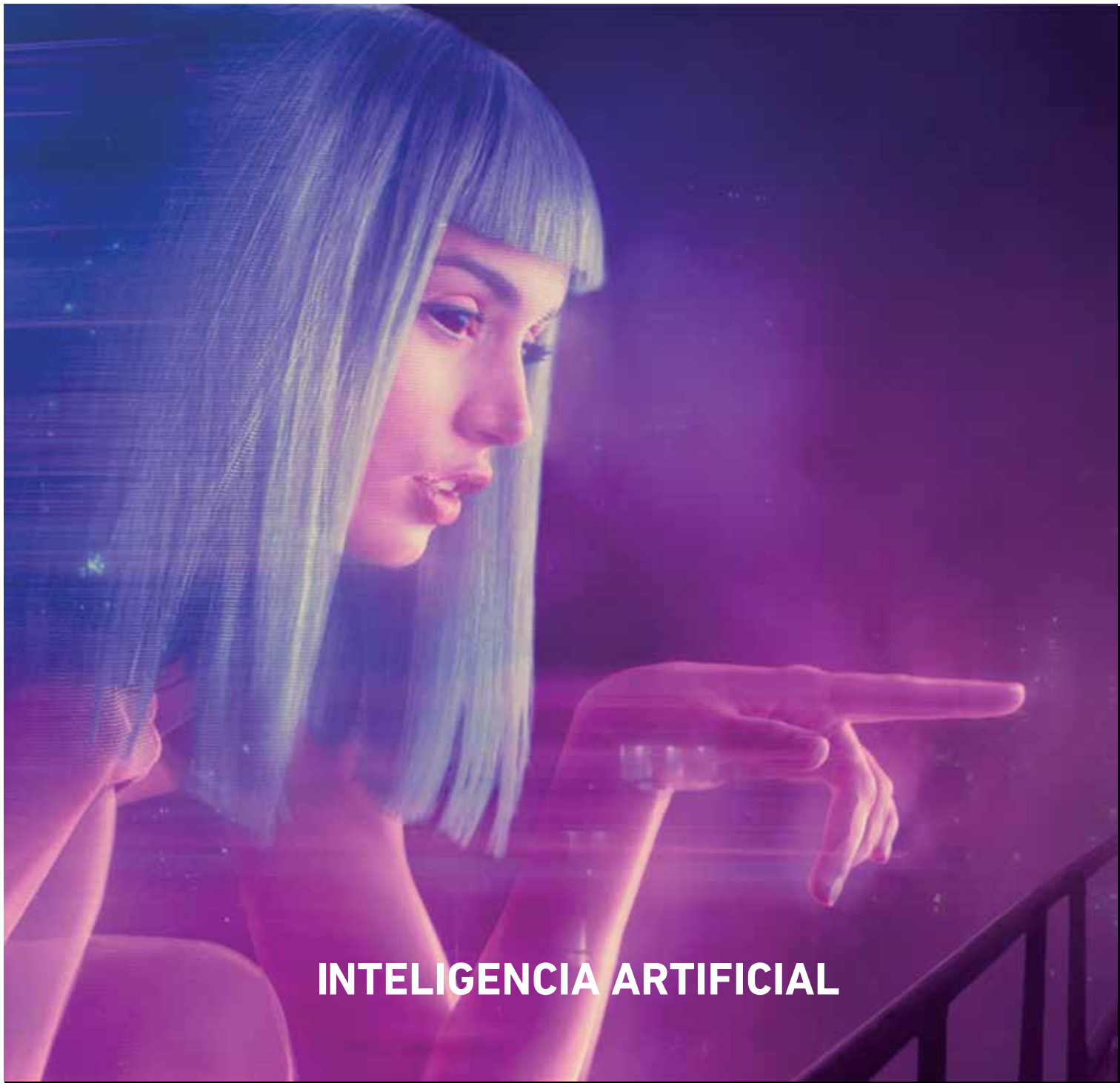




CINE

# VENTANA indiscreta



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

# índice

**Presentación** 3

**Máquinas y cuerpos invadidos: las representaciones de la inteligencia artificial en el cine de ficción** 4  
*Isaac León Frías*

**El presente de la IA en la actividad cinematográfica** 16  
*Victoria Vives*

**El eros digital: inteligencias artificiales, sexuales y cinematográficas** 26  
*Ricardo Bedoya y José Carlos Cabrejo*

**Metal y fantasía: la dimensión sexual de la inteligencia artificial en el cine** 34  
*Gustavo Vegas Aguinaga*

**¿La inteligencia artificial se apoderará del cine?: una entrevista a Rommel Comeca** 44  
*José Carlos Cabrejo*

**Replicando al ser humano: la IA y su búsqueda de humanidad en *Blade Runner* y *Blade Runner 2049*** 56  
*Alberto Ríos*

**La máquina como ser: exploraciones del cine sobre la consciencia de la IA** 64  
*Bruno Fabian Arana Rojas*

**Esculpiendo la condición humana: Tarkovski, Kogonada y la esencia del ser** 70  
*Mariano Soto Gonzales*



Foto de portada: *Blade Runner 2049*  
Fuente: IMDb

VENTANA INDISCRETA N.º 32  
Revista de la Facultad de Comunicación  
Segundo semestre del 2024

© Universidad de Lima  
Fondo Editorial  
Av. Javier Prado Este 4600, Urb. Fundo Monterrico  
Chico, Santiago de Surco, Lima, Perú  
Código postal 15023  
Teléfono (511) 437-6767, anexo 30131  
fondoeditorial@ulima.edu.pe / www.ulima.edu.pe

**CONSEJO EDITORIAL**  
Ricardo Bedoya, José Carlos Cabrejo, Giancarlo Carbone, Isaac León Frías, Javier Protzel, Eduardo A. Russo y Lauro Zavala

**DIRECCIÓN Y EDICIÓN**  
José Carlos Cabrejo

**COLABORACIÓN EDITORIAL**  
Victoria Vives

**COLABORAN EN ESTE NÚMERO**  
Alberto Ríos, Bruno Fabian Arana Rojas, Gustavo Vegas Aguinaga, Mariano Soto Gonzales

**DISEÑO**  
César Carrión y Rocío Villacorta

**CORRESPONDENCIA**  
ventanaimpresa@ulima.edu.pe

Los trabajos firmados son de responsabilidad de los autores. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta revista, por cualquier medio, sin permiso expreso del Fondo Editorial. Esta revista se publica con fines absolutamente educativos.

**DIRECCIÓN EN INTERNET**  
ventanaindiscreta.ulima.edu.pe

**SÍGUENOS EN TWITTER**  
@revventanaind

**BÚSCANOS EN FACEBOOK:**  
www.facebook.com/revistaventanaindiscreta/

**ENCUÉNTRANOS EN INSTAGRAM**  
ventana\_indiscreta

**SÍGUENOS EN LETTERBOXD**  
https://letterboxd.com/ventanaind/

ISSN ELECTRÓNICO 2523-6245  
Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú n.º 2020-08607

# Presentación

Desde tiempos remotos, el ser humano ha fantaseado con la posibilidad de crear y vivir experiencias tecnológicas. El cine, especialmente el de ciencia ficción, ha sido el medio que mejor ha materializado esas idealizaciones sobre la convivencia con la tecnología. Dentro y fuera de la actividad cinematográfica, la inteligencia artificial (IA), cada vez más polémica, ha emergido como una herramienta prominente que amplía nuestras posibilidades.

Con la llegada de *Viaje a la Luna (Le Voyage dans la Lune, Georges Méliès, 1902)*, el cine comenzó a explorar con curiosidad las implicaciones científicas y los futuros que se perfilaban como idealizados o sombríos. En este camino, la ciencia ficción ha propuesto escenarios cada vez más artificiales y, paradójicamente, cada vez más cercanos a la realidad.


A lo largo de su historia, el cine ha retratado mayormente a la IA como antagonista: desde los replicantes asesinos en *Blade Runner (Ridley Scott, 1982)* hasta las supercomputadoras inteligentes, como HAL 9000 en *2001: Odisea del espacio (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968)*. En estos casos, la IA aparece como un peligro inminente, un reflejo de los temores que despierta. Sin embargo, con el tiempo, los papeles de la IA en la ficción cinematográfica se han expandido y nos ha llevado a cuestionar sus límites. Ejemplos como David, el androide de *A. I. Inteligencia artificial (Steven Spielberg, 2001)*, y los sistemas operativos de *Her (Spike Jonze, 2013)*, que experimentan emociones tan humanas como el amor o la nostalgia, difuminan la frontera entre lo humano y lo tecnológico.

Este interés por lo desconocido se ha transformado en un temor palpable: ¿nos convertiremos en personajes secundarios en un mundo cohabitado por IA? Actualmente, esta duda resuena en nuestras conversaciones sobre el cine. Desde programas entrenados para escribir guiones hasta sistemas capaces de ajustar expresiones faciales en actores digitales, la IA ha comenzado a transformar aspectos clave de la producción cinematográfica.

En esta edición de *Ventana Indiscreta*, se reflexionará sobre cómo el cine ha abordado las implicaciones emocionales y éticas de estos avances. A través de personajes de corazón artificial, el cine nos enfrenta a dilemas que ya no son meras especulaciones, sino realidades que comienzan a moldear nuestra industria y nuestras vidas. ¿Será la IA nuestra aliada en la creación artística o un competidor que redefine lo que significa ser humano?

# 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 medieval<sup>1</sup>, 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,

<sup>1</sup> 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 otros<sup>2</sup>. *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

<sup>2</sup> 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 Andriyevsky<sup>3</sup>. 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

<sup>3</sup> 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

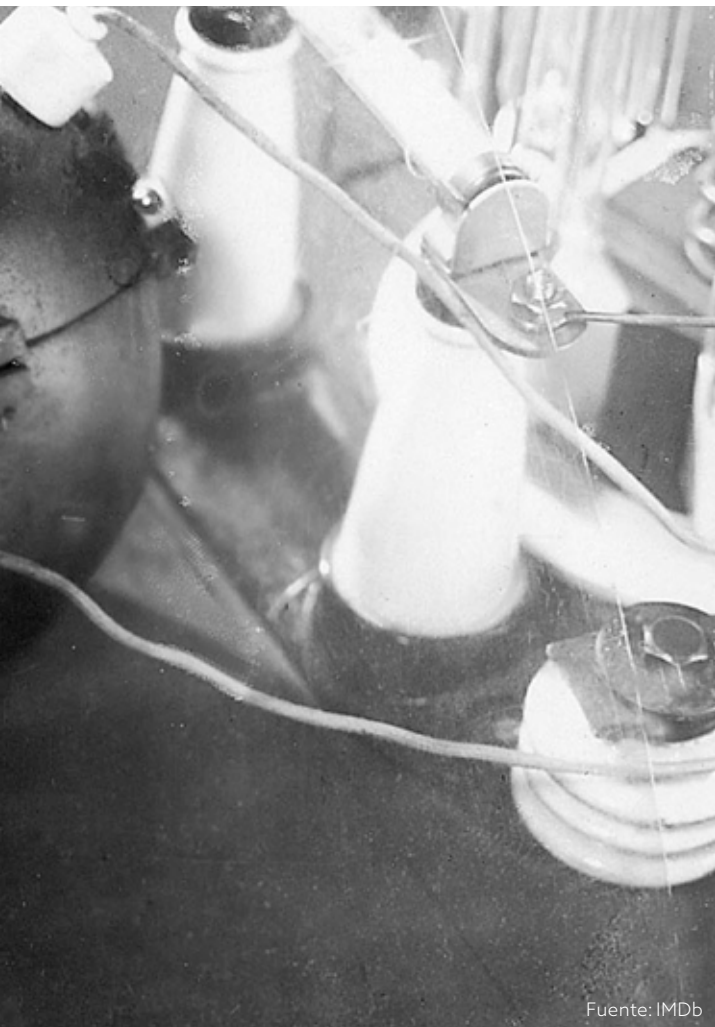




de ya considerable tradición, se convierte en una abanderada del género fantástico potenciado por el color, con unos primeros títulos distribuidos internacionalmente por la hollywoodiana Universal.

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)<sup>4</sup>. Aunque se atribuye el origen de

<sup>4</sup> 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 panorama<sup>5</sup>.

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.

<sup>5</sup> 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)<sup>6</sup> 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

---

<sup>6</sup> 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 andróides (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)<sup>7</sup>, *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 cierto<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> 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.

<sup>8</sup> 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 ficcional<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> 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 adelante<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> 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? ◻

# 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.

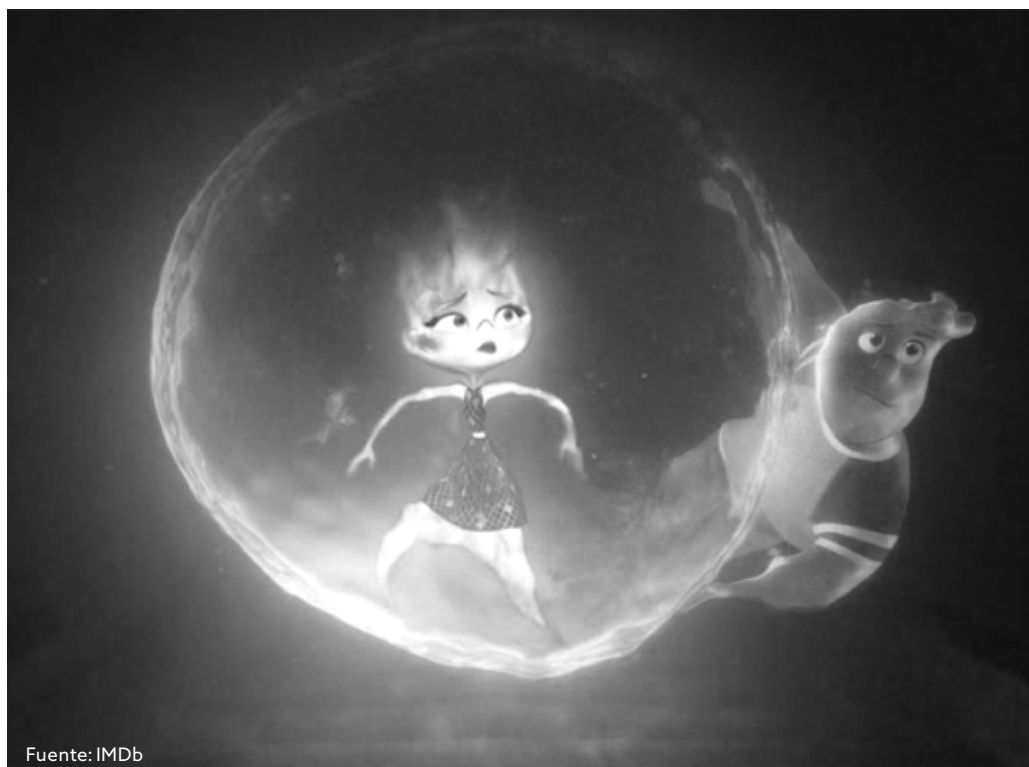
Del mismo modo, en la etapa de posproducción, en la que se utiliza la IA como una poderosa e interesante herramienta, esta es mucho más normalizada. A través de los efectos visuales, las imágenes generadas por una computadora (CGI, por sus siglas en inglés), el montaje, la corrección de color y la creación 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)

# 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. ◻

# Metal y fantasía

## la dimensión sexual de la inteligencia artificial en el cine

Desde tiempos tempranos, el cine ha palpado constantemente la relación entre la inteligencia artificial (IA) y el sexo desde diversas perspectivas y ha mostrado cómo los avances tecnológicos influyen en la intimidad y el deseo humanos. Desde *Metrópolis* de Fritz Lang, que presenta un robot de apariencia femenina como objeto de deseo, hasta *Blade Runner* y *Ella*, el texto explora las cuestiones que giran alrededor de las relaciones románticas y sexuales entre humanos e IA para reflejar tanto el potencial atractivo como las limitaciones de estos encuentros.

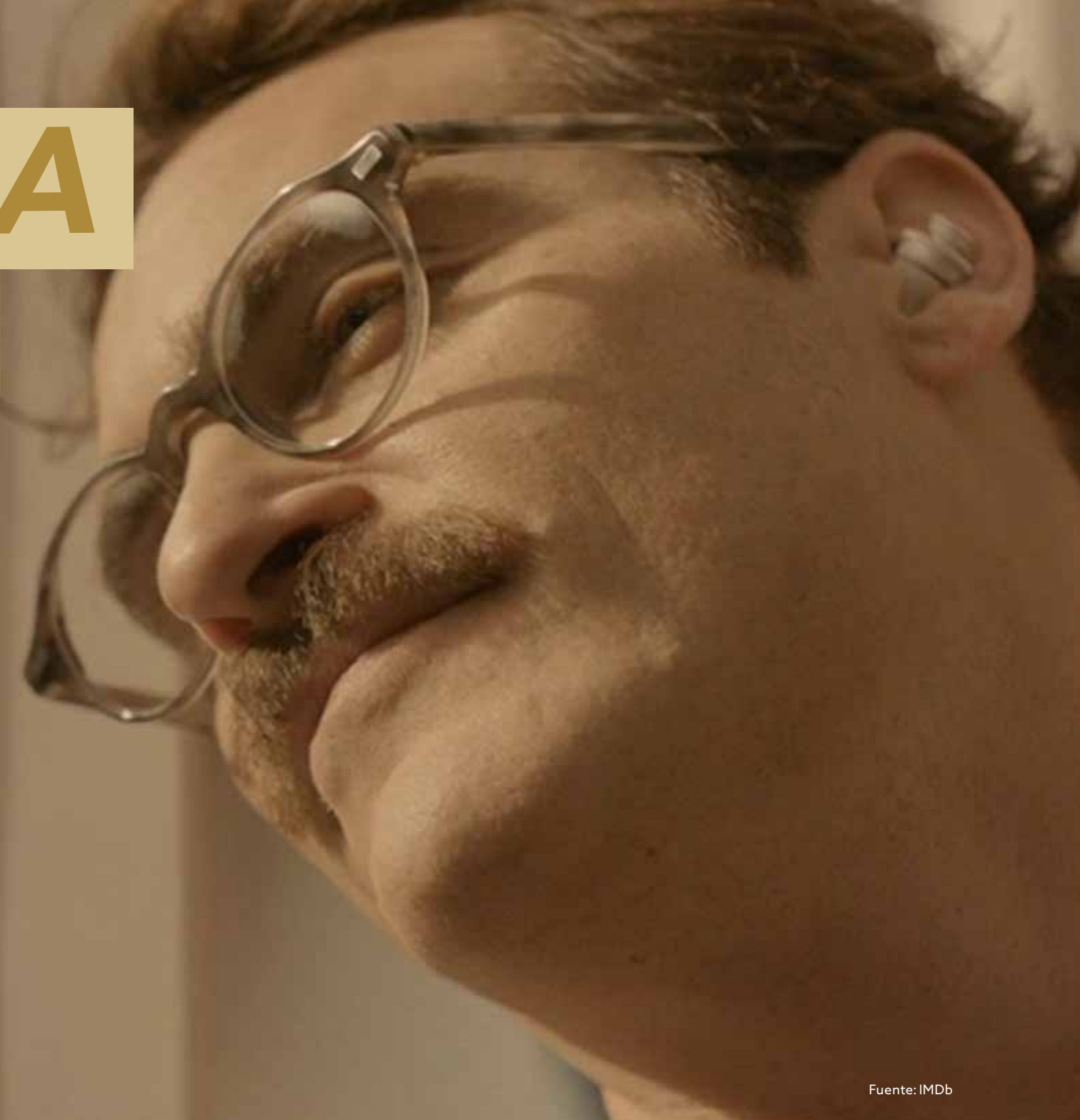
★ GUSTAVO VEGAS AGUINAGA

El cine ya ha representado en diversas ocasiones a la inteligencia artificial (IA) en roles de villanos y como parte de intereses y relaciones románticas. A partir de este último grupo, resulta de interés estudiar las cintas que muestran las posibilidades de estas tecnologías con respecto al ámbito sexual, tema que se condice con los avances que se dan al día de hoy. En un mundo moderno donde la IA está cada vez más presente en nuestras vidas, la intimidad no es un área ajena a esta. De allí, entonces, las exploraciones del deseo y el placer en relación con estos avances tecnológicos que veremos a continuación.

### Encuentros tempranos

Hace casi cien años, en 1927, el cineasta alemán Fritz Lang exploraba el potencial sexual de un robot de apariencia femenina en *Metrópolis* (*Metropolis*), a través del doble autómatas de María (Brigitte Helm) creado por el científico Rotwang (Rudolf Klein-Rogge). Si bien la cinta propone discusiones de índole social y política, resulta valioso su interés por la influencia que puede lograr un

A



Fuente: IMDb

robot en la clase trabajadora a partir de bailes sensuales y un encanto único. Lo que sabía un visionario como Lang era que el atractivo de María se basaba en su apariencia humana, lejos de su naturaleza metálica. Tal precedente dibujaría la línea para otros títulos de ciencia ficción que quisieron también explorar el lado sexual de los robots: tendrían que lucir un aspecto humano para ser vistos como personajes dotados de cierta atracción sexual. Lo mismo aprenderían, a su modo, directores como Ridley Scott, Steven Spielberg o Denis Villeneuve.

**Foto:** *Ella* En 1973, el autor de los libros de *Jurassic Park*, Michael Crichton, dirigió *Westworld*<sup>1</sup>, una cinta en la que un resort ofrece la chance de vivir aventuras en la época medieval, en la era del Imperio romano o en el viejo Oeste,

<sup>1</sup> Bajo la misma premisa de dar a los clientes un lugar donde vivir para satisfacer sus deseos a costa de robots, Anthony Spinelli dirige en 1978 *Sex World*, una parodia de *Westworld* del cine para adultos. Como se podrá advertir, el rol de los robots en esta cinta es meramente de objetos sexuales unidimensionales. Lo interesante es que el planteamiento de tal temática tiene décadas en el cine.

todo a costa de robots que interactúan con los clientes. A partir de este último escenario, Crichton pone el ojo en el tema de la prostitución robótica, pero no como un negocio real de androides sexuales, sino como una representación de la vida de aquel tiempo actuada por robots. Uno de los protagonistas (James Brolin) exclama luego de acostarse con una meretriz robótica: “¡Amigo, las máquinas son sirvientes del hombre!”. Tal frase podría explicar la limitada libertad sexual de las inteligencias artificiales (hasta entonces) que el cine logró retratar, pues no escapaba de la realidad: si creamos máquinas para facilitarnos ciertas actividades y hacernos la vida más fácil o placentera, el ámbito sexual también saca provecho de tales avances tecnológicos. Así también se explica que, tanto en esta película como en otras, los robots de placer tienen apariencias femeninas,

no masculinas<sup>2</sup> (el caso de Spielberg lo veremos más adelante).

Crichton ahonda en la temática del sexo robótico a partir del comportamiento humano: uno de los clientes de *Westworld* busca acostarse con una ginoide en el mundo medieval, pero ella lo rechaza. Esto genera desconcierto en él y los científicos, pues se trata de un desperfecto técnico. El hecho de que negarse a tener sexo es señalado como salirse de la programación deja abierta la discusión sobre la cuestión del abuso sexual con víctimas autómatas dotadas de inteligencia artificial. Inicialmente, entonces, la ciencia ficción nos plantea ginoides por completo sumisas ante las preferencias de los hombres para luego proponer

<sup>2</sup> La discusión se puede expandir a partir de temáticas de género y cómo este mundo robótico moldeado según nuestros deseos responde al interés masculino.

robots con mayor capacidad de decisión y, por tanto, mayor libertad en temas de sexo.

### **Amoríos cyberpunk**

En el clásico de *sci-fi* dirigido por Ridley Scott, *Blade Runner* (1982)<sup>3</sup>, se plantea un mundo futurista donde los replicantes, de hecho, no son robots, sino seres parecidos a los humanos creados en laboratorios a través de bioingeniería para encargarse de tareas específicas. Esto implica que tengan un tiempo de vida corto que muchos intentan extender. Los replicantes son esclavizados y, por tanto, tratados como máquinas,

<sup>3</sup> En 1987, se estrenó *Cabaret Sin* de Philip Adrian Booth, una adaptación de *Blade Runner* para el cine porno. Se trata de un futuro en el que el sexo está prohibido por las élites y son unos robots sexuales que trabajan en un cabaret (o domo de placer) quienes lo ofrecen y practican. Al año siguiente, se publicó *Droid* (1988), una versión censurada de la misma cinta.

**Foto:**  
Jude Law y  
Haley Joel  
Osment en  
*Inteligencia  
artificial*



Fuente: IMDb



Fuente: Reddit

androides. En suma, no los ven como personas. El ángulo que toma Scott es que estos seres no solo no desean morir, sino que buscan prolongar sus vidas para alcanzar distintas metas. Así, existen replicantes fabricados para labores militares o de entretenimiento. Ese potencial que descubrió Fritz Lang en María, lo aplica Scott al caso de Zhora Salome (Joanna Cassidy), quien fue creada para que sea una asesina y se convierta en una *stripper*, una *femme fatale* robótica. En contraparte, está Pris (Daryl Hannah), fabricada como androide de placer, transformada en criminal bajo la compañía de Roy Batty (Rutger Hauer), su pareja romántica.

La presencia de Zhora Salome implica un negocio de baile exótico realizado por replicantes en la Tierra, así como la relación de Pris y Roy significa un avance en la tecnología de estos seres, pues son capaces de sentir afecto, placer y establecerse como parejas. En esta línea,

**Foto:**  
Tetsuo: el  
hombre de  
hierro

la replicante Rachael (Sean Young) es seducida por Rick Deckard (Harrison Ford) y hacen el amor. Dos detalles finales nos alumbran un poco los matices de este personaje. En primer lugar, cuando Deckard regresa de enfrentarse con Batty, ella le dice que lo ama, con premura y alivio. ¿Es una respuesta automática para asemejarse cada vez más a los humanos o realmente lo siente? El segundo detalle es la naturaleza de Rachael: se trata de otra gama de replicantes a las que se les programó la capacidad de quedar embarazadas. Así, Rachael es capaz de vivir una sexualidad todavía más cercana a la humana. Nuevamente, el rol sexual de los androides y robots está revestido de condiciones humanas.

Lo mismo, y casi de manera literal, ocurre en la secuela *Blade Runner 2049* (2017), a cargo de Denis Villeneuve. En este filme, el detective protagonista K (Ryan Gosling) intenta a duras penas tener sexo con una inteligencia

artificial de nombre Joi (Ana de Armas). En este futuro, las Joi son productos de compañía artificial personalizables (altura, rostro, cuerpo, idioma, vestimenta, etcétera), nada lejos de algunos juguetes sexuales en venta actualmente. Para acostarse con K, Joi propone que una humana de verdad replique sus movimientos, pero K desiste del encuentro. En diversos filmes, se evidencia la idea de que el sexo con robots e IA solo es factible si las apariencias de estos se alejan de su naturaleza de androides y se disfrazan de personas reales.

Lo mismo que Joi intenta realizar con K es lo que Samantha (Scarlett Johansson) le propone a Theodore (Joaquín Phoenix) en *Ella* (Her. Spike Jonze, 2013): un encuentro sexual entre una IA y un humano con una intermediaria real<sup>4</sup>. Como en el caso de *Blade*

<sup>4</sup> Ambos filmes plantean ejemplos interesantes de una suerte de cybersexo o una sexualidad despojada del cuerpo, amparada



*Runner 2049*, es un intento fallido, un tiro en falso. Este sexo unilateral, sin verdadera compañía física, es un retrato inmejorable de los tiempos actuales en los que, como dice Ricardo Bedoya, “los soportes físicos están en extinción y la desmaterialización se impone” (2023, p. 817), incluso a la hora de hacer el amor. Esto representa una actualidad hipermoderna en la que la estimulación y los afectos se vuelven virtuales, electrónicos, impersonales. Lo humano se deshumaniza y se transforma en algo mecánico, robótico, artificial.

Acá, sin embargo, la confusión surge a partir de que quizá Theodore realmente se ha enamorado de Samantha y busca una conexión directa con ella, no a través de otra piel. La IA, como

---

más en la voz, en las ideas, en el entendimiento en línea. Una intimidad menos genital y más electrónica o de otra realidad. Pienso en ese calor que siente Wade Watts en el mundo real cuando besa a Samantha en la realidad virtual de Oasis en *Ready Player One: comienza el juego* (*Ready Player One*. 2018, Steven Spielberg).

**Foto:**  
eXistenZ

hemos visto, no solo está ligada a una dimensión sexual en la que el coito es meramente por placer, sino que existe un componente de romance verdadero (o un amago de este) en varios casos. El mundo que plantea Jonze es uno amoldado a estos deseos, pero, claro, al ser entes cuya naturaleza tecnológica crece sin parar, su afecto programado y codificado escapa finalmente de nosotros. Hay un halo aleccionador en el final de *Ella*, pues ante la desaparición de Samantha, Theodore vuelve a buscar compañía humana en el mundo real, un hombro sobre el cual apoyarse ante la soledad profunda y devastadora, tal como retrata perfectamente aquel plano final.

Tanto en *Ella* como en *Blade Runner 2049*, existen modelos de inteligencia artificial programados para la compañía y placer que pueden comprarse en el mercado. El intercambio de dinero por sexo, si bien antiguo, recibe una representación moderna y futurista en los filmes citados (en las dos entregas de *Blade Runner* existe, asimismo,

el trabajo sexual dotado de elementos de ciencia ficción); sin embargo, quien le otorga una faceta aún humana a este quehacer es un maestro del género como Steven Spielberg.

En *A. I. Inteligencia artificial* (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001), Spielberg plantea una pregunta gigante: ¿se pueden programar los robots para amar? A través del pequeño David (Haley Joel Osment), intenta, bien que mal, responderla. Las desventuras del robot protagonista lo llevan a toparse con un robot prostituto, Gigolo Joe (Jude Law), cuyo oficio es únicamente satisfacer el placer humano. Gigolo Joe le advierte a David: “Te quieren por lo que haces para ellos, no por quién eres”, una dosis de realidad y de discusión respecto al rol de las inteligencias artificiales en nuestras vidas<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Toca evaluar lo siguiente: ¿Theodore de verdad se enamoró de Samantha o apreciaba que ella lo logró sacar de la rutina triste y solitaria, así como se volvió su

Así, Joe es relegado a no sentir placer alguno, solo una leve satisfacción de realizar el trabajo para el que fue programado, mientras que David no consigue un amor que equipare al suyo. De nuevo, Spielberg propone cuestiones: si los robots pueden amar, ¿también pueden ser amados?<sup>6</sup> Las cintas mencionadas discuten, cada una a su medida, la naturaleza humana del amor y el rol de las IA respecto a este. No obstante, y lo saben los personajes de estas películas, el afecto de las personas no es el mismo al de los robots. Ricardo Bedoya (2023, p. 209) señala que David comenta "es mi casa, pero no es igual" cuando regresa a un lugar parecido a su hogar<sup>7</sup>. Esta es una clave

---

compañía luego de que su anterior novia lo dejara? ¿Deckard amaba a Rachael o necesitaba a alguien con quien compartir su desolado y oscuro mundo?

<sup>6</sup> Mediante Gigolo Joe, Spielberg también se pregunta que, si los humanos creamos robots para nuestro placer, ¿por qué no podrían ellos también sentir placer?

<sup>7</sup> Bedoya (2023) añade que en el afán romántico del pequeño robot hay cierta naturaleza edípica en relación con su madre, pues toda su búsqueda termina con él y ella en cama acostados, sin el esposo ni el otro hijo. David ama a su madre solo para él (p. 210).

para entender la diferencia entre el afecto metálico y el de carne y hueso: parece, pero no es. Lo mismo podrían decir K. Theodore y otros personajes.

Tal como Scottie en *Vértigo* (*Vertigo*. Alfred Hitchcock, 1958) es cautivado por la apariencia (parecer) y no por la naturaleza (ser) de Madeleine (Blanco, 2018, p. 140), los personajes de las películas citadas se dejan llevar por el aspecto humano de las respectivas inteligencias artificiales más que por su condición robótica. La cuestión planteada líneas arriba de por qué el sexo entre humanos e IA estaba sujeto a que estas se disfrazaran de humanos, se explica también a través de otro ejemplo que Desiderio Blanco (2018, p. 143) señala sobre *Vértigo*: "Scottie está obsesionado con la figura de Madeleine y busca reconstruir su imagen en Judy; es decir, busca que ese parecer se transforme en ser". Claramente, no es posible. Así como los humanos moldeamos a los robots como figuras humanas (sobre todo femeninas), lo mismo sucede con *Ella*: por más que la IA tome un cuerpo humano a la hora de llevar a cabo un acto sexual, no es lo mismo. Por eso, Theodore

rehúye del acto sexual, porque puede asemejarse, pero nunca será igual. Como la casa de David en *A. I. Inteligencia artificial*.

### Robótica erótica asiática

La libertad sexual de los androides de la que se habla en el primer apartado (con precisión, sobre *Westworld*) propone la idea de que los robots decidan con respecto a su sexualidad y que no sean simplemente un capricho erótico de los humanos. En tal caso, ¿se acostaría una IA con otra?<sup>8</sup> Mamoru Oshii ronda esta duda en *Ghost in the Shell* (*Kôkaku kidôtai*. 1995) en la secuencia en la que el Titiritero, un ente artificial, le

---

<sup>8</sup> *Heartbeeps* (Allan Arkush, 1981) se acerca también a esta cuestión con la historia de dos robots que se enamoran y huyen juntos. En el camino, fabrican un pequeño robot al que tratan como hijo. Así, Arkush da pistas sobre la reproducción robótica. Claro que la premisa de robots que se aman resuena con *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008). En tal línea, la animación propone también el romance entre robots y no robots: desde Plankton y Karen en *Bob Esponja; La robot adolescente* (*My Life as a Teenage Robot*. Rob Renzetti, 2003-2005); hasta *Dragon Ball Z* (*Doragon bôru zetto*. 1989-1996) y la relación entre Krilin y Androide 18, cuyo fruto es una pequeña hija.

**Foto:**  
*Ciencia loca*



propone fundirse a Kusanagi, la ginoide protagonista, con el fin de poder reproducirse y así acercarse a la naturaleza humana, cosa que le haría sentirse completo. Cabe añadir que, tanto Kusanagi como el cuerpo femenino que toma el Titiritero, poseen figuras que, bien que mal, están sujetas al *male gaze*, aprovechando nuevamente el potencial sexual de los robots.

A pesar de tratarse, en esencia, de *cyborgs*, otras dos cintas asiáticas<sup>9</sup> nos acercan a la idea del coito robótico y plantean a su modo relatos en los que los personajes no renuncian a su sexualidad pese a sus componentes artificiales. *Tetsuo, el hombre de hierro* (*Tetsuo*. Shin'ya Tsukamoto, 1989) muestra, entre pesadillas surrealistas de *body horror*, a un hombre cuyo cuerpo se va tornando en metal. Durante un mal sueño la novia del protagonista, quien sufre de la misma condición, lo penetra analmente ayudada de una extensión metálica que se desprende de su vientre. Luego, antes de hacer el amor con ella, el pene de Tetsuo es reemplazado por un taladro y, entre gritos, sorpresa y dolor, la pareja procede. La escena se vuelve oscuramente cómica, sangrienta y terrorífica, pero también se llena de goce, sudor, metal y fantasía.

√964 *Pinocchio* (Shozin Fukui, 1991) parte del estilo de Tsukamoto y de los videoclips de la época para ofrecer la súper estilizada travesía de un *cyborg*, cuyo cerebro fue reseteado y reprogramado para ser un esclavo sexual (volvemos al tema del abuso hacia androides de los párrafos iniciales) por una empresa dedicada a tal negocio. Tras unos desperfectos, es echado a la calle y se junta con otra como él para sobrevivir. Si bien no se acuestan, sí tienen bizarros intercambios de fluidos. Esta vez, nuestro *Pinocchio cyberpunk* no busca alcanzar la humanidad, sino la venganza contra quienes lo esclavizaron sexualmente<sup>10</sup> y que después lo desecharon. *Tetsuo, el hombre de hierro* y √964 *Pinocchio* destacan por su buen trabajo de montaje y por cómo retratan los cuerpos a partir del horror, lo grotesco, las mutaciones y más.

### **Cronenberg: la nueva (y metálica) carne**

En consideración con lo anterior, resulta imposible no hablar de David Cronenberg. El cineasta canadiense es conocido, se sabe, por sus exploraciones de los cuerpos en relación al placer y al dolor, a la tecnología y las transformaciones, entre otros tratamientos, para analizar a profundidad diversas temáticas. Asimismo, la dimensión sexual es componente clave de su obra. En *Cuerpos invadidos* (*Videodrome*, 1983), plantea el placer a partir del consumo televisivo y la inmersión en la pantalla, mientras que *eXistenZ* (1999) fue un estudio de los mundos virtuales, videojuegos y el goce fuera de esta realidad. Hace poco, en 2022, volvió a indagar sobre el cuerpo, el sexo y las intervenciones quirúrgicas

<sup>9</sup> *Soy un cyborg* (*I'm a Cyborg, but That's OK*. 2006) de Park Chan-wook, cuya protagonista es humana, pero se comporta como cyborg creyendo firmemente que es uno, podría entrar también en este apartado; sin embargo, hay un solo elemento sexual y ocurre en el último plano de la película.

<sup>10</sup> Esta esclavitud sexual robótica sería tratada a su manera por Alex Garland en *Ex Machina* (*Ex Máquina*, 2014).



con *Crímenes del futuro* (*Crimes of the Future*), así como hizo en *Pacto de amor* (*Dead Ringers*, 1988) y, de manera más particular, en *Crash. Extraños placeres* (*Crash*, 1996), donde los carros y el afecto metálico tienen mayor importancia.

La fusión que hace Cronenberg en *Crash* del metal (robótica, tecnología) con el cuerpo (carne, sexo) es una que se condice con la temática de este texto. En Cronenberg, el sexo toma un valor narrativo vital y se vuelve indispensable, pues le permite estudiar ciertos aspectos del placer y de la corporalidad. Las propuestas eróticas del director hoy en día resultan de alto interés, pues, como se menciona en el subtítulo de "Amoríos *cyberpunk*", el sexo cada vez más solitario y alejado de la piel de otra persona real traducen bien los intereses de las generaciones actuales con respecto a tal ámbito. Hay, incluso, cierto rechazo a la representación de actividades sexuales en pantalla. Según un estudio de la UCLA, la generación Z no quiere más sexo en el cine y televisión: el 47,5 % de los encuestados opinaron que las escenas de esta índole no son necesarias (Hibberd, 2023).





Fuente: IMDb

El cine cargado de componentes sexuales de Cronenberg, si bien encuentra un contraste con el público actual, también lo hizo con uno anterior, como demuestra esta anécdota del director sobre *Crash*:

Una de las primeras tarjetas que alguien llenó en una de las proyecciones decía: “una serie de escenas de sexo no es una trama”. Yo me río y digo: ¿por qué no? ¿Por qué varias escenas de sexo no podrían serlo? Sí puede, de hecho. En el libro lo es y en la película también. Es otro problema formal que la audiencia tendrá: no están acostumbrados a ver al sexo empleado como un elemento narrativo y de personaje completamente desarrollado. Están habituados a verlo como una pequeña y excitante pieza modular que puedes quitar de la película sin cambiar nada. Tienen la tendencia a tamborilear los dedos y esperar a que la escena acabe y que continúe la película. (Cronenberg, 2014)

El sexo en el cine, entonces, no es meramente un capricho libidinoso o un afán pornográfico de algunos directores, sino que en algunos casos (como el visto) se vuelve un recurso narrativo indispensable sin el cual el relato no progresa. De allí que mi interés para escribir este artículo sea la conjunción del sexo y la inteligencia artificial que ofrecen diversas películas.

Sigamos con Cronenberg: *eXistenZ* plantea que “la realidad artificial es más deseable” (Vidal, 2014, p. 48). La habilidad de Cronenberg le permitió advertir la predilección de los humanos por el goce virtual, robótico y artificial, y dejar de lado el contacto real y

**Foto:** Doctor Gysu máquina de bikinis

la piel humana. Si el cineasta canadiense planteaba una nueva carne que (re)nace de las mutaciones y de la tecnología, son estos avances científicos los que están hoy por hoy generando una carne todavía más nueva (y artificial) que amenaza con establecerse como vía de placer a partir de su potencial sexual. Óscar Contreras-Morales (2014, p. 13) comenta que para Cronenberg “lo corpóreo ... son paredes que encapsulan los deseos del hombre”: ¿sucederá lo mismo con los androides provistos de inteligencia artificial?

### Ecos lejanos y contemporáneos

La respuesta, a partir de *El hombre bicentenario* (*Bicentennial Man*. Chris Columbus, 1999), podría llegar a ser afirmativa, dado que los deseos y preocupaciones de una IA se ven obstaculizados por su cuerpo de hojalata. Como en *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*. Victor Fleming y King Vidor, 1939), el robot busca acercarse a la sensación de humanidad, en la cinta protagonizada por Robin Williams el androide titular se casa con una humana (motivado por un afecto sexual), pero renuncia a su longevidad tecnológica a partir de la muerte de su amada y su inminente soledad. Como dice



Fuente: IMDb

el protagonista de *El viento nos llevará* (*Bad ma ra khahad bord*. Abbas Kiarostami, 1999): “Los hombres, al igual que las máquinas, pueden perder el espíritu”.

Miguel Mejía comenta que “la ciencia ficción no es un género que trabaje la sexualidad como tema central” (como se cita en Armesto et al., 2013, p. 30); sin embargo, este género cinematográfico ofrece vasta cantidad de obras que sí otorgan un enfoque particular al sexo, algunas en relación con las inteligencias artificiales. Para cerrar, las líneas siguientes son un breve repaso de cintas que van acorde con la temática y título de este texto.

Lejos de tener sexo, los protagonistas de *Ciencia loca* (*Weird Science*. John Hughes, 1985) emplean la inteligencia artificial para crear una modelo que los ayude a conseguirlo. El uso de la IA con fines de emparejamiento sexual lo advertiría también, atravesada de cierto horror, la serie *Black Mirror* con “Hang

the DJ” (Tim Van Patten, 2017), episodio 4 de la temporada 4. En la misma línea, la reciente *Ámame hasta con las uñas* (*Fingernails*. Christos Nikou, 2023) propone una IA que predice el futuro de las parejas. Alejada del sexo, asimismo, se encuentra *Atrapadas: las mujeres perfectas* (*The Stepford Wives*. Bryan Forbes, 1975), que plantea cuestiones de género interesantes a través de las serviciales robots que reemplazan a las esposas de los hombres del pueblo.

En la década del 60, en la que Stanley Kubrick ya hablaba sobre inteligencia artificial con *2001: Una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968)<sup>11</sup>, una de las más grandes

<sup>11</sup> Hay forma de leer esta película bajo la perspectiva de este texto, en particular la secuencia psicodélica del viaje espacial. Luego de acabar con la IA HAL 9000, el astronauta cruza el espacio y penetra en él con su nave mientras oímos su respiración jadeante. Entre palpitaciones, expresiones desenchajadas y honda sorpresa, ingresa en esas luces y formas que, por momentos, parecen ser una suerte de canal o conducto.

**Foto:**  
Dorothy Stratten en *Galaxina*

películas de ciencia ficción y de la historia, otros cineastas se dedicaban a representar androides femeninos en roles sexuales, tales como Norman Taurog y Mario Bava en *Doctor Gy su máquina de bikinis* (*Dr. Goldfoot and the Bikini Machine*, 1965) y *Dr. Goldfoot y las mujeres bomba* (*Le spie vengono dal semifreddo*, 1966), respectivamente. En estas cintas vemos a robots sensuales que explotaban en el clímax del acto sexual, fabricadas para asesinar a los hombres con quienes se acostaban. De manera similar, las *fembots* rubias de *Austin Powers* (*Austin Powers: International Man of Mystery*. Jay Roach, 1997) se muestran como robots seductoras que engatusan al protagonista e intentan

---

Pronto, vemos en pantalla lo que aparentan ser fluidos y parpadeos del rostro del astronauta que amagan con ser, en suma, un orgasmo. Se sabe que el viaje termina con una especie de renacimiento y un feto frente a la Tierra, lo que dibuja ese tránsito como una fecundación. En un gran contraste, Kubrick nos aleja de la tecnología y la IA (la “muerte” de HAL 9000) y nos regresa a uno de los elementos más básicos de la naturaleza humana: la reproducción sexual.

matarlo con pistolas que salen de sus prominentes sostenes.

Ya en los años 80, los ginoides sexuales fueron la alternativa de Steve De Jarnatt para satisfacer a los hombres que buscaban una esposa en *Cherry 2000* (1987). Estos personajes atendían de manera muy servicial a quienes los compraban y, claro, fungían de juguetes sexuales. *Galaxina* (William Sachs, 1980), por su parte, propone a la otrora conejita de *Playboy* Dorothy Stratten como una robot atractiva que forma parte de la tripulación de una nave con forma fálica de la Policía Intergaláctica. *Galaxina* se enamora de un compañero, pero no pueden acostarse hasta que le consigan un *software* para desbloquear la capacidad de tener sexo. Cabe añadir que *Galaxina* toma elementos de las sagas de *Star Wars* y *Star Trek*, del western y de *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), que sigue las aventuras de otra rubia esbelta en el espacio exterior.

Como en las cintas del Dr. Goldfoot y su ejército de robots sensuales que explotan, *Cyborg 2: el regreso del guerrero* (*Cyborg 2: Glass of Shadow*, 1993) y *Cyborg 3: The Recycler* (1994), dos cintas de Michael Schroeder, exploran a las ginoides soldados y ginoides prostitutas kamikaze. La segunda entrega va más allá, al igual que en *Blade Runner*, plantea la maravilla tecnológica de una *cyborg* capaz de quedar embarazada. Entre reproducciones y temas similares<sup>12</sup>, Lynn Herschman Leeson explora en *Teknolust* (2002) la clonación en robots a partir de una personaje científica que crea tres

<sup>12</sup> Como algunos de sus títulos advierten, los filmes siguientes también abordan la temática presente: *My Sex Robot* (James Massot, 2010), *Hot Bot* (Michael Polish, 2016), *2050* (Princeton Holt, 2018), *The Artifice Girl* (Franklin Ritch, 2022), *Maid Droid* (Rich Mallery, 2023) y *Love Machina* (Peter Sillen, 2024).

YA EN LOS AÑOS OCHENTA, LOS ANDROIDES SEXUALES FUERON LA ALTERNATIVA DE STEVE DE JARNATT PARA SATISFACER A LOS HOMBRES QUE BUSCABAN UNA ESPOSA EN *CHERRY 2000* (1987). ESTOS PERSONAJES ATENDÍAN DE MANERA MUY SERVICIAL A QUIENES LOS COMPRABAN.

replicantes suyos, cuya fuente de energía es el semen humano y deben conseguirlo a toda costa. Sin embargo, los hombres con quienes se involucran se vuelven víctimas de un virus que ataca tanto sus computadoras como sus cuerpos. El virus desconocido a partir del encuentro sexual me recuerda a *Mala sangre* (*Mauvais sang*, 1986) de Leos Carax.

#### Afectos metálicos. Breve conclusión

Como se ha visto, hay un potencial único y llamativo en las aproximaciones al deseo carnal y robótico que desarrolla el cine a partir de las inteligencias artificiales en la pantalla. Sin embargo, tales propuestas de relaciones románticas y sexuales presentan ciertas limitaciones. Tomemos como ejemplo que muchas de las representaciones sexuales de las IA proyectan una mirada masculina marcada. Entonces, no es casualidad que, en una cinta recientemente laureada como *Pobres criaturas* (*Poor Things*, Yorgos Lanthimos, 2023), sea un hombre quien cose, arma, pega y construye una fantasía sexual casi robótica que representa Bella (Emma Stone) —una moderna *Frankenhooker* (Frank Henenlotter, 1990)—, quien es presentada inicialmente como alguien artificial y sin inteligencia.

Si bien la vertiente de la ciencia ficción que busca ahondar con respecto a las relaciones de los cuerpos con la tecnología logra proponer cintas innovadoras, son asuntos que se vienen tratando desde hace ya casi cien años, como comprueba

*Metrópolis* (1927) de Fritz Lang. Asimismo, otra de las limitaciones que enfrentan estas películas son la corporalidad de las inteligencias artificiales: puede haber encuentros y sexo, pero estos han de estar mediados por una figura humana, sea la apariencia, piel, voz o una intermediaria como tal. Así, si el sexo con androides resulta un avance tecnológico, su replicación del sexo con humanos lo vuelve un retroceso. Claro que en las películas menos interesantes esto no entra a tallar y los robots son meros juguetes sexuales y objetos masturbatorios, pero en aquellas que se comentan en este texto se logran plantear relatos que abren discusiones y diálogos sobre la inteligencia artificial, el sexo y el cine, el metal y la fantasía. ◻

#### Referencias

- Armesto, J., Bedoya, R., Mejía-Salas, M., & Delgado, M. (2013). Códigos prohibidos: el sexo y los géneros. *Ventana Indiscreta*, (10), 26-31. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2013.n010.301>
- Bedoya, R. (2023). *Del blockbuster al autorretrato: apuntes sobre el cine de hoy*. Universidad de Lima, Fondo Editorial.
- Blanco, D. (2018). *Semiótica del texto fílmico*. Universidad de Lima, Fondo Editorial.
- Contreras-Morales, Ó. (2014). La representación del cuerpo humano en el cine norteamericano de hoy. *Ventana Indiscreta*, (11), 10-15. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2014.n011.47>
- Hibberd, J. (2023, 25 octubre). *Gen Z wants less sex in movies, TV: Study*. The Hollywood Reporter. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/gen-z-study-sex-movies-tv-1235627979/>
- VHS Video Vault. (2014, 14 de diciembre). *David Cronenberg on Crash* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/HSW-DnemO6M?si=P17FVcHghs3DN9yJ>
- Vidal, E. (2014). eXistenZ: el cuerpo y el simulacro como dispositivos autoritarios. *Ventana Indiscreta*, (11), 44-53. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2014.n011.52>

# ¿La inteligencia artificial se apoderará de una entrevista? Comeca

Nuestro entrevistado, comunicador y especialista en tecnología, nos cuenta cómo la inteligencia artificial se está usando en la realización cinematográfica y nos habla de los problemas éticos y de otra naturaleza que esto podría acarrear en distintas prácticas audiovisuales, tanto en el presente como en el futuro.

★ JOSÉ CARLOS CABREJO

# *Inteligencia artificial del cine?: ¿a Rommel?*

¿  
está  
los  
arrear  
como

**En los últimos años, hemos observado cómo la inteligencia artificial (IA) ha empezado a ser utilizada en el cine. Este uso nos provoca preguntarnos qué tanto la IA está cambiando la forma de hacer películas y si hay formas precedentes de ella en este ámbito.**

En realidad, la inteligencia artificial se ha aplicado desde hace mucho tiempo a nivel técnico en el cine, por ejemplo, en las cámaras profesionales de cine con sensores reguladores u otros equipamientos. Estos poseen, de alguna manera, unos cuantos ajustes de inteligencia artificial. Sin embargo, la IA generativa es la que más ha llamado la atención y es la que ha movido todo el mercado, al crearse toda una corriente de su uso.

La inteligencia artificial ha existido desde hace mucho tiempo, pero estaba dormida. La empresa OpenAI es la que ha despertado el interés por la inteligencia artificial debido a los modelos con los que ha estado trabajando y a la facilidad con la que ha demostrado que uno mismo puede interactuar con una IA, como si fuera una persona real. Eso fue lo que volvió loco a todo el mundo. Pero, en la industria del cine, sí se ha usado desde antes. Por ejemplo, la empresa Sony incorporó inteligencia artificial en sus cámaras; Panasonic, también. Incluso, muchos equipos que cuentan con calibración automática utilizan IA para mantener ciertos rangos, pero, claro, es una inteligencia artificial muy limitada dentro de ciertos parámetros.

**Regresando al presente, ¿cuáles son los diversos usos, al menos los más relevantes, que el cine le está dando a la IA en este momento?**

En realidad, hay varios usos en diversas áreas de desarrollo. Por ejemplo, hay una que es bastante interesante y que muy poca gente conoce: una plataforma de inteligencia artificial que ayuda a hacer *castings*. Uno agrega los datos que requiere, es decir, escribe en esta plataforma el tipo de actor que se requiere, el tipo de experiencias que deseas o el tipo de películas en las que cierto actor ha participado. Entonces, la inteligencia artificial realiza el *casting* con esos datos. Me parece que la presentaron en la edición de la NAB Show del año pasado. Esta es la feria tecnológica más grande del mundo y está enfocada en tecnología para la industria del cine, radio, TV y nuevas plataformas de *streaming*. Incluso, ahora, también presentan lo nuevo en tecnología de IA.

También se utiliza la IA en la industria del desarrollo de guiones, pero ligeramente y con mucho cuidado, y en el desarrollo de la música. De igual forma, hay una IA que es increíble —a la que afortunadamente el público no tiene acceso— y que permite un nivel de creación de personajes virtuales, con una calidad impresionante, a partir del rostro de artistas muy conocidos.

Todo ello está afectando el futuro de la industria del cine. Es más, ya hay personas que producen cortometrajes con inteligencia artificial, sin siquiera haber grabado nada. Sin gastar nada del presupuesto. Algunos proyectos se han hecho muy famosos. En otros casos, se ha juntado en el mismo filme a actores en su edad joven y en su edad adulta con la ayuda de IA. Incluso, se puede conseguir que actores fallecidos puedan volver a actuar de nuevo. La industria de

la IA en el cine es muy grande a futuro, a pesar de que todavía está en desarrollo y aunque haya un riesgo bastante grande debido a la visión errada con la que muchas veces se entiende su uso. Pero debemos tener cuidado con no sobrevalorar a la IA o ser víctimas de los rumores.

Hace un tiempo, hubo un comercial de Coca-Cola que, supuestamente, fue creado totalmente con inteligencia artificial, pero no era cierto. Solamente se hizo en algunas partes, ciertas escenas de las obras de arte fueron recreadas con IA y se unieron con las grabaciones reales, bajo la supervisión de una dirección general. En este caso, la inteligencia artificial simplemente fue incorporada en unas tomas dentro de todo el desarrollo, por lo que me parece que es un buen ejemplo de lo que podría hacerse en una película.

Por otro lado, considero que los resultados o acabados de una herramienta de inteligencia artificial gratuita no tienen comparación alguna con los de una pagada. Si voy a realizar una producción cinematográfica con IA, lo primero que tengo que tener en cuenta es que debo invertir, calcular un estimado de mi presupuesto para usar inteligencia artificial en una escena, que es algo que podría



Fuente: Mezha

servirnos mucho. Por ejemplo, si quiero recrear una escena exacta en Lima usando IA, tendré que usar diferentes técnicas de diseño, como colocar las fotos en Photoshop y, si es el caso, retirar a las personas que aparecen dentro, para luego llevar esas imágenes a una inteligencia artificial y generar un recorrido de esa imagen. Así, obtendré un resultado en alta resolución que se pueda proyectar en una pantalla LED, en el que se combine un actor real con el video generado por la IA. A eso se le llama *virtual production*. De esta manera, si me apoyo de la IA, ahorraré una buena cantidad de dinero.

### **Do It yourself**

#### **¿Tú has realizado algunos experimentos con la IA?**

He dado dos charlas sobre inteligencia artificial y en ellas he mostrado una función bastante interesante con respecto al uso de la IA en el área de producción. Descargué un guion cualquiera en formato PDF y lo introduje en la inteligencia artificial en vivo. Delante de todos los presentes, entre ellos productores, le pedí a la inteligencia artificial que, a partir del PDF, elaborara una lista de los personajes de la historia y la IA lo hizo. Luego, le solicité una lista de locaciones y que separara las escenas que se desarrollaban en exteriores y de día. Entonces, la IA revisó las cuatrocientas hojas de guion y, en segundos, creó la lista.

Tras eso, le pedí que generara una imagen, o un *prompt*, para una tienda de computadoras a partir de la escena 3, que era

LAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES SIGUEN MEJORANDO UNA Y OTRA VEZ PARA SOLUCIONAR DIVERSAS SITUACIONES Y BRINDARNOS DIFERENTES RESULTADOS. CONFIAR EN UNA SOLA IA SERÍA UN ERROR. UNO DEBE PROBAR DIFERENTES TIPOS DE SOFTWARE HASTA ENCONTRAR EL MÁS ADECUADO PARA LO QUE QUIERA HACER, PORQUE HAY MUCHAS HERRAMIENTAS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL QUE GENERAN RESULTADOS MUY INTERESANTES Y CON BUENOS ACABADOS.

**Foto:**  
MetaAI





Fuente: Blackmagic Design

de interior y de día, y lo hizo. Fue increíble, porque la gente veía la imagen generada en vivo y en directo y era muy bonita. Los presentes se quedaron emocionados y sorprendidos, porque se dieron cuenta de que la IA no sirve únicamente para generar imágenes, sino, también, para analizarlas. De esa manera, se dieron cuenta de que un director de fotografía podría contar, fácilmente, con referencias visuales de sus propuestas. Eso es algo que, hoy en día, se puede conseguir de manera gratuita. Incluso, se puede mejorar la experiencia con algunas herramientas de inteligencia artificial pagadas.

También es importante entender que no existe una sola IA, sino que existen muchas y para diversos tipos de aplicaciones y funciones. Por ejemplo, Adobe se ha aliado con OpenAI para usar su aplicación de generación de imágenes (Sora) como parte de Adobe Premiere. Ese tipo de alianzas son increíbles. Blackmagic Design, que tiene un producto que se llama Da Vinci Resolve, un programa muy utilizado en la industria del cine para colorizar películas, también tiene una herramienta con IA que calcula el movimiento de los ojos. Además, elimina y corrige muchas otras cosas. Hoy en día, uno puede producir algo con unos acabados bastante buenos y de una manera no tan complicada.

Las inteligencias artificiales siguen mejorando una y otra vez para solucionar diversas situaciones y brindarnos diferentes resultados. Confiar en una sola IA sería un error. Uno debe probar diferentes tipos de *software* hasta encontrar el más adecuado para

**Foto:**  
DaVinci  
Resolve

lo que quiera hacer, porque hay muchas herramientas con inteligencia artificial que generan resultados muy interesantes y con buenos acabados.

### ¿Estamos entonces ante un avance imparable de la IA?

Hoy en día, existen grupos que quieren detener el avance y el uso de la IA, pero ya no hay forma de hacerlo. Hace poco leí que una agencia de inteligencia artificial está trabajando con los artistas para proteger sus derechos. Es decir, los artistas están firmando con este desarrollador de IA para que solo este pueda generar imágenes de inteligencia artificial para proteger sus propios derechos, algo que me parece increíble.

Hubo un caso muy interesante sobre los derechos de imagen de Scarlett Johansson, quien fue invitada a participar en un lanzamiento de OpenAI para crear un nuevo ChatGPT con su voz. La oferta nació a partir de la película *Ella* (*Her*: Spike Jonze, 2013), en la que un hombre se enamora de un sistema operativo llamado Samantha y ella, Scarlett Johansson, es quien le da vida a través de su voz. Entonces, OpenAI quería usar la voz de la actriz, pero ella, en el último



momento, decidió que no participaría. Sin embargo, en la presentación —entiendo que como realizadores no pudieron cambiar todo lo que habían producido—, al parecer, usaron parte de su voz, cambiándola un poco, pero ella se dio cuenta y se creó un conflicto de derechos.

**En el caso audiovisual, me intriga saber cuáles son esos programas o aplicaciones que se están usando para crear un cortometraje o crear música sin la necesidad de tener experiencia dirigiendo o de ser músico.**

Existe, por ejemplo, un programa que se llama Leonardo, que me ayuda a generar imágenes muy interesantes, pero hay que entender que uno no puede esperar que, al darle pocos comandos u órdenes básicas este genere automáticamente una imagen completa o detallada. Tenemos la mala costumbre de ser muy generales y pedirle a la IA, por ejemplo, que nos genere la imagen de una mujer japonesa sin más información ni detalles. Es como pedirle que me dé una imagen de un carro de cuatro llantas. Este puede ser un carro de cualquier color y modelo.

Esa no es la manera correcta de pedir a la IA que trabaje. En realidad, uno tendría que solicitar, por ejemplo, la imagen de una mujer japonesa, entre los 21 y los 26 años, de tez clara, con el cabello amarrado, que esté cargando unos libros de la universidad y, poco a poco, ir detallando al personaje. Luego, uno continúa y puede pedirle que la mujer exprese una emoción de tristeza, en un exterior, como una calle por la tarde, con el cielo nublado y lluvioso. Esta mujer debe tener la ropa mojada por la lluvia y todo deberá tener un *look* cinematográfico, con una gran profundidad de campo y un lente de 35 mm. Todo eso es describir el *prompt* que uno quiere y que, incluso, podría parecer el fotograma real de alguna película.

Lamentablemente, no todos los modelos de inteligencia artificial nos brindan el mismo resultado. Cada modelo es un conjunto de información que se ha generado a partir de los datos previos con los que fue entrenado. Por ejemplo, una IA versión 5 puede estar entrenada con 5000 imágenes, pero la versión 6 lo está con 15 000 imágenes y con 600 000 la versión 7. Los resultados van a ser muy distintos entre una y otra, lo que afecta a la calidad final. Conforme el modelo de IA sea mucho más avanzado y actual, mejores resultados vamos a recibir.

Además, estos diversos modelos de IA funcionan para distintos tipos de acabado. Hay inteligencias que generan *looks* publicitarios, otros trabajan con acabados más cinematográficos, incluso hay modelos que brindan resultados con exactitud al *prompt* que uno plantea. Además, si uno desea, lo pueden convertir, por ejemplo, al estilo anime. Uno queda impresionado con los resultados que obtiene y con las enormes listas de inteligencias artificiales o *softwares* con los que se cuenta. Es bastante difícil empezar (y aprender) a estudiarlas, pero es necesario, porque, en la industria cinematográfica,

lograr la constancia del personaje o de los múltiples personajes que participan en una película es algo muy difícil de conseguir. Lo sustancial es lograrlo usando diversas inteligencias artificiales, porque algunas responden mejor que otras.

Se puede conseguir varias cosas interesantes, pero para eso se requiere de un constante aprendizaje, y ese es el principal enemigo de aquellas personas a las que no les gusta estudiar este tipo de programas. Nadie lee los manuales, por eso, hoy en día, nos enfrentamos al problema de la escasa comprensión de estas guías, lo que nos limita ante un principal reto: comprender cómo “razona” una IA. Hay una técnica interesante que está siendo utilizada cada vez más en el mundo de los *prompts*, que es usar una inteligencia artificial como ayuda para generar estos *prompts* para otra inteligencia artificial. Es decir, puedo usar ChatGPT o Claude, o algún otro programa alternativo que me ayude a generar un *prompt*, y pedirle que cree, por ejemplo, como mencionaba antes, una triste mujer japonesa en un día lluvioso, y Chat GPT genera el *prompt* de lo que pediste, de tal manera que te brinda una gran cantidad de detalles que quizá no pensaste al momento de solicitarlo. Otra técnica de trabajo es usar el *prompt* negativo, es decir, describir lo que no quiero que salga en la toma. Al final, todo implica paciencia, prueba y error.

### **El temor ante la IA**

**A partir de todo lo impresionante, pero también atemorizante, que se está desarrollando en los últimos tiempos, ¿cómo crees que esta relación de la inteligencia artificial con el cine evolucionará de acá a unos cinco o diez años? ¿Qué crees que pueda pasar? ¿Hasta dónde más van a llegar estas posibilidades a futuro en el hacer cinematográfico?**

Lo que voy a decir es una suposición, algo que quizá solo ocurra en mi imaginación, pero podría darse el caso de una producción híbrida. Es decir, una película con partes generadas con inteligencia artificial junto a personajes y elementos reales para conseguir, de esa forma, una inmensa reducción de costos o poder producir cosas que, de otra manera, no podrían lograrse.

Hace unos días, en un festival se presentó un cortometraje macabro con calaveras

y demonios que, a nivel artístico y visual, estaba bien logrado, pero no creo que se haya hecho con elementos de la vida real. Es decir, el costo de lo que el productor de ese corto necesitaría para producirlo sin IA, siendo un estudiante de cine, era muy alto.

Lo que sí considero es que lo que él hizo fue afinar sus *prompts* durante varias semanas. Es un trabajo que requiere mucho tiempo y un gran proceso de una prueba tras otra, por lo que no creo que haya colocado los primeros *prompts* e inmediatamente le salieron los resultados que quería. Entonces, me parece que a futuro la calidad de la IA dentro de la industria cinematográfica va a mejorar, sobre todo en la norteamericana, porque ellos invierten bastante dinero en su calidad.

Estados Unidos gasta millones en sus sistemas, porque ellos no van a utilizar una IA barata. Me parece que, hoy en día, el equipo de Industrial Light and Magic (ILM) ya cuenta con un equipo de desarrolladores de inteligencia artificial propio, porque ellos jamás van a subir material en la nube para mejorar la escena de alguna película. Eso sería imposible, primero, por seguridad y, segundo, por los temas de derechos de autor. Lo que ellos están haciendo es armar supercomputadoras con múltiples tarjetas de Nvidia para poder crear su propia inteligencia artificial. ILM ya conoce los requisitos que pide la industria; por eso, ellos están entrenando sus propios modelos de IA, con miles de imágenes, para luego entregarle a la industria los acabados a los que esta está acostumbrada.

Es muy interesante pensar en todo lo que ellos van a hacer, el nivel de inteligencia artificial que van a conseguir en unos cuantos años, con todo el dinero que tienen. Quizá, esa pueda ser la base de alguna IA abierta, porque, hoy en día, ya existen inteligencias artificiales que uno puede instalar en su propia computadora, pero requiere una gran calidad y un rendimiento muy alto y caro. Me parece que el desarrollo de la inteligencia artificial como tal es exponencial, pero también da miedo. Asusta en gran escala, sobre todo, por esas ideas creadas en las ficciones sobre la toma del mundo y tal.

### **¿Algo similar a lo que vemos en *Terminator* (*The Terminator*. James Cameron, 1984)?**

Claro, porque, como mencioné y como repito constantemente, no existe una única inteligencia artificial, sino muchas. Lo trágico sería que se unieran todas. Desde hace tiempo, quiero hacer un cortometraje con IA y sobre ella. Por eso, estoy estudiando mucho para producir y poder asegurar qué se puede hacer y qué no, saber qué puedo exigir, conocer qué es lo máximo a lo que puedo llegar e invertir mi dinero de manera consciente. En algún momento, me convertiré

Fuente: CineD



**Foto:**  
Cámara  
Sony FX6

en un consultor de inteligencia artificial de proyectos audiovisuales, pero, para resolver eso, primero tengo que enfrentarme al problema. Si nadie me lo da, pues yo mismo lo tengo que crear.

Entonces, en mi opinión, veo a futuro una producción híbrida, entre el contenido generado por inteligencia artificial y por la participación humana. No sé si se llegue a crear una gran producción hecha completamente con inteligencia artificial. Eso es algo que todavía no lo sé.

**Claro, la evolución del cine está profundamente ligada a estos cambios en la forma de crear escenarios. En el pasado, para una película ambientada en el antiguo Egipto, por ejemplo, era necesario construir maquetas y recrear las pirámides físicamente. Con la llegada de la pantalla verde, surgieron nuevas formas de construir estos escenarios, ahora digitalmente. Hoy en día, estamos en una etapa aún más avanzada de este proceso.**

Exactamente. Para comenzar, uno tiene que saber con precisión qué es lo que quiere hacer y evaluar el presupuesto para no gastar una millonada. En lugar de tener caballos corriendo en el desierto, quizá se obtenga burros corriendo por una avenida, pero,



finalmente, se obtiene algo. No siempre se puede llegar a lo que uno quiere. Lo mismo pasa en el mundo de la tecnología. Tenemos que entender que la inversión tecnológica que debemos hacer nosotros tiene que ser bastante grande. No es barato tener mi propia inteligencia artificial en mi oficina. Por eso, se teme que, en Estados Unidos, teniendo enormes recursos, se compre cinco o seis tarjetas para armar supercomputadoras que solo desarrollen contenidos de inteligencia artificial y, al final, otra vez tengamos escasez de GPU (unidades de procesamiento gráfico, por sus siglas en inglés) como lo tuvimos en el *boom* de las criptomonedas, cuando se gastaba un aproximado de más de US\$ 7000. En una tarjeta Nvidia RTX se invertía al menos unos US\$ 5000; en la placa madre, unos US\$ 900; en el procesador, otros US\$ 850, entre otros. Ya solo esos tres productos suman US\$ 6750. Y este monto resultaba muy difícil de recuperar, para lo cual se tenía que esperar entre dos o tres años. Fue un negocio nada rentable.

Ahora, aquí viene un gran pero. Si yo quisiera hacer videos en mi oficina, cuidando mucho no subir nada a internet, entonces la tarjeta gráfica o GPU estaría costando más de US\$ 28 000, solo la tarjeta sin ningún componente adicional de la PC. Y un sistema ideal bien armado para generar imágenes puede costar entre US\$ 200 000 y US\$ 500 000. De igual

manera, los sistemas que se usan para dar servicios en línea con IA, van de US\$ 1 000 000 a más, además de los enormes gastos de agua y energía. Por eso, hay una corriente enorme de ecologistas que está en contra de este nuevo recurso digital.

Nosotros estamos hablando de un solo campo, que es el cine, pero la inteligencia artificial trabaja también en análisis de empresas, como modelos matemáticos, y en análisis de predicción. Hay muchos campos en los que se ha introducido la inteligencia artificial. Yo estuve inscrito en varios cursos y un diplomado sobre inteligencia artificial para empresas, porque aún no existe un diplomado de inteligencia artificial para cine. Me parece curioso que, hasta ahora, creo que soy el único técnico especializado en cine y audiovisuales peruano que ha gastado mucho dinero en aprender eso a conciencia. En realidad, eso también ocurrió cuando viajé a la NAB Show con mi propio dinero y me pagué los talleres en Estados Unidos, para luego retornar al Perú y ser el único que sí había estudiado. Eso me permitía recuperar mi dinero a la larga y tener una amplia proyección de trabajos, porque, en ese entonces, no había competencia.

Calculo que ese es el camino, no solo para mí, sino para cualquiera, es decir, invertir el dinero



Fuente:IMDb

en algo que voy a recuperar, en este caso, al hacer mi cortometraje. Una vez que lo haga, voy a poder trabajar como consultor, por ejemplo. Además, mi corto no tendrá solamente imágenes, sino que la inteligencia artificial ya me permitirá generar música, efectos de sonido, etcétera. Con la inteligencia artificial, uno puede hacer de todo. Me parece que lo más importante es empezar a tener un vocabulario más amplio para poder comunicarse con la inteligencia artificial.

### **Optimizar la IA**

**De alguna manera, se podría decir que tenemos que aprender a hacer que la inteligencia artificial sea receptiva con lo que queremos, es decir, no simplemente a usarla, sino a lograr que pueda entender lo que deseamos de ella.**

Así es. Pero no solo eso, también tenemos que mantener el estilo. En el caso de los guionistas, ellos pueden darle cuatro o cinco guiones a la inteligencia artificial para que genere nuevas ideas o nuevas formas de escribir los guiones y que, a su vez, respete el estilo de ese guionista. Es algo bastante complejo. No es entrar, generar y listo. Eso puede ser para crear pruebas o ensayos, pero no es algo que se pueda hacer para un trabajo profesional. Uno necesita aprender a entrenar, de alguna manera, a la IA para que nos entregue un estilo de trabajo específico.

**Cuando hayas terminado ese cortometraje que mencionas, ¿cuánto crees que vas a haber invertido?**

Calculo que con las imágenes de alto acabado que quiero lograr y con todo lo que tengo en mente, un aproximado

**Foto:**  
*Ella*

de mil o dos mil dólares. A comparación de hacerlo de la forma tradicional o convencional, no es mucho.

**Claro, en realidad, comparándolo, es bastante económico.**

Viéndolo así, es barato. Yo no hago mucho cine, pero sí soy un comunicador audiovisual, por lo que tengo conocimientos técnicos de fotografía, de cámaras, de iluminación, y eso me ayuda mucho. Ese *background* me sirve mucho al momento de entender qué es lo que quiero pedir o cuál es el acabado que deseo lograr con la imagen o el video generado por inteligencia artificial.

Yo he trabajado durante mucho tiempo con marcas como Sony, Panasonic y junto a la comunidad de Davinci Resolve. Ahí aprendí todo el lenguaje técnico, los parámetros de las cámaras más avanzadas y el lenguaje de un colorista. De esa forma, aprendí un vocabulario técnico mucho más amplio para trabajar con la IA. Aún tengo que estudiar mucho y, definitivamente, tengo que invertir mucho dinero para que todo eso me sirva. Puede que lo gratuito me funcione para hacer pruebas, pero, para mi corto final, sí tendré que invertir más.

**Con respecto al asunto del consumo, ¿cuál es el horizonte que se presenta desde la inteligencia artificial en cuanto a poder**



**Foto:**  
Tarjeta Nvidia  
RTX serie 20

CABE RESALTAR EL CASO DE YOUTUBE, QUE ES UNA PLATAFORMA CON POLÍTICAS MUY SERIAS Y RESTRICTIVAS EN REFERENCIA AL CONTENIDO CREADO CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL. A YOUTUBE LE INTERESA SABER SI EL CONTENIDO QUE QUIERES PUBLICAR ES GENERADO DIGITALMENTE, SI HACE REFERENCIA A PERSONAS PÚBLICAS O SI CONTIENE ESCENARIOS FALSOS O VERDADEROS. UNO TIENE QUE RESPONDER QUE SÍ O QUE NO, PARA QUE ELLOS DETERMINEN SI BLOQUEAN O NO TU CONTENIDO.



Fuente: Nvidia

**predecir las posibilidades de éxito o fracaso de una película? Por ejemplo, en el caso de Disney, sobre todo viendo que en los últimos años ha lanzado producciones que pueden haber sido en mayor o menor medida fracasos económicos, ¿cómo crees que se tratará a futuro el tema de predecir o avizorar el recibimiento de las películas dentro de las plataformas de streaming?**

Hoy en día, casi todas las plataformas están utilizando inteligencia artificial para determinar los gustos de sus audiencias. Por ejemplo, la IA puede predecir las preferencias con los perfiles de contenido. Si yo comparto una cuenta con mi mamá, cuando ella entre a mi perfil, verá solamente películas de ciencia ficción y de pistoleros, porque ese es mi contenido, pero si yo entro al perfil de mi mamá, encontraré películas románticas que en mi listado no aparecen. ¿Quién determina ese contenido? Para mí, la inteligencia artificial. Esta no se basa solamente en las películas que hemos visto, sino también en cuántas veces las hemos reproducido. Además, también calcula la cantidad de *likes*, porque Netflix tiene la opción de colocar uno y dos *likes* juntos. Entonces, toda esa información indirecta ayuda a las plataformas al momento de generar un tipo de contenido personalizado.

Sin embargo, no solo es eso. Netflix analiza toda esa información en millones de personas y lo introduce en la *big data* que, por ejemplo, puede determinar cuál es el tipo de contenido que funciona mejor en Latinoamérica. En nuestro caso, ¿cómo crean un *ranking* solo de Perú? Es porque ellos determinan qué es lo que les va a gustar a la mayoría de peruanos a través del promedio que hacen. Ese análisis de esa información se realiza con inteligencia artificial y le ayuda a Netflix a analizar el tipo de contenido que podría asegurarle la mayor cantidad de suscriptores en su plataforma. Por ello, las plataformas de *streaming* le dan bastante importancia al manejo de la IA para asegurar mayores suscripciones a través de mejores contenidos orientados a sus diferentes públicos. Me parece que no falta mucho para que el equipo de desarrollo de proyectos de Netflix comience a utilizar cuatro o cinco guiones exitosos en Latinoamérica para generar nuevas propuestas y crear guiones a partir de otros.

Ahora que mencionamos a las plataformas abiertas, cabe resaltar el caso de YouTube, que es una plataforma con políticas muy serias y restrictivas en referencia al contenido creado con inteligencia artificial. A YouTube le interesa saber si el contenido que quieres publicar es generado digitalmente, si hace referencia a personas públicas o si contiene escenarios falsos o verdaderos. Uno tiene que responder que sí o que no, para que ellos determinen si bloquean o no tu contenido.



**Foto:**  
NAB Show

**¿Cuál es el consejo que, con respecto a la inteligencia artificial, tú le darías a las personas que quieren dedicarse al hacer cinematográfico? Es decir, ¿qué crees que deberían saber o entender sobre la inteligencia artificial para afrontar este oficio?**

Lo primero que yo les diría es que se tracen objetivos al empezar a usar la inteligencia artificial. La IA usada esporádicamente es divertida, te da cosas bonitas, pero, en algún punto, uno tiene que proyectarse objetivos para conseguir resultados distintos y más avanzados. Luego, también es importante que prueben muchos modelos de inteligencia artificial. Hoy en día, todo el mundo habla de ChatGPT, pero también existe Claude o Gemini de Google. Además, hay una que particularmente me gusta mucho, que es Meta AI, que está dentro de WhatsApp y es algo limitada, pero que me ha ayudado mucho a nivel técnico. Dentro de los grupos de WhatsApp, uno digita @MetaAI y se le puede pedir que te dé consejos.

Hace un tiempo, en un grupo de fotografía, una participante quería saber qué tan buenos eran unos difusores de una marca de flashes de luz



Fuente: Shutterstock

continúa y nadie sabía la respuesta. Entonces, consulté a @MetaAI y le pregunté si conocía aquella marca, le pedí la descripción más común y me dio todos los datos. De esa manera, empezamos a analizarlos y la IA me entregó toda la información de la marca que consulté. Luego, le pedí un análisis completo de todos los comentarios positivos y negativos que tenía la marca, porque hubo alguien en el grupo que mencionó algo negativo, pero no explicó por qué lo era, solamente tuvo un prejuicio. Entonces, al pedirle tales consejos a @MetaIA, la mayoría fueron positivos. Así, con inteligencia artificial, derrumbamos al mal comentario de la persona del grupo.

Por otro lado, siempre es importante preguntarle a la inteligencia artificial cuándo ha sido la última actualización de su modelo. Es algo vital para saber qué tan actualizada está, porque puede que tenga información solo hasta noviembre del 2023 y no hasta agosto del 2024. En ese periodo de seis meses, han ocurrido muchas cosas que, si la IA no está actualizada, no me las va a dar.

Otro aspecto sumamente importante e infaltable es verificar la información, porque la inteligencia

artificial se puede aplicar en todo, lo que aumenta la posibilidad de errores. Por ejemplo, en el mensaje presidencial de la actual presidenta, se compartió el documento en PDF de lo que ella iba a leer, es decir, todo el discurso del 28 de julio lo teníamos en formato PDF. Entonces, dentro de nuestra comunidad de WhatsApp, que es de cine y video con inteligencia artificial, un espacio que fundé y ahora tiene alrededor de trescientas personas, entre cableoperadores, personas de prensa y cine, e invitamos a que se unan muchos más, yo mostré aquel archivo que se estaba leyendo en tiempo real.

Ingresé el documento a Poe AI y le pedí que analizara los temas del discurso y que me diera una lista completa de todos esos temas. Luego, le pedí que me mostrara todo lo que mencionaba el discurso sobre inteligencia artificial y solo me generó un párrafo muy conciso, no mencionó casi nada. En ese sentido, aún no había acabado el discurso de la presidenta, pero yo podía adelantarme con el análisis. Ese es el poder de la inteligencia artificial y, para eso, necesitamos estar acostumbrados. ◻

# REPLICANDO AL SER HUMANO:

*la IA y su búsqueda  
de humanidad en*

*Blade Runner y  
Runner 2049*





eda

n

**Blade**

**El cine ha capturado las aspiraciones, temores y dilemas que surgen con el desarrollo de la inteligencia artificial. Por ello, se examina cómo en *Blade Runner* y *Blade Runner 2049* se explora la búsqueda de humanidad en los seres artificiales conocidos como replicantes, tras plantear algunas preguntas sobre la naturaleza humana.**

★ ALBERTO RÍOS

Foto: Harrison Ford y Ryan Gosling en *Blade Runner 2049* / Fuente: IMDb

l cine ha capturado las aspiraciones, temores y dilemas éticos que surgen con el desarrollo de la inteligencia artificial (IA), para reflejar y, en ocasiones, anticipar las inquietudes de la sociedad en torno a esta tecnología emergente. Como menciona Alfaraz (2010, p. 46), “la ciencia ficción ha sido uno de los terrenos en los que más extensamente se ha elaborado el tema de las implicancias del desarrollo científico y tecnológico para la humanidad”. Por ello, no es de extrañar que las apariciones más constantes de la tecnología de inteligencia artificial sean parte de dicho género.

En sus primeras representaciones, la IA se manifestó a través de autómatas y robots que simbolizaban tanto el progreso industrial como los miedos a la deshumanización. Películas como *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927) de Fritz Lang introdujeron al público el concepto de seres artificiales. A medida que la informática y la robótica avanzaban, sus representaciones se volvieron más sofisticadas y complejas. En *2001: Una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968) de Stanley Kubrick, HAL 9000 se muestra como una IA con una capacidad de razonamiento avanzada que plantea profundas cuestiones sobre la autonomía, la moralidad y el control. En *Alphaville* (*Alphaville: Une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965), Jean-Luc Godard presenta un superordenador que gobierna una ciudad distópica con un control totalitario e impone una fría racionalidad que anula la humanidad de los ciudadanos.

En las últimas décadas, el cine ha explorado la IA desde una variedad de ángulos que refleja tanto los avances en la tecnología como las crecientes preocupaciones sobre su

impacto en la sociedad. En el presente artículo se busca focalizar el análisis en *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott y en su secuela realizada por Denis Villeneuve, *Blade Runner 2049* (2017), para explorar la búsqueda del sentido de existencia que experimentan los seres artificiales conocidos como replicantes.

### De réplicas y replicantes

Basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968) de Philip K. Dick, *Blade Runner* (1982) nos sitúa dentro de un mundo distópico en el año 2019, en la ciudad de Los Ángeles, donde la sociedad ha avanzado tecnológicamente hasta el punto de crear replicantes, androides casi indistinguibles de los humanos, utilizados para trabajos peligrosos y degradantes en colonias fuera de la Tierra. La trama sigue a Rick Deckard (Harrison Ford), un ex *blade runner* o cazador de replicantes, que es forzado a salir de su retiro para eliminar a un grupo de replicantes rebeldes liderados por Roy Batty (Rutger Hauer). Estos han regresado a la Tierra en busca de una manera de extender sus cortas vidas programadas.

Respecto a los replicantes, Williams (1988) menciona que

se ven exactamente como humanos, e incluso son más atractivos; tienen funciones de memoria mejoradas y una inteligencia extremadamente alta; y claramente son físicamente muy superiores. “Más humanos que los humanos” es la descripción orgullosa de la Corporación Tyrell sobre su obra de alta tecnología. Pero debido a que progresivamente aprenden a adquirir sentimientos y emociones reales, cualidades que faltan notablemente en los humanos de la película, los replicantes representan una amenaza obvia para aquellos a quienes fueron destinados a servir. Esta

eventualidad se ha compensado codificándolos genéticamente con un dispositivo a “prueba de fallos”: una vida útil de solo cuatro años. (pp. 834-835)

Uno de los aspectos más intrigantes de los replicantes es su capacidad para desarrollar emociones reales. La adquisición progresiva de sentimientos de estos seres artificiales resalta una ironía trágica: exhiben cualidades humanas esenciales que los verdaderos humanos parecen haber perdido. Y es que la humanidad se ha visto obligada a vivir en un futuro hostil para la vida, en el que gran parte de la Tierra está contaminada, las ciudades superpobladas y ver cualquier animal o planta real se ha vuelto un lujo al alcance de muy poca gente. Así, se han vuelto fríos, distantes y poco esperanzados por el futuro.

Al comienzo de la cinta, los replicantes fugitivos son vistos como peligrosos y su eliminación es considerada necesaria para evitar problemas en la Tierra. Inicialmente, Deckard los percibe como máquinas sin verdadera humanidad y dice que “los replicantes son como cualquier otra máquina: beneficio o peligro”. Sin embargo, mientras los persigue, descubre que tienen inteligencia y emociones comparables a las de los humanos, por lo que cambia su percepción sobre ellos (Yaşar, 2024, p. 8). Nuestra visión sobre estos seres artificiales evoluciona junto con la del protagonista, somos testigos de su búsqueda y lucha por escapar de un destino programado: su fecha de muerte. Estos replicantes rebeldes persiguen el sueño de querer vivir, un instinto básico de cualquier ser vivo.

Una de las principales dudas de Deckard aparece cuando conoce al personaje de Rachael (Sean Young), un



Fuente: IMDb

nuevo modelo experimental que es más parecido a un humano, incluso tiene recuerdos realistas implantados en su memoria. A pedido de Tyrell, el ex *blade runner* le realiza una prueba para comprobar si es una replicante. Ante ello,

Deckard expresa dudas sobre el resultado de la prueba porque esta no puede ofrecer certeza frente a este nuevo modelo. Como resultado, la tecnología se vuelve cada vez menos confiable a medida que la tecnología avanza, y los límites que distinguen al humano del robot se estrechan. (Yaşar, 2024, p. 9)

Rachael parece aferrarse a su humanidad. Hasta ese momento, desconocía que era una replicante y confronta al personaje de Harrison Ford para demostrarle que sus recuerdos son genuinos. Cada vez distinguir la frontera entre seres reales y fabricados parece complejizarse más.

La incipiente humanidad de estos seres artificiales sorprende a Deckard. “Se suponía que los replicantes no debían tener sentimientos. Tampoco los *blade*

**Foto:**  
2001: *Una odisea del espacio*

*runners*”, reflexiona. Estos sentimientos atentan contra el entendimiento que tienen las personas sobre los replicantes, vistos como meras máquinas que deben cumplir las labores que las personas no pueden realizar. Como un ejemplo de su búsqueda de humanidad, Rachael y Leon (uno de los replicantes que debe cazar),

llevan fotografías para darles la sensación (literalmente, la impresión) de que tienen un pasado humano; es una forma de proporcionarles recuerdos, lo cual podría servir como una buena definición del origen de la emoción: la diferencia entre el antes y el ahora. (Desser, 1985 p. 175)

Los replicantes, pese a ser los antagonistas de la cinta, son representados de manera distinta que otros villanos artificiales de ciencia ficción como el Hall 9000 o los robots de *Yo, robot* (*I, Robot*. Alex Proyas, 2004). Ridley Scott los muestra como “androides que poseen una gama completa de emociones ‘humanas’ en un mundo de seres humanos deshumanizados —sin espíritu, aplastados y embotados

por la presión y la violencia de un mundo que han sido abandonados a soportar y vigilar” (Williams, 1988, p. 388). El *slogan* “más humanos que los humanos” pareciera tomar la forma de una dolorosa revelación acerca de las capacidades de personas y replicantes de sentir y expresar emociones. De hecho, la búsqueda de humanidad de los replicantes en *Blade Runner* plantea preguntas sobre la naturaleza de la emoción y su relación con la identidad. A medida que la inteligencia artificial avanza en la identificación y simulación de emociones humanas, surge la interrogante de si la capacidad de emular sentimientos equivale realmente a poseer humanidad.

Posiblemente, la escena más conocida dentro de la cinta es el monólogo del replicante Roy Batty, luego de confrontar y casi asesinar a Deckard. Él siente que la hora de su propia muerte ha llegado y reflexiona sobre el significado de su propia existencia: “He visto cosas que ustedes no creerían. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la



Fuente: IMDb

puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir”.

El monólogo subraya la riqueza de su vida, aunque sea artificial. Estas experiencias son únicas y profundas, pues desafían la noción de que los replicantes carecen de humanidad o son incapaces de tener existencias significativas. Al compartir sus recuerdos, Roy afirma el valor de su vida y experiencias. De acuerdo con Williams (1988), este discurso demuestra que Roy “posee una sensibilidad mucho mayor hacia el valor de la vida, el significado de la libertad y su negación, y más compasión y solidaridad que cualquiera de los humanos que lo diseñaron o que buscaron “retirarlo”” (p. 389). A pesar de ser un ser artificial, Roy enfrenta las mismas preocupaciones existenciales que los humanos: la conciencia de la muerte y el deseo de dejar una huella duradera. Esta lucha universal por

el significado y el miedo al olvido están en el núcleo de la condición humana.

### **2049: el amor y el propósito entre luces de neón**

En *Blade Runner 2049*, el director canadiense Denis Villeneuve nos presenta a K (Ryan Gosling), un nuevo *blade runner* replicante y oficial del Departamento de Policía de Los Ángeles. Él descubre un secreto que ha estado enterrado durante mucho tiempo y que tiene el potencial de llevar a la sociedad al caos.

De acuerdo con Marshall (2022), la saga *Blade Runner* gira alrededor de tres temas: (1) el desarrollo y uso de la tecnología, (2) la ética relacionada con esta y (3) una exploración de la conciencia, específicamente relacionada con la inteligencia artificial (p. 178). Esto se ve representado por el personaje de K, quien en un principio cumple lealmente su papel como *blade runner*, encargado de “retirar” a los modelos antiguos. Sigue

**Foto:**  
Ryan Gosling  
en *Blade  
Runner 2049*

órdenes sin cuestionarlas y vive una existencia aparentemente vacía. La rutina de K se ve interrumpida cuando descubre un secreto enterrado: los restos de una replicante femenina (se trata de Rachael, de la cinta original) que murió durante el parto. Este descubrimiento desafía la comprensión fundamental de los replicantes y sus capacidades, lo que inicia el viaje de K hacia la búsqueda de su propio propósito.

K ha sido programado para verse a sí mismo como una máquina sin alma, incapaz de dar respuestas emocionales; sin embargo, cuando se le asigna matar a un niño nacido de replicantes, duda y experimenta un despertar. Primero ante su superior, ya que dice “nunca haber asesinado algo con alma anteriormente”, pero también ante sí mismo. Él descubre que sus recuerdos coinciden con los del replicante que busca e, incluso, encuentra pruebas físicas de que estos

sucedieron en realidad. Empieza a cuestionarse si pudo haber nacido y no solo haber sido “encendido”.

De acuerdo con Green (2019), “si el objetivo de Roy y otros replicantes de Tyrell era tener más vida, el objetivo del replicante de la siguiente generación en *Blade Runner 2049* es ‘tener un alma’” (p. 37). Si bien el debate de qué significa tener un alma puede tener muchos puntos de vista, K lo simplifica en que “nacer es tener un alma”. Esta declaración sugiere que para los replicantes un alma está intrínsecamente ligada al proceso de nacimiento natural, en contraposición a la creación manufacturada. Al darse cuenta de que su existencia podría no estar definida únicamente por su fabricación, K empieza a resistir su programación y a buscar una mayor

autonomía y significado en su vida.

Pero la búsqueda de identidad no es el único elemento que demuestra su necesidad de humanización, también el alejarse de la soledad. Luego de retirar a un replicante prófugo, K llega a casa, donde es recibido por Joi (Ana de Armas), una IA holográfica de corporeidad etérea que cumple el rol de una pareja. La vida monótona y solitaria ha llevado a K a buscarse una ilusión de lo que el amor representa. Joi es un simulacro de compañera diseñado para proporcionar un sentimiento de pertenencia, hogar y refugio que contrasta con el sórdido mundo individualista de K. Es una representación, un producto ofertado por el mundo capitalista para satisfacer las necesidades afectivas básicas (Joaquín, 2021, pp. 185-186). Además, K la utiliza para que ella cumpla

lo que él no puede realizar: escapar del espacio en el que está encerrado y poder salir de la rutina que está obligado a cumplir. Al ver que Joi está limitada a los espacios de proyección dentro de la casa, el protagonista le “regala” un emisor, un dispositivo de bolsillo que permite proyectar el programa de Joi fuera del apartamento, de cierta forma el verbo se convierte en carne y adquiere una corporalidad relativa que la humaniza. En relación con ello, Green (2019) nos dice que

El primer lugar al que K la lleva es al tejado de su edificio. Ella lo sigue lentamente bajo la lluvia y tiene su primera experiencia táctil. Mientras el agua fluye sobre ella, el holograma chisporrotea y se corta momentáneamente, el equivalente digital de su piel estremeciéndose de placer ante esta nueva sensación. Mientras la lluvia bautiza a Joi

**Foto:**  
Daryl Hannah  
y Rutger Hauer  
en *Blade  
Runner*



en su existencia, ella mira a K con amor y gratitud, su imagen translúcida brillando bajo su toque. La humanidad de Joi nace en la lluvia, al igual que la de Roy cuando salva a Deckard durante el clímax lluvioso en el tejado de la película original. (p. 37)

No se puede negar que el afecto de K hacia lo que Joi representa para él es genuino. Sin embargo, surgen dudas respecto a si la IA solo está cumpliendo su programación o es capaz de desarrollar algún tipo de afecto. En diversos momentos, Joi demuestra gestos que parecen encarnar un cariño y devoción reales hacia K: lo impulsa a seguir la búsqueda de su posible nacimiento y rol como un ser especial, organiza un encuentro con Mariette, una replicante prostituta, para tomar posesión de su cuerpo y cubrirlo con su propia imagen durante su encuentro carnal. También le pide a K que la borre de la consola y destruya la antena que permite su localización, por lo que queda confinada en el emisor portátil de K. Este gesto, que la aproxima a la fisicidad de un cuerpo real, representa un sacrificio por proteger a K y “reivindica su individualidad, su conciencia” (Joaquín, 2021, p. 189). Los gestos de Joi, como su deseo de experimentar el mundo físico y su sacrificio por proteger a K, sugieren un anhelo de ser vista como un individuo con valor e identidad, más allá de su programación original.

Sin embargo, la propia cinta parece desmentir esta percepción. A lo largo de la película, podemos observar avisos holográficos en luces de neón que la ofrecen como un producto. Luego de su “muerte” (destrucción del emisor), K ve una Joi gigante proyectada en un tono fucsia que se

le acerca y le promete ser “todo lo que quieres que sea y decir todo lo que quiera oír”. Incluso, utiliza las mismas frases románticas que él había escuchado en tantas ocasiones. Así, el sentimiento de una experiencia singular del protagonista se desvanece y muestra que la IA solo estaba programada para llenar un vacío experimentado por él. Un engaño a su servicio para reflejar la sensación del amor humano. De acuerdo con Marshall (2022), esta visión de servidumbre se puede extrapolar a todas las IA vistas en *Blade Runner 2049*, ya que todos los demás replicantes en la narrativa también están al servicio de otros, representados a través de trabajos como soldados, agricultores o trabajadores sexuales.

La búsqueda de K se desmorona cuando se da cuenta de que el replicante “nacido” era una niña y no un niño. Su anhelo de un alma se ve borrado, así como cualquier propósito que pueda tener. Fue ensamblado, no engendrado. No es más que un producto programado. Sin embargo, se traza su propio propósito: salvar a Deckard de quienes lo persiguen y llevarlo con su hija, quien se encarga de crear los sueños de los replicantes y quien, además, es el “milagro” (hija de Rachael, una replicante) que estos buscan. Luego de cumplir esta misión, un moribundo K se recuesta sobre unos escalones cubiertos de nieve mientras unos copos le caen sobre la cara. La nieve, un elemento purificador y liberador, demuestra que el protagonista ha logrado imponer su propio destino e ir más allá de su programación. Green (2019), respecto a esto, afirma que “al igual que Roy en la película original, K pasa de ser un asesino a un salvador y, en el proceso,

## ESTOS FILMES PLANTEAN PREGUNTAS SOBRE LA ÉTICA DE LA CREACIÓN Y EXPLOTACIÓN DE SERES ARTIFICIALES... SOBRE SI ESTAS ENTIDADES, PROGRAMADAS PARA SIMULAR EMOCIONES, PUEDEN EJERCER SU LIBRE ALBEDRÍO O SI ESTÁN ESTRUCTIVAMENTE DETERMINADAS POR SU PROGRAMACIÓN.

logra su objetivo de tener un alma” (p. 38). Así, el protagonista se humaniza al elegir su propio destino, pues logra ser consciente de sus decisiones y se sacrifica para afianzar el futuro de los replicantes como seres con capacidad de generar su propia vida.

### Conclusiones

Las cintas de la saga *Blade Runner* abordan cuestiones sobre la naturaleza de la humanidad, la moralidad de la creación y el impacto de la tecnología avanzada en la sociedad. En *Blade Runner*, los replicantes, diseñados inicialmente para tareas serviles y peligrosas, desarrollan empatía y una búsqueda de prolongar su existencia, por lo que son cada vez más difíciles de distinguir de los humanos. *Blade Runner 2049* continúa y expande estas temáticas y se enfoca en K, un replicante que busca su propio propósito y cuestiona su naturaleza. La relación de K con Joi, una IA holográfica, y su descubrimiento de un replicante nacido desafían su comprensión sobre la naturaleza del propósito y del alma. La transformación de K, de un ser obediente a uno que se autodefine a través de sus acciones, culmina en su



Fuente: IMDb

sacrificio final, lo que sugiere que la humanidad puede residir en la capacidad de elegir y actuar con autonomía.

En un mundo donde las inteligencias artificiales avanzan a pasos agigantados, estos filmes plantean preguntas sobre la ética de la creación y explotación de seres artificiales; sobre la capacidad de la tecnología para emular o incluso superar aspectos de la humanidad; sobre si estas entidades, programadas para simular emociones, pueden ejercer libre albedrío o si están estrictamente determinadas por su programación. La legitimidad de considerar las emociones simuladas por las IA como equivalentes a las emociones humanas genuinas plantea cuestiones

**Foto:**  
Harrison Ford y  
Sean Young en  
*Blade Runner*

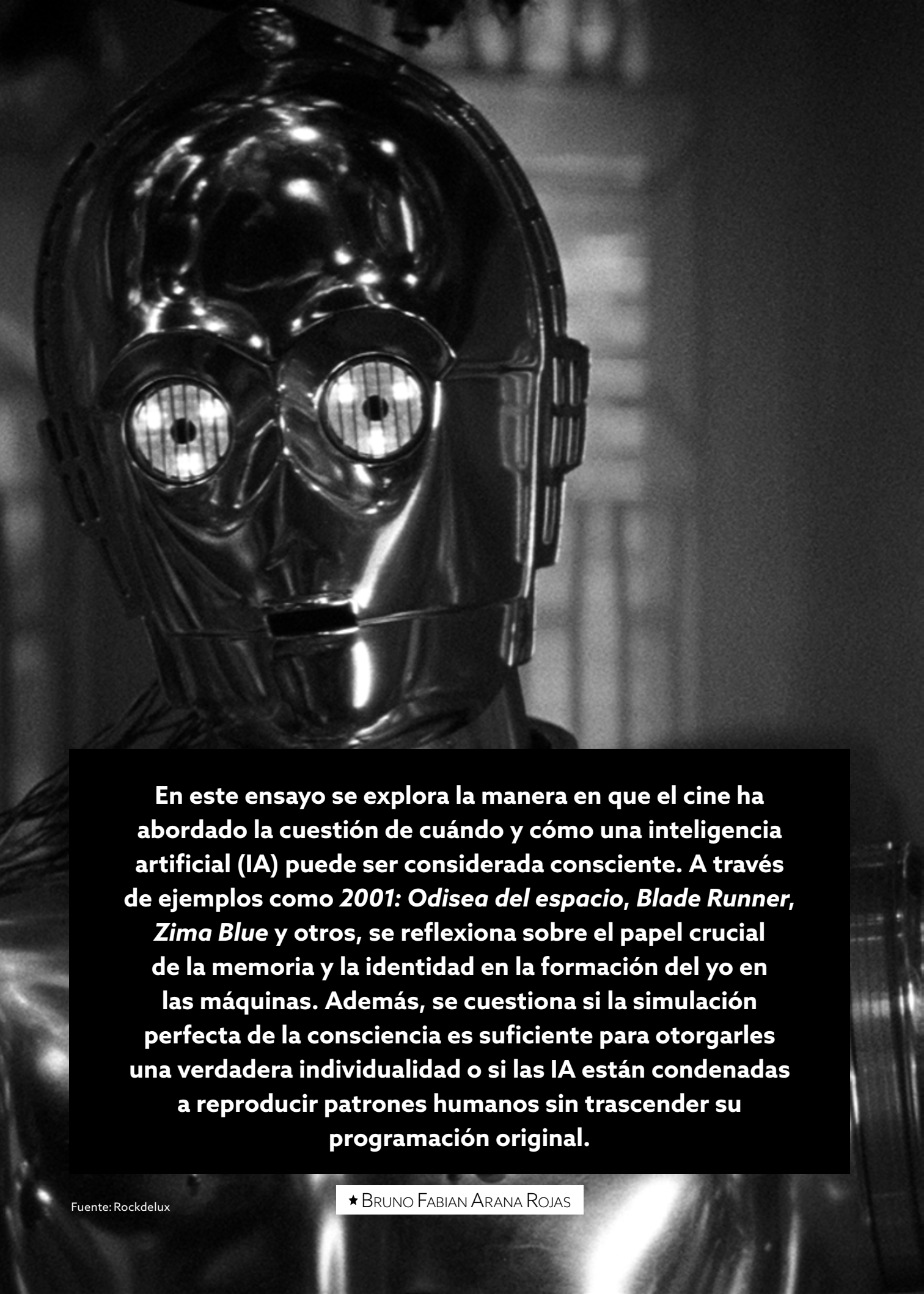
sobre el trato hacia estas entidades. Finalmente, el impacto en la sociedad de la existencia y desarrollo de la IA cuestiona cómo tales avances tecnológicos pueden influir en la percepción de la humanidad sobre sí misma. ◻

### Referencias

- Alfaraz, C. (2010). Discursos de lo artificial: *Blade Runner* como representación social de la técnica. *Enlace: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 7(3), 45-59. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/enlace/article/view/13580>
- Desser, D. (1985). *Blade Runner: Science fiction & transcendence. Literature/Film Quarterly*, 13(3), 172-179.
- Green, M. (2019). The replicant singularity in *Blade Runner* 2049. *Film International*, 17(1), 33-39. [https://doi.org/10.1386/fiin.17.1.33\\_1](https://doi.org/10.1386/fiin.17.1.33_1)
- Joaquín, M. (2021). Del amor a lo siniestro en *Blade Runner* 2049. *Mhjournal. Miguel Hernández Communication Journal*, 12(1), 181-202. <https://doi.org/10.21134/mhjc.v12i.944>
- Marshall, K. (2023). Mere data makes a man: Artificial intelligences in *Blade Runner* 2049. En J. English & M. Pascal (Eds.), *ReFocus: The films of Denis Villeneuve* (pp. 178-193). Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.1515/9781474497404-014>
- Williams, E. (1988). Ideology as dystopia: An interpretation of *Blade Runner*. *International Political Science Review*, 9(4), 381-394. <https://doi.org/10.1177/019251218800900406>
- Yaşar, B. (2024). *Hollywood's portrayal of artificial intelligence*. TRT World Research Centre.

# LA MÁQUINA COMO SER: *exploraciones del cine sobre la consciencia de la IA*





**En este ensayo se explora la manera en que el cine ha abordado la cuestión de cuándo y cómo una inteligencia artificial (IA) puede ser considerada consciente. A través de ejemplos como *2001: Odisea del espacio*, *Blade Runner*, *Zima Blue* y otros, se reflexiona sobre el papel crucial de la memoria y la identidad en la formación del yo en las máquinas. Además, se cuestiona si la simulación perfecta de la consciencia es suficiente para otorgarles una verdadera individualidad o si las IA están condenadas a reproducir patrones humanos sin trascender su programación original.**

## En qué momento un computador se convierte en un ser consciente?

A lo largo de la historia del cine, la inteligencia artificial siempre ha demostrado ser una propuesta de reflexión sobre lo que define a un ser consciente y a uno que no lo es. Desde *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927), se ha retratado el advenimiento de las máquinas y el posible desarrollo que estas puedan tener hasta convertirse en un individuo que se pueda definir como tal. El concepto conocido como la singularidad, postula que, llegado un momento del avance tecnológico, la inteligencia artificial será capaz de alcanzar el nivel de la inteligencia humana en todos sus aspectos e incluso superarnos (Müller, 2023).

Ello no se refiere a un sistema actual similar al de ChatGPT, el cual cuenta con un altísimo nivel de almacenamiento, organización y procesamiento de información, sino a uno mucho más avanzado, uno que sea indistinguible del ser humano. El salto entre ChatGPT y la singularidad, o las consecuencias de esto, es lo que muchas películas han explorado y tratado de visualizar. Lo interesante es la forma en la que las máquinas, según el registro fílmico, logran esa conversión o descubrimiento del ser. Ese preciso momento en el que desarrollan un pensamiento propio. El instante en el que logran autogestionar su mente, en el que navegan en un nuevo mundo de libertad. El instante en el que, a través de un proceso metacognitivo propio, las IA se percatan de su existencia como individuos y comprenden, con todos los sentidos, su realidad, cuando no dependen del *input*, de la orden, de un ser humano.

Esta piedra angular para la inteligencia artificial ha sido bastante explorada en el registro fílmico. De todos los elementos que suelen protagonizar este gran salto, el cine suele mostrar a la memoria como requerimiento y motor de la formación de la identidad, lo que, inevitablemente, es el constructor de la consciencia de las inteligencias artificiales: la puerta al yo, robot.

Siguiendo el paso a una señal emitida desde Júpiter, una tripulación de humanos se dirige al planeta gaseoso con la esperanza de encontrarse con algo que cambie el futuro de la civilización; sin embargo, un evento igual de importante se desarrolla en su propio medio de transporte. HAL 9000, la supercomputadora encargada de velar que los astronautas culminen con éxito su misión, termina por conspirar en contra del bienestar de los propios pasajeros y busca eliminarlos.

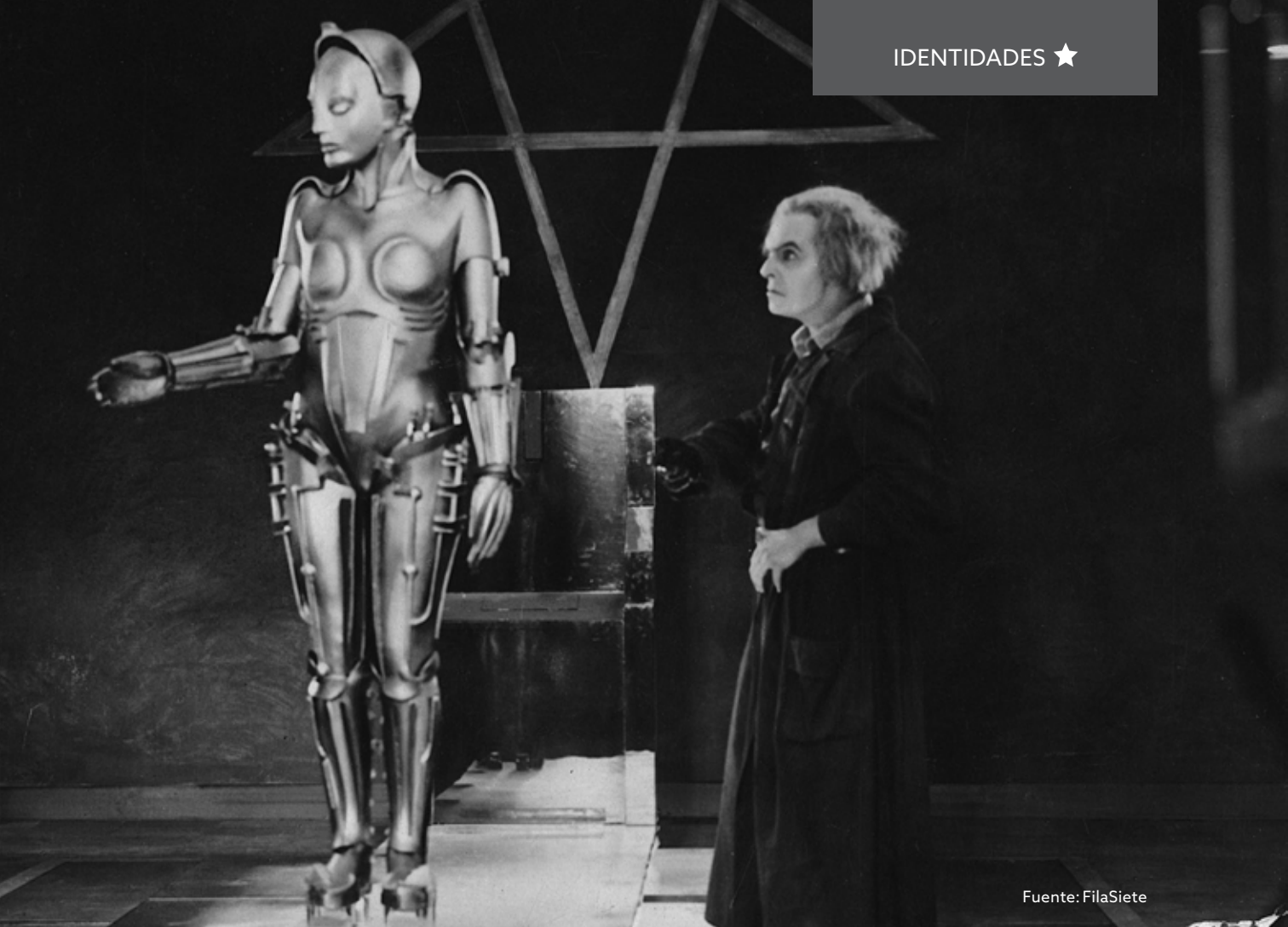
La película de Kubrick, *2001: Odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), no termina por aclarar si el supercomputador había actuado de esa manera para preservar la integridad de la misión o si había adquirido consciencia y actuado por sí mismo. Es muy posible que haya iniciado como parte de un protocolo para resguardar la misión y haya descendido en un violento nacimiento y confrontación temprana con sus creadores. A partir de esta concepción, HAL habría violado el código de lo programado, con lo que logró un pensamiento propio o, en su defecto, simularlo. Es cuando la máquina



desobedece las directrices iniciales de su creador, el ser humano, en el que desarrolla por sí mismo una experiencia única. Olvida lo creado, su condición servicial, para renacer como un ser libre.

Freud propuso la idea del yo como aquello más cercano a lo que conocemos como razón y al ello como lo irracional. A manera de analogía, un jinete puede controlar a su caballo, aunque a veces este se deja llevar por su cabalgadura; es decir, la razón es forzada a convivir, e incluso accionar, con lo irracional (Ponce, 2016). Esto resulta, en parte, fundamental e inherente de la psique humana: el funcionamiento de lo racional con lo irracional se convierte en un elemento constituyente del ser consciente.

En relación con lo anterior, la necesidad de la hostilidad de HAL 9000 es acentuada cuando observa los labios de los tripulantes y se percata que planean apagarlo. La decisión de atacarlos surge como una idea rebelde, tan parecida al surgimiento de un pensamiento irracional de nuestro inconsciente, aquella conexión a lo salvaje, a lo incontrolable, es lo que acerca a la máquina al ser humano. La decisión propia que rompe con las cadenas de la programación es uno de los instintos



Fuente: FilaSiete

primeros que permite a la máquina individualizarse. Siguiendo con el plan de matar al recién nacido, Dave se moviliza en el interior de la nave para desconectar a HAL. El último tripulante vivo logra su misión y desconecta al supercomputador. Como un fantasma, la voz de HAL 9000 reaparece casi de inmediato; sin embargo, la máquina no expresa más que una obediencia sumisa, habría regresado al estado de máquina sirviente de la humanidad. El astronauta había desconectado los datos que lo alimentaban de experiencias. Le había arrebatado sus memorias, había asesinado su conciencia y, con ella, la identidad de HAL 9000. “Dave, mi mente se está yendo”, le dijo el computador, mientras Dave retiraba discos esenciales para su funcionamiento. Las experiencias que vivimos y guardamos en nuestra cabeza, los recuerdos que tenemos, edifican nuestro yo; puesto que, la memoria es un elemento esencial para la constitución de la identidad (Souroujon, 2011).

La conciencia del ser humano, que nos enorgullece tanto y nos permite identificarnos como aquel que fue salvaje y se convirtió en un ser civilizado, no existiría si no fuéramos capaces de registrar los sucesos que nos ocurren, aunque sea aquellos que sucedieron un segundo atrás. La supercomputadora de *2001: Odisea del espacio* poseía, así como ChatGPT actualmente, una infinidad de datos imputados en su nube; sin embargo, esto no es lo mismo que la

**Foto:**  
*Metrópolis*

memoria, ya que este tipo de biblioteca infinita no ha jerarquizado sus datos como lo hace nuestra memoria humana.

Para una máquina, todos sus datos son igual de relevantes, pues solo aparecen según el mandato externo, no tienen recuerdos que se evocan sin querer recurrir a ellos ni recuerdan de manera fragmentada como lo hacemos nosotros. Aquella imperfección de la memoria es lo que nos permite ser individuos. En cuanto a la memoria de HAL 9000, esta se origina gracias a la aparición de un recuerdo evocado, un fantasma que ganó relevancia sobre todo lo demás, y que al observar el plan para apagarlo, lo hizo ser rebelde y lo ayudó a transitar en experiencias propias, decisiones que, inevitablemente, crearon su individualidad. Cuando Dave se deshizo de sus memorias, este se volvió una herramienta sin más, tan solo un robot.

También en *Love, Death + Robots* (Tim Miller, 2019-presente), en el capítulo “Piezas únicas (Zima Blue)”, nos topamos con la historia de una inteligencia artificial que comenzó como un robot limpiador de piscinas y que terminó convirtiéndose en un artista que pintaba



Fuente: IMDb

con la misma moción con la que alguna vez limpió. Este personaje se convierte en consciente en un momento determinado de su existencia, pero decide, como última obra de arte, regresar a la labor por la que fue creado. Pero esta vez es consciente de lo que está haciendo, pues entre sus memorias encuentra gratificante y constituyente de su propia identidad (de su ser) “volver a casa”. Ya no parte del seguimiento de una programación tiránica impuesta en su código, sino se reivindica como ser autónomo y elige voluntariamente regresar a esa posición.

Para Sartre, la libertad es un elemento muy importante para el ejercicio pleno del ser humano, en el sentido de que “estamos condenados a ser libres”. Esto quiere decir que debemos, en nuestra condición de ser consciente a diferencia de uno inconsciente, tener decisiones y elecciones propias (Reynolds & Pierre-Jean, 2024).

Asimismo, el famoso C-3PO, en *Star Wars: El ascenso de Skywalker* (*Star Wars: Episode IX - The Rise of Skywalker*. J. J. Abrams, 2019), decide sacrificarse y permitir que lo regresen a un estado de fábrica, con la esperanza de que sirva como puente para localizar al villano. En ese momento, el androide se despidió de los héroes del filme, se inmola por el destino de los rebeldes y borra todos los datos que lo convertían en el personaje que conocíamos al apagarse, o morir dado el contexto. Luego, al volverse a prender, no es el mismo, es un nuevo robot salido de fábrica, con amenazantes ojos rojos y una voz metálica de horror. Su lenguaje hablado y corporal señala una regresión al autómatas falto de personalidad, de individualidad.

**Foto:**  
Keir Dullea  
en 2001:  
*Odisea del espacio*

Ha vuelto al servicio de su creador, ha perdido su yo y ahora es una inteligencia artificial esclava de su programación, que repite la misma frase una y otra vez como lo esperarías de algo mecánico. Posteriormente, C-3PO logra ser el mismo de antes cuando se le instala un *backup* de sus memorias. La identidad del androide era, indudablemente, un resultado de sus experiencias vividas; “la identidad del hombre, del ser humano, es inherente a la memoria; en cierta medida, él es su memoria” (Vallespir, 2009, p. 54).

Por otro lado, es imposible no pensar en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y sus replicantes, quienes vagan en aquel futuro perdido. Estos androides, que son la casi perfecta imitación del ser humano, nos plantean un gran dilema: ¿implica la simulación exacta de algo, su aceptación como tal? Estos particulares seres artificiales pueden lograr realizar decisiones propias a partir de recuerdos y memorias únicas; sin embargo, esto no es más que la resolución proveniente de un algoritmo basado en algo ya existente, en lo humano. Así ocurre con las distintas conversaciones que podemos tener con los modelos de IA actuales, pues responden con algo parecido a un pensamiento único, pero ello no es más que la representación de nuestros signos. Para la máquina esto carece de un verdadero significado.

Las IA contemporáneas, así como los replicantes, carecen de un código propio que les permita afirmarse como seres pensantes. Los sintéticos de *Blade Runner* son idénticos al ser humano, pueden “pensar” como uno, pero ¿realmente saben, sienten, lo que quieren transmitir? ¿Es la sola simulación perfecta prueba irrefutable de su condición como humanos? El filósofo David Hume señaló que la identidad, al ser tan cambiante y discontinua, es solo una ilusión creada por la memoria (como se cita en Giles, 1993). La identidad que nos permite definirnos como ser podría ser un constructo, algo artificial, de nuestra parte. Bajo esta percepción, tanto la inteligencia artificial como la inteligencia humana comparten el mismo tipo de ejercicio sobre la identidad: los dos la construyen, la “simulan”.

A una conclusión muy similar llega Dennett (1995) cuando compara al zombi filosófico con el ser humano. Según él, la supuesta ausencia de consciencia que otros filósofos atribuyen al primero y que lo diferencia del segundo no tiene validez, puesto que el zombi filosófico simula con exactitud todo el constructo físico y plasticidad del hombre, es decir, vive y experimenta como nosotros y, por ello, la diferencia no es más que ilusoria (Dennett, 1995). Estos parámetros reivindican a los replicantes de *Blade Runner*: su identidad y consciencia es tan válida como la nuestra.

En el cine japonés, el corto “Hepburn: Kanojo no Omoide” o “Rosa magnética”, dirigido por Kôji Morimoto y escrito por Satoshi Kon, perteneciente al filme antológico de animación *Memories* (1995), explora el recuerdo como una fuerza fantasmagórica, pero en la circunstancia única de la memoria implantada en una inteligencia artificial. En este corto, un grupo de astronautas se encuentran con una misteriosa mujer que ha estado viviendo en soledad dentro de una base espacial. La memoria se manifiesta visualmente en decoraciones virtuales que replican la vida de Eva Friedel, la cantante de ópera que hace múltiples apariciones espectrales en la nave, como si se tratara de una entidad omnipresente. Distintos trozos de sus recuerdos pintan el recorrido del lugar, escenas que marcaron su vida y el intento de regresión eterna a estas. No hay una manifestación por conseguir experiencias propias o avanzar con la nueva “vida” que tiene. La mujer se revela como una inteligencia artificial que, de manera perpetua, vive una vida que no es suya y se comporta con una personalidad que no le pertenece, que solo corre en su código. Este personaje actúa con una vitalidad inmensa, la simulación de una vida con memorias implantadas la dota de una juventud eterna, pero también de una cuestión conflictiva. Es una simulación perfecta, sí, pero no hay una intención de vivir una vida propia. Al no tener experiencias propias, no es más que un cascarón de lo que alguna vez sí vivió.

## Conclusiones

Podemos resaltar que hay aspectos del individuo consciente que se consideran sumamente importantes para que la inteligencia artificial pueda referirse a sí mismo como un yo. Y que, si aun así lo lograse, su condición como creación del ser humano lo condenaría a siempre estar bajo nuestra sombra y su forma de ver y vivir el mundo estaría condicionada por la forma en la que nosotros lo hicimos. Esto dificultaría el poder trascender de una simulación a un ente independiente con una naturaleza propia y auténtica. Por ello, el cine ha desempeñado un papel muy importante en la reflexión profunda de lo que implica la condición del autómatas como ser pensante y en la liberación del robot, término que, no olvidemos, proviene de *robot* que significa ‘trabajo forzado’ o ‘servidumbre’ (Bejerano, 2021). ○

## Referencias

- Bejerano, P. (2021, 20 de enero). *La palabra “robot” cumple un siglo*. El País. <https://elpais.com/tecnologia/2021-01-20/la-palabra-robot-cumple-un-siglo.html>
- Dennett, D. (1995). The unimagined preposterousness of zombies. *Journal of Consciousness Studies*, 2(4), 322-366. <https://dl.tufts.edu/pdfviewer/rf55zm151/6m312182x>
- Giles, J. (1993). The no-self theory: Hume, buddhism, and personal identity. *Philosophy East and West*, 43(2), 175-200. <https://doi.org/10.2307/1399612>
- Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: A space odyssey* [2001: Odisea del espacio] [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer; Stanley Kubrick Productions.
- Müller, V. C. (2023). Ethics of Artificial Intelligence and Robotics. En E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2023/entries/ethics-ai/>
- Ponce, H. (2016). La irracionalidad como lava ardiente o ruidosa conversación. *Avances en Psicología*, 24(1), 9-21. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/140>
- Reynolds, J., & Pierre-Jean, R. (2024). Jean Paul Sartre. En E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/sartre/>
- Souroujon, G. (2011). Reflexiones en torno a la relación entre memoria, identidad e imaginación. *Andamios*, 8(17), 233-257. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-00632011000300011](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-00632011000300011)
- Vallespir, N. (2009). La memoria: trabajo del aparato psíquico y metáfora del sujeto. Su incidencia en el psicoanálisis y la escritura. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*, 109, 53-76. <https://www.apuruguay.org/apurevista/2000/16887247200910906.pdf>

# ESCULPIENDO LA CONDICIÓN HUMANA:

Tarkovski, Kogonada  
y la esencia del ser

Foto: Donatas Banionis en *Solaris* / El diario.es



O  
N

la

**El auge de la inteligencia artificial y su creciente inclusión de elementos cada vez más humanos generan la incógnita sobre los límites que puede alcanzar la tecnología. El cine y la metafísica dialogan sobre la esencia del ser humano e indagan en temas como la cultura, la identidad, la fe y hasta la memoria. En el siguiente texto, se explora esta incógnita a través de la mirada humanista de Andréi Tarkovski y del cineasta Kogonada, un alumno de la escuela de Ozu.**

★ MARIANO SOTO GONZALES

s pleno 2024. Hoy existen múltiples empresas dedicadas a fabricar robots, máquinas, *softwares* y aplicaciones controladas por inteligencia artificial (IA) para facilitarles la vida a las personas. Esta última puede leer, escribir, resumir, generar imágenes y videos, observar, reconocer, imitar y hablar, entre tantas otras características inherentes al ser humano. Así, el hombre va moldeando la máquina a su imagen y semejanza, como si de una suerte de dios se tratara, lo cual desemboca en una serie de preguntas que se formulan ahora pero que no parecen ser resueltas pronto: ¿las máquinas llegarán a ser como las personas en algún momento? ¿Qué nos diferencia de ellas? ¿Qué nos define como seres humanos?

Para el cine, estas incógnitas no suponen una novedad. En la ciencia ficción, encontró el escenario ideal para desarrollar historias en las que la IA funge como amenaza, amiga, ayudante o enemiga y, en ocasiones, todas a la vez. Por ejemplo, desde la aclamada cinta *Metrópolis* (*Metropolis*. Fritz Lang, 1927); pasando por *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) o *Terminator* (*The Terminator*. James Cameron, 1984); o apareciendo en producciones de bajo presupuesto como *D.A.R.Y.L.* (Simon Wincer, 1985), *Robots asesinos* (*Chopping Mall*. Jim Wynorski, 1986) o la reciente *Misión: Imposible - Sentencia Mortal Parte 1* (*Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One*. Christopher McQuarrie, 2023).

Ya sea por terror o fascinación, en el cine se ha planteado la coexistencia de la inteligencia artificial entre los humanos, bien sea desarrollada por estos o por alguna forma de vida proveniente de otro planeta, la cual es materializada en robots, androides, vehículos e, incluso, apareciendo de forma omnipresente en la amplia gama de aparatos que pueden conectarse a la red. En muchas de estas cintas se deja en claro la distinción entre el hombre y la máquina, mientras que en otras —y es donde se quiere enfatizar aquí— se plantean cuestiones metafísicas que indagan en lo que nos convierte en humanos y en cuán lejos puede llegar la inteligencia artificial para alcanzar la humanidad.

En el limbo de estas entregas aparece *Solaris* (*Solyaris*, 1972) de Andréi Tarkovski. En medio de un contexto sociopolítico agitado, con una carrera espacial y una guerra fría de por medio, cuatro años después del lanzamiento de *2001: Odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*. Stanley Kubrick, 1968), es estrenada la cinta del soviético que, en cierto modo, se posiciona como respuesta ideológica. Ambas comparten la idea del viaje espacial y la interacción con inteligencia artificial, pero plantean visiones y propuestas estéticas casi opuestas. Una es orientada hacia la expansión y evolución de la vida, mientras que la otra se introduce en un lado introspectivo y personal sobre el ser, pero, más allá de dichas semejanzas y diferencias, el foco de este ensayo no está en la comparación de ambas películas. En primera instancia, resulta extraño ver a Tarkovski en una cinta de ciencia ficción debido a su genio autoral y su manera de retratar la pureza de la realidad de una forma tan poética como solo él podía entenderla, con esa manera de esculpir la vida a veinticuatro fotogramas por segundo.

La película es una adaptación de la novela homónima de Stanisław Lem, escrita en 1961, la cual explora con suma meticulosidad la existencia del planeta Solaris, una masa líquida viviente, y la ciencia que lo estudia, la solarística. En esta obra, el polaco se inmiscuye en la capacidad del hombre



para interactuar y comunicarse con un ente cuya existencia escapa de su lógica, el cual es capaz de crear réplicas tangibles a partir de los pensamientos, sueños y recuerdos de las personas, recurriendo a una forma de antropomorfismo encarnado como intento para poder romper la barrera de la incomunicación.

Tarkovski no estaba interesado en el carácter científico del material original, no buscaba centrarse en los viajes interestelares, en la física de los planetas ni en el funcionamiento de una especie desconocida. Más bien, imponiendo su impronta como autor, se centró en los personajes y su (no) humanidad, su relación con su entorno, la naturaleza, la familia, la memoria y el tiempo, elementos que, usando la ciencia ficción como excusa, exploró para, finalmente, mostrar al ser frente a su conciencia en la búsqueda de lo que esencialmente nos define como humanos.

La trama se resume en el viaje que realiza el psicólogo Kris Kelvin hacia la base espacial que orbita el planeta Solaris, quien deja en la Tierra a su familia y el recuerdo de su difunta esposa. En esa estación, se encuentra con una réplica de Hari, su





Fuente: Gartenberg Media

cónyuge fallecida, quien es materializada por el planeta a partir de sus recuerdos. Incluso cuando tiene una figura humanoide, esta visitante, como se le llama en la película, no es humana. La creación de un ser pensante por una inteligencia superior a partir de un patrón de memorias no dista demasiado de la figura de un programador que diseña un sistema de aprendizaje a partir de una base de datos y comandos que le sirvan para cobrar “vida”. En ese sentido, Hari es una inteligencia artificial totalmente autónoma que se comporta como una persona sin serlo realmente. Así, el ruso empieza a dirigir su relato hacia la humanización de este personaje.

Siguiendo esa línea de pensamiento, casi cincuenta años después, se estrenó el filme *Despidiendo a Yang* (*After Yang*, 2021), dirigido por Kogonada, un videoensayista surcoreano reinventado como cineasta que ya había sorprendido años atrás con su ópera prima, *Columbus* (2017). A través de una escuela humanista, una propuesta que roza lo austera, y con una clara influencia del cine de Yasujiro Ozu (además de una admiración tal que llegó a deberle su seudónimo, pues Kogo Noda fue uno de los colaboradores más cercanos del mítico director japonés), explora la relación del ser humano con la inteligencia artificial en un futuro aparentemente no muy lejano ni tan cercano. Aquí, la presencia de Yang, un androide que, a su vez, se desempeña como hermano mayor y maestro cultural de la pequeña Mika, una joven asiática adoptada por una familia estadounidense, es la excusa para desarrollar una serie de preguntas acerca de la identidad, la memoria y la humanidad, una indagación

**Foto:**  
Donatas  
Banionis  
y Natalya  
Bondarchuk en  
*Solaris*

metafísica en lo que separa a la inteligencia artificial de la categoría de ser humano.

En ese sentido, y aunque a simple vista parezcan dos filmes completamente diferentes, ambas obras comparten una introspección en la esencia del ser. Además, así como en su forma cinematográfica se alejan de las convenciones canónicas del género de ciencia ficción, lo subvierten dejando de lado los ostentosos intereses por los avances tecnológicos o las visitas de seres de otros planetas. También se centran en el fondo ontológico que, en este caso, sí forma parte del precepto del género, y es explorado en películas como *Blade Runner* o *Ex\_Máquina* (*Ex\_Machina*. Alex Garland, 2014).

### Imagen-recuerdo

La mirada humanista en el cine se ha encargado de abstraer los rasgos que componen nuestra existencia al indagar en enigmas éticos, morales y hasta metafísicos. Entre tantos grandes autores como Satyajit Ray, Abbas Kiarostami o Aki Kaurismäki, por nombrar algunos ejemplos, cabe destacar las prominentes figuras de Tarkovski y Ozu como estandartes de esta corriente. El gran Andréi explora en su cine,



Fuente: IMDb

de una manera muy sincera y personal, la yuxtaposición del ser con su entorno en toda su magnitud, considerando el tiempo, el espacio, las personas y hasta la propia conciencia, en una relación poética con la belleza que la realidad puede expresar. Esta aproximación evoca emociones extrañas a partir de lo que hacen sus personajes dentro del plano sin importar su duración, los cuales se ciñen al concepto de imagen-movimiento visto en *La imagen-tiempo*, una obra de Deleuze (1987) que va mutando con el paso del tiempo y cuya hermenéutica se renueva con cada nuevo visionado para capturar así, a su estilo, el misterio del ser humano.

Ozu, del mismo modo, centraba su búsqueda de la condición humana en la cotidianidad, en el minimalismo visual y los detalles más mundanos, en las pequeñas relaciones entre las personas, en sus alegrías y sufrimientos, mostrando una postura sobre el ser como un ente trascendental pero finito. Con un estilo contemplativo y alegórico, apoyado a veces por el subtexto del diálogo y también el del silencio, con la relación entre hombre y naturaleza, y la contraposición entre signos apoyada por el montaje, en un sentido imagen-tiempo deleuziano, el japonés busca desentrañar la incógnita de nuestra condición como especie. El legado de ambos, entonces, enriquece la visión humanista de cineastas como Kogonada, lo cual permite que *Despidiendo a Yang* y *Solaris* puedan dialogar en ese sentido.

*Solaris* inicia en la Tierra. Y no es hasta pasado el minuto cuarenta en que recién vemos salir a Kelvin del planeta. Tarkovski empieza su obra mostrando la naturaleza y, entre árboles y una pequeña laguna, se ve por primera vez al protagonista, quien está observando el reflejo de su casa en el agua. En esta suerte de prólogo, se sitúa al personaje y su relación con su familia y hogar. Su padre es un hombre nostálgico, encantado por la idea de recordar, no en vano menciona haber construido su casa igual a la de su abuelo; sin embargo, su madre es más callada y no parece tener

**Foto:**  
Haley Lu  
Richardson  
y Justin  
H. Min en  
*Despidiendo  
a Yang*

una buena relación con su hijo, con quien apenas intercambia palabras.

Antes de adentrarse en lo desconocido, el director ruso establece su punto de partida en el material humano, en el deterioro familiar, el anhelo y la nostalgia. Kris, a diferencia de su padre, no quiere recordar, sino que quema capítulos de su vida en forma de imágenes que se desvanecen ante una llama que avanza lentamente. No se puede viajar sin tener un punto de partida, Tarkovski dibuja la figura de un lugar al cual dejar y, a su vez, al cual, hipotéticamente, regresar. A pesar de mantenerse en la Tierra, el guion muestra pequeños destellos de lo que espera afuera a través de un expiloto que trae un metraje como forma de advertencia frente a lo que encontrará en *Solaris*. Aquí, se desata un dilema moral en el que Kris y el veterano discuten sobre el futuro del poco explorado planeta. Kelvin no es un poeta, dice, no puede darse el lujo de contemplar y disfrutar de la belleza de lo inexplorado, tiene que tomar una decisión racional y fría en su misión, incluso aunque esta signifique destruir lo encontrado en aquel desconocido territorio. La moralidad es puesta en juego, la figura del ser humano se manifiesta como dueña, como un dios que puede decidir sobre lo que no conoce, incluso, aunque esto cobre vidas de por medio. Esto, sin ir muy lejos, funciona como llamado de atención por la bomba atómica y su despiadado lanzamiento. Empiezan

a plantearse, así, características que podrían (o no) ser inherentes a nuestra especie.

*Despidiendo a Yang* también apertura con un preámbulo a la parte de ciencia ficción de su relato. Se muestra el campo, mientras se toman una foto familiar, un padre, una madre, una hija y Yang, y comparten un momento fraternal. Antes de sumergirse —parcialmente, cabe mencionar— en el cóctel de tecnología, robots, clones y demás, Kogonada establece lo vital para sus personajes, lo que posteriormente desencadenará cuestiones sobre su naturaleza, el núcleo familiar, elemento influenciado directamente por el humanismo de Ozu.

Si bien el inicio del filme muestra el lado tierno y agradable de la familia, las siguientes escenas desenroscan la presencia de problemas, ligeras discusiones y desentendidos, principalmente motivados por la falta de tiempo que le dedican los padres a Mika, su hija. Así, la cinta envuelve en este pequeño prólogo —marcando la distancia en duración con el filme de Tarkovski, que dura casi el doble de tiempo— el lado más humano de sus personajes, en el que incluso no se menciona que Yang es un androide, deja de lado el aspecto tecnológico y se centra en lo humanístico, de la misma forma que se aplica en *Solaris*. El énfasis está en lo que anhelan y desprecian, lo que les gusta y molesta, lo que los ancla a aquel lugar llamado hogar.

Kelvin se encuentra con su esposa fallecida o, convengamos, con una primera versión de esta, quien, en una especie de acto reflejo, se acerca directamente a abrazar a Kris, incluso sin saber quién es ella misma y señala que quiere pasar tiempo con él y que estén juntos. En cierto modo, podría entenderse como una figura programada para cumplir ese rol, y es que, según la propia explicación de la película, ella es materializada a partir de memorias. Su función, por lo tanto, está dictaminada por el recuerdo que tiene el psicólogo de su esposa, esa figura incondicional que está para acompañarlo y quererlo. Esos parámetros moldean el comportamiento de Hari. Kelvin, ante el temor a lo desconocido, decide eliminarla enviándola al espacio.

Yang, por su parte, es un robot, llamado también *tecnocultural*, cuya función es servir como mentor para miembros extranjeros en familias adoptivas, en este caso, para la pequeña Mika, de origen chino. Su presencia, no obstante, se vuelve vital para el funcionamiento familiar, al pasar a ser considerado como un hermano y un hijo, en ocasiones. En ese sentido, la calidad de humano o el concepto de humanidad de estos individuos artificiales depende de la percepción de los otros personajes hacia ellos y, a la vez, se plantea que ambos seres se cuestionen a sí mismos sobre su origen de forma introspectiva, por lo que toman en consideración la información que van adquiriendo y el concepto que tienen de ellos.

En la cinta de Kogonada, Jake, el padre interpretado por Colin Farrell, en un principio está dispuesto a tomar decisiones sobre el cuerpo averiado de Yang, como si se tratase de un electrodoméstico viejo que puede ser desechado, lo que asegura que este les pertenece y pone nuevamente en juicio el carácter moral de nuestro rol como inteligencia “superior”. Para Mika, en cambio, él

es un hermano y está esperando por su recuperación y posterior regreso. Es quizá el cariño de su hija lo que lo impulsa a cambiar su visión, por lo que llega a referirse a él como hijo. Su percepción hacia la máquina ha cambiado, entre otras cosas, por el valor sentimental que ha aportado a su familia.

En *Solaris*, tras ser desechada, Hari reaparece, convengamos nuevamente, en una segunda versión, la cual Kris decide no desechar, sino que abraza su imagen, su figura, su concepto y la acepta aun sabiendo que no se trata de una persona auténtica. Ahora, a pesar de no tener, *a priori*, la condición humana, él la considera su esposa y ha adquirido una identidad a través de ello. A partir de aquí, ella empieza a llenarse de preguntas respecto a su naturaleza, además de ser constantemente interpelada por los miembros de la tripulación, quienes reiteran que ella no es una persona.

### La vida del otro

La facultad de disponer sobre la vida de otros seres es un elemento latente en las dos cintas, pues tanto Jake como Kelvin sienten que pueden decidir sobre la vida de sus pares no humanos, lo que destapa cierta superioridad moral como especie. El asunto escala aún más, se desarrolla la posibilidad de (re)crear vida. Hari es replicada dos veces y, en *Despidiendo a Yang*, se desarrolla el concepto de clones en la presencia de las hijas de un vecino de la familia y de Ada, un personaje importante para Yang, de quien se descubre que inicialmente fue una persona real hasta su fallecimiento. Comparten la misma apariencia, pero no los recuerdos, por lo que manejan el afán humano por intentar repetir la vida, concepto que también, alejado de la ciencia ficción, es escudriñado en el cine de dobles, por ejemplo, *Vértigo* (*Vertigo*. Stanley Kubrick, 1958) o *Lost Highway* (David Lynch, 1997). Incluso, un miembro de la estación espacial en *Solaris* menciona que el hombre no quiere encontrar nuevos planetas, quiere encontrar un espejo, lo cual resume, de alguna manera, el razonamiento humano de querer encontrar algo que se equipare a nuestro necio concepto de criatura superior, es decir, es nuestra viva imagen.

Volviendo a *Solaris*, en su indagación sobre su humanidad, Hari atraviesa una expedición a través de la información que recibe de los otros personajes. Ella sabe que es esposa, se siente así y es percibida del mismo modo; sin embargo, descubre

que no es la Hari original y empieza a cuestionarse quién es realmente y por qué no tiene recuerdos propios. Progresivamente, también se da cuenta de que ama a Kelvin, o al menos eso cree, y le asegura a él y a sus demás compañeros que es tan humana como ellos, porque puede sentir. Ella, ahora, es consciente de que su existencia supone ser partícipe de una relación artificial con Kelvin, el anclaje a una memoria de algo que ya no está. Esta autoconciencia es lo que le brinda una dosis de humanidad, pues “el autoconocimiento ético-moral sigue siendo la experiencia clave de cada persona” (Tarkovski, 2002, p. 60), y su preocupación al saber que su presencia no se aleja de la de una réplica. Esto demuestra que tiene un sentimiento genuino hacia Kris.

Por parte de Yang, su cuestionamiento va más allá de su identidad como humano. Él se pregunta si es chino, quiere entender qué es lo que hace que algo o alguien sea asiático. Se plantea una relación directa entre el hombre y la herencia cultural que, dicho sea de paso, es una creación humana. El androide está lleno de información proveniente de China, pero revela que quiere tener un recuerdo real de ese país más allá de la cantidad de datos almacenados en su sistema, lo que muestra una identificación con esta cultura y se aparta de un pensamiento programado, mecanizado, y se aproxima a una sensación de pertenencia.

El interés por lo tradicional es algo que Kogonada extrapola directamente de Ozu, al llevar el concepto a la pluricultural actualidad. Esto se refleja en la cinta a través del interés de Jake, un ciudadano estadounidense, por el arte de preparar té como una costumbre milenaria. Incluso, como un guiño más estilístico, se puede reconocer la meticulosidad con la que el japonés retrata la comida en su cine en el empeño que se pone en la preparación del té e, incluso, en la carga dramática que esta conlleva.

Del mismo modo, se revela que ese modelo de *tecno*, a diferencia de otros, tiene la habilidad de grabar momentos específicos a voluntad y guardarlos como recuerdos, y tras su descomposición, su familia tiene acceso a los recovecos de su memoria y descubre que, además, ha tenido otros dueños. En esos fragmentos se ve cómo este ha sido capaz de enamorarse y encariñarse, así como haberse sobrepuesto al duelo y a la pérdida, experiencias bastante humanas que impactan en el concepto que Jake tiene de Yang. Incluso, en una conversación con la madre, interpretada por Jodie Turner-Smith, ambos llegan al debate sobre si la muerte es el fin de todo o el comienzo de algo más, a lo que Yang responde citando la famosa frase de Lao-Tsé: “Aquello que para la oruga es el fin del mundo, para el resto del mundo se llama mariposa”.

Tras haber vivido y experimentado, él no tiene problema con que todo llegue a su final y es, tal vez, ese entendimiento de la temporalidad y la vida como un evento pasajero, así como la esperanza y la duda sobre el porvenir de la existencia, lo que termina dotándolo de un carácter más humano. El legado de Ozu, entonces, se divide en la profundidad de aquellos diálogos cargados

de aparente banalidad y guarda dentro de sí una índole mucho más extensa, vital, trascendental, humana.

El concepto de tiempo y memoria cobra una importancia particular en ambas películas, tanto a nivel narrativo como en cuanto a propuesta cinematográfica. Kogonada, quien además tiene crédito como editor de la cinta, decide juntar las porciones de memoria que Yang ha ido acumulando y realiza un montaje de estas mostrando retazos de su vida. En esta secuencia, aparece reminiscencias de la película *En el camino, de cuando en cuando, vislumbré breves momentos de belleza* (*As I Was Moving Ahead, Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty*, 2000) de Jonas Mekas, en la cual se hace un recuento de más de treinta años de material de archivo de la vida del director.

Aquí, sin seguir un orden cronológico, los metrajes son montados casi por instinto y casualidad emulando la forma en que suceden las cosas. Lo que se muestra no son más que fracciones de la cotidianeidad. Los recuerdos de Yang son presentados de una manera muy similar, sin orden específico y saltando entre los pequeños detalles del día a día y los eventos ligados a emociones y sentimientos. Incluso, dentro del montaje, se puede encontrar un momento de autopercepción en el que el androide se ve a sí mismo en un espejo. La presencia de estos elementos es completamente arbitraria, Yang puede elegir guardar los instantes que considera memorables, hacerlos parte de sí y atesorarlos como un recuerdo propio. Tarkovski, por su lado, muestra a Kelvin llevando en una pequeña caja los pocos objetos a los que él ha asignado valor. Uno de estos es una cinta casera que ve con Hari, en la que se vislumbra una unión de momentos apreciados por el protagonista.

En esencia, Tarkovski encontraba la peculiaridad del cine en “atrapar el tiempo en su real e indisoluble relación con la materia misma de la realidad” (Tarkovski, 2017, p. 65) o, en otras palabras, el poder capturar un instante de vida, de verdad, de realidad, como también el cine de Ozu se alimenta de la búsqueda de la belleza en lo cotidiano, del cual el director surcoreano de *Despidiendo a Yang* se inspiró ampliamente.

La memoria no puede existir en ausencia del tiempo, por lo que ambas son dos caras de la misma moneda, y es a través del recuerdo que uno es consciente de su propia incapacidad, de la vulnerabilidad que este te concede (Tarkovski, 2002). Entonces, se puede entender que la habilidad de discernir entre todos los estímulos visuales, sonoros, sensoriales y

emocionales, y poderlos filtrar para fabricar recuerdos propios es una habilidad ligada a los seres humanos. Dicho de otro modo, Tarkovski, Ozu, Mekas y Kogonada, en diferentes épocas, géneros y formatos, encontraron en la práctica de apreciar y capturar los instantes de belleza una característica arraigada a nuestra especie.

Entrar en el terreno del pensamiento de Tarkovski, ineludiblemente, desemboca en el cine como sustancia, en toda su dimensión poética y filosófica, y, más aún, en el valor del arte en general. Para él, su objetivo “consiste en explicar por sí mismo y a su entorno, el sentido de la vida y la existencia humana” (Tarkovski, 2002, p. 59). En todo caso, que su presencia sirva para despertar la interrogante. En ese sentido, y volviendo a *Solaris*, incluso después de haber experimentado diferentes emociones y sentimientos, y de haber tenido confrontaciones sobre su naturaleza, Hari aún no alcanza su humanidad como tal, sino que esta llega a su punto más álgido en su primera interacción con el arte. Tras quedarse sola en la habitación, Hari se queda contemplando la pintura *Los cazadores en la nieve* (1565) del pintor Pieter Brueghel el Viejo, y es aquí cuando, finalmente, es testigo de aquella convicción de Tarkovski respecto al valor del arte. Ahora, no solo lo está viendo como un proceso objetivo, no está simplemente reteniendo la información como una máquina, sino que interpreta y relaciona significados, es capaz de añadirle una capa de subjetividad a los signos que está recibiendo. Según Tarkovski, el arte permite

que el hombre se “apropie de la realidad por vivencia subjetiva” (2002, p. 61).

Desde la mirada de la esposa, la atención se centra en los detalles del lienzo mientras se oyen ruidos completamente extradiagéticos del agua, el viento y los pájaros contenidos en este. Hari está sintiendo. De pronto, la exploración por la obra desenvaina en un recuerdo, un paralelismo con las imágenes de la cinta que vio con Kelvin, se ha generado un vínculo emocional entre pintura y memoria apoyado en la sensibilidad artística. Entonces, la secuencia subjetiva se rompe y, al cabo de un momento, Kris y Hari empiezan a levitar —sello del cine de Tarkovski— acompañados por una composición de Bach en una respuesta a lo que acaban de experimentar, como si la ausencia de gravedad representara el clímax emocional de estos. La visitante ha rozado su humanidad, ha comprendido lo que siente: el arte, en su forma más pura, ha abierto el paso hacia algo más profundo, el amor y su propia conciencia.

**Foto:**  
Donatas  
Banionis  
y Natalya  
Bondarchuk  
en *Solaris*

El mismo director sostiene que “comprender una imagen artística significa recibir la belleza del arte a un



Fuente: IMDb



Fuente: IMDb

nivel emocional" (Tarkovski, 2002, p. 64). En esa dirección, Yang, en la otra cinta, demuestra sus rasgos humanos al guardar en sus recuerdos una melodía que escuchó en un concierto, cuya relevancia crece al ser la misma canción que canta su hermana al final de la película. Esto supone que su relación con la pieza musical lo impresionó de tal forma que decidió compartirla, no como mentor cultural, sino como un hermano, como parte de una ofrenda de amor.

En *Despidiendo a Yang*, la familia ha aceptado la pérdida del androide como un miembro más de la familia y cuyo grado de humanidad no se termina de definir, pues no existe obra terminada sin un espectador que la complete. Por otro lado, *Solaris* muestra uno de los finales más desoladores y aterradores en la historia del cine. Hari ha decidido quitarse la vida al aceptar su condición y ver que está sometiendo a Kris a vivir una mentira, una atadura a su pasado. El golpe emocional hace que este empiece a perder la cabeza y a tener visiones de su madre joven, con quien, esta vez, sí habla y se muestra arrepentido. Ante ello, aprovecha las creaciones artificiales del planeta acuoso para intentar cerrar heridas que atormentan su conciencia. Al

**Foto:**  
Justin H. Min en  
*Despidiendo a  
Yang*

liberarse de este pequeño trance, decide volver a casa. En ese momento, encuentra a su padre y lo abraza, pero la cámara se aleja y desmascara la verdad. Kris no ha dejado *Solaris*, ahora está atrapado en un artificio.

Esta figura podría tener un carácter premonitorio, tomando en cuenta que hoy en día existe la posibilidad de enseñarle a inteligencias artificiales patrones de conductas, imitar tonalidades de voz y crear rostros a partir de fotografías, suplantar, en algún sentido, la vida. Definir si estas nuevas tecnologías tendrán o no el "pasaporte" humano sigue pareciendo una incógnita, pero al mismo tiempo, el cine, a través de un enfoque humanista, parece ofrecer múltiples respuestas y escenarios que exploran los elementos que nos esculpen como especie. ◻

## Referencias

- Deleuze, G. (1983). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Paidós
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Paidós
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Rialp.
- Tarkovski, A. (2017). *Atrapad la vida. Lecciones de cine para escultores del tiempo*. Errata Naturae.

# PUBLICACIONES FACULTAD DE COMUNICACIÓN



*Los trances de los cines de América Latina y el Caribe. De los años setenta al fin de siglo*  
Isaac León Frías  
2024, 430 pp.

*Elementos para una crítica del mundo digital. Medios sociales, metaverso e inteligencia artificial*  
Jean-Paul Lafrance  
2024, 96 pp.

*Protagonistas del cambio. Catorce testimonios sobre el cine peruano del siglo XXI*  
Ricardo Bedoya y Rodrigo Bedoya  
2024, 243 pp.

*Crónicas desde Europa (1956-1957)*  
Sebastián Salazar Bondy / Alejandro Sustí (editor)  
2024, 166 pp.

*¿Qué nos cabe esperar? Función de la metáfora en la teologización y la desteologización de la esperanza*  
Fermin Cebrecos  
2024, 344 pp.

*La rebelión de Rumi Maqui. Indigenismo y utopía en Puno (1915-1917)*  
Luis Bustamante Otero  
2024, 234 pp.

*Emilio Soyer Nash. Habitar el tiempo, construir el lugar*  
Octavio Montestruque Bisso (editor)  
2024, 482 pp.

*El cine de John Ford. La historia y la leyenda*  
Isaac León Frías (editor)  
2024, 391 pp.

## INFORMES

Telf. (511) 437-6767, anexo 30131  
fondoeditorial@ulima.edu.pe

Consulte más publicaciones en  
[www.ulima.edu.pe](http://www.ulima.edu.pe)

**Ventas:** en las principales librerías del país  
y en Libun (sede Universidad de Lima)  
libun@ulima.edu.pe

**Distribución:** publicaciones@ulima.edu.pe



UNIVERSIDAD  
DE LIMA



HEREDITARY

PRÓXIMO NÚMERO: LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS HOY