en torno a esta máquina capaz de crear ilusión. En *Persona* (1966) de Ingmar Bergman, sucede lo contrario. La película empieza con la representación de la propia máquina, muestra cómo funciona, pero luego se prende con los carbones y se desmorona. Los carbones de los proyectores de aquellas épocas se juntaban para generar la luz, lo que provocaba ese hilo narrativo de imágenes que parecen contradictorias o que no parecen guardar continuidad: son fragmentos

de películas silentes con imágenes de barbarie, de horror, con una mano que se crucifica y otras similares, pero también con pasajes burlescos que recuerdan los albores del cine. En su primera parte, el filme muestra todas las posibilidades que el cine tiene para recrear experiencias de dolor, placer, incertidumbre y demás. Luego, en la segunda mitad, de pronto, la película se escapa del engranaje de proyección, como ocurría antiguamente con los proyectores de rollo. Un fotograma se quema y se interrumpe la acción, para luego volver a comenzar.

La película de Bergman corresponde a una época de la modernidad en la que se postula la necesidad de exhibir los mecanismos materiales del cine, y de sus dispositivos, para buscar que los espectadores mantengan la lucidez del saber que están frente a una ilusión proyectada por una máquina que está detrás. Años después, en los 70, la idea de la deconstrucción se vuelve un programa de cierto tipo de cine, desde *Todo va bien* (*Tout va bien*, 1972) de Godard, que empieza mostrando cómo se firman los cheques para pagarle a todo el equipo de producción, hasta *Ruda jornada para la Reina* (*Rude journée pour la reine*. René Allio, 1973), que es una ficción que muestra sus costuras y sus entresijos, una forma de sabotear la ilusión realista del cine. Hay otros casos de ruptura que no tienen la misma radicalidad. En *Y la nave va* (*E la nave va*. Federico Fellini, 1983), de pronto, se rompe esa ilusión de un viaje en barco cuando la cámara da un movimiento de 360 grados: descubre al equipo de rodaje que está frente al armatoste que simula ser la embarcación y luego termina el giro para seguir con la acción.

JCC: También está ese filme de Monte Hellman, *Carrera sin fin* (*Two-Lane Blacktop*, 1971), que es bastante interesante, porque al final la película, como tal, termina quemándose. En *Los caballeros de la mesa cuadrada* (*Monty Python and the Holy Grail*. Terry Gilliam y Terry Jones, 1975), también se juega con mostrar los aparatos de realización cinematográfica en su final.

RB: No importa que la película se destruya o se queme. Lo que se constata es la fascinación por la tecnología que genera la imagen en movimiento creada a fines del siglo XIX, sea para causar entusiasmo y placer, como pretendía Truffaut en *La Noche Americana*, o para provocar incomodidad, como lo hizo René Allio y algunos otros cineastas de la deconstrucción en los años 70.



Fuente: IMDb

JCC: Claro. Eso también está presente en algunas de las últimas películas que ha hecho David Lynch, como *Inland Empire* (2006), al mostrar el equipo de grabación para reflexionar sobre el propio cine.

RB: En *Inland Empire* se destacan las texturas de las imágenes, que no están grabadas en alta definición, sino con una deliberada imperfección y aspereza, acaso para dar un clima de indeterminación y hermetismo.

JCC: En las últimas décadas, todo eso se puede apreciar en el campo experimental. Pienso en Michael Snow con la autoconciencia de la propia herramienta cinematográfica, en *Wavelength* (1967) con el *zoom* y después, justamente, con *Corpus Callosum* (2002), que arranca mostrando la pantalla de una cámara de

Foto:
Inteligencia artificial

vigilancia, y la mirada de la cámara del cineasta se introduce en aquella pantalla para pasar a otra fase de la película, en la que se exploran distintas posibilidades de alteración del campo visual tal como lo solemos entender.

RB: También están las películas de *found footage* de Peter Tscherkassky, que fuerzan las imágenes encontradas, como sucede en *Train Again* (2021), con esos trenes que están alterados en su recorrido y horarios, o al intervenir los ritmos del relato de horror tradicional en *Outer Space* (1999). Aunque parezcan películas que buscan ahuyentar al espectador, en realidad, lo fascinan. ◻