

EDUARDO GROJO  
Director, guionista y productor  
de cine y publicidad. Profesor de creatividad  
publicitaria en el IE Business School.

LOS NUEVOS DEMIURGOS  
SON LOS CREADORES  
DE PROMPTS

# ¿Quiere la IA destruir el cine?

¿Qué está pasando con los contenidos audiovisuales tras los avances en inteligencia artificial? ¿Van a ser capaces las IA de hacer películas sin necesidad de actores ni de técnicos? ¿Y serán buenas esas películas?



Palabras clave:  
Películas, inteligencia artificial,  
industria del cine, cámaras, actores

ChatGPT, escríbeme 1.800 palabras sobre el impacto de la IA en el mundo audiovisual, y cómo el cine está incorporando esta tecnología: “En los últimos años, la inteligencia artificial (IA) ha experimentado un crecimiento exponencial en diversas áreas, revolucionando la forma en que interactuamos con la tecnología y...”

No lo pude evitar. Pregunté a ChatGPT. Y redactó un texto muy correcto, muy impersonal, poco simpático y con algunos datos interesantes, aunque obvios, sobre el impacto de la IA en el audiovisual. Nada más lejos de lo que me apetecía escribir. Para empezar, porque llevo casi 30 años trabajando en esta industria y he vivido —y estoy viviendo— en primera persona el cambio tecnológico que rodea a la producción de cine y contenidos audiovisuales. Me parecía más oportuno ilustrar esa revolución con experiencias vividas, antes que recurrir a la mera recopilación de datos.

En los últimos años, meses, semanas, días, ha cambiado mucho la forma de hacer y de ver las películas. A principios de siglo —me encanta decir principios de siglo para referirme al año 2001, que sigue pareciendo algo futuro—, aún recuerdo, cuando se rodaba en analógico, celuloide, 35mm, y se veía con cierto menosprecio la calidad de una cámara de televisión, esa cámara que nunca tendría la definición de un buen revelado en laboratorio. Pocos años después, ya se hablaba de HD, de rodar en 2k, 4k, 8k... y un gigante como Kodak agonizaba como un T-Rex cualquiera. Tremendo. Pilló a la industria desprevenida.

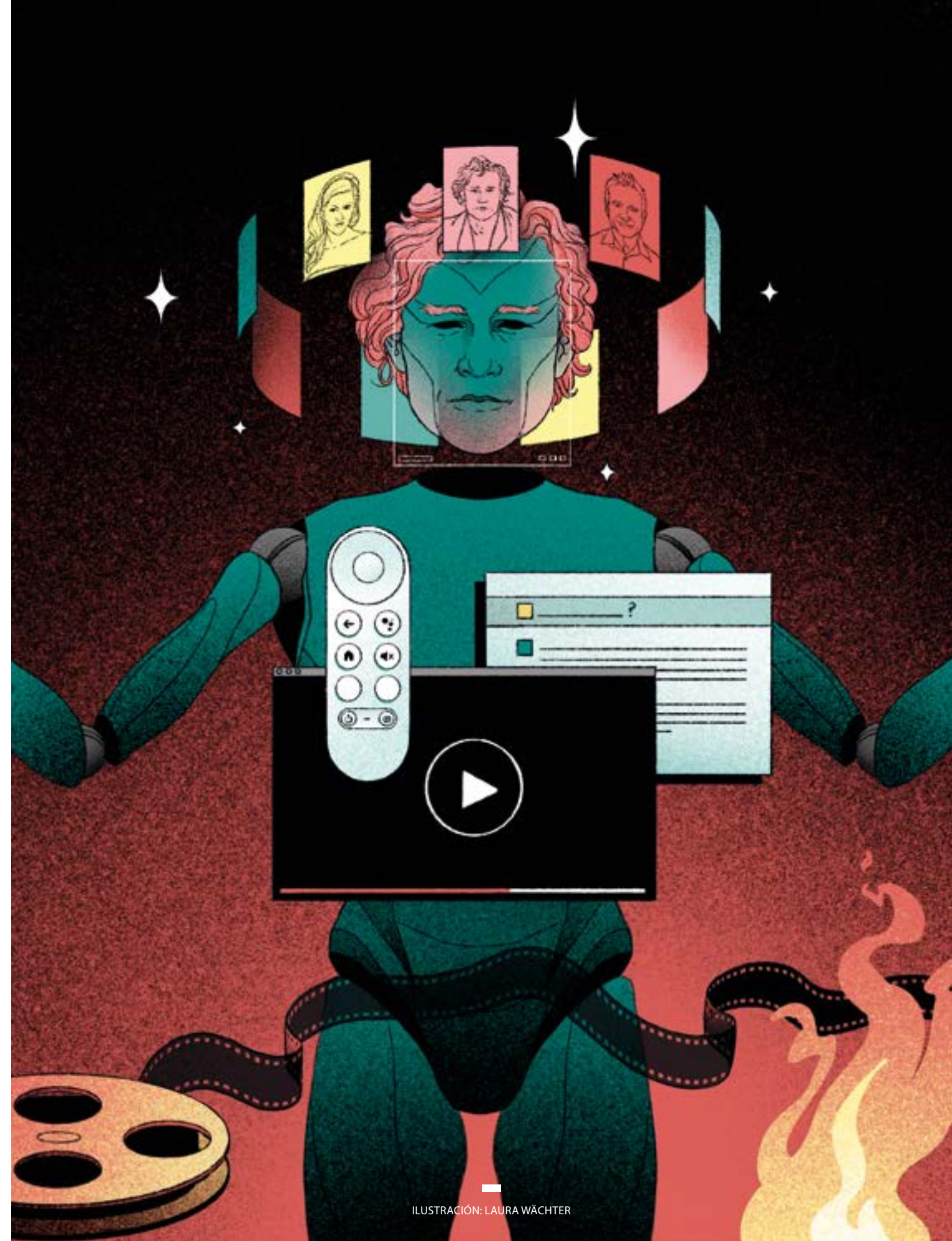
Laboratorios cinematográficos como Fotofilm o Madrid Film tuvieron que cerrar. Distribuidores y exhibidores reformularon sus planteamientos. Esas enormes bobinas con las que se proyectaban las películas se convertían en DCP, discos duros o pinchos que se conectaban directamente a los nuevos proyectores digitales. Cinema Paradiso no habría sido lo mismo con un niño enchufando discos externos a un proyector digital.

Muchas salas tuvieron que cerrar porque no les compensaba cambiar de proyector. Sobre todo, porque la gente ya no iba al cine. La calidad de sus televisores invitaba a quedarse en casa a ver las películas. La piratería del cine y series por Internet daba paso a las plataformas —Netflix, HBO, Disney Plus o Amazon— que utilizan IA para conocer nuestros gustos y hacernos recomendaciones. La gente está de nuevo dispuesta a pagar por ver contenidos. Se puede decir que las plataformas acabaron con gran parte de la piratería, pero también con la maravillosa experiencia de ver un film en una sala con más gente. No te ríes igual estando solo en tu salón que en una sala con mil personas riendo a la vez. Es otra experiencia. ▶▶▶

*The new demiurges are prompts creators DOES AI WANT TO DESTROY THE CINEMA?*

*What is happening to audiovisual content in the wake of advances in artificial intelligence? Will AI be able to make movies without the need for actors or technicians? And will those movies be any good?*

*Keywords: movies, artificial intelligence, film industry, cameras, actors.*





Y de experiencias estamos hablando. De repente, casi sin avisar, cambió el paradigma. Se rodaba sin película, se podía ver el plano rodado sin necesidad de esperar a revelar y positivizar y se podía hacer backup en el momento. Hoy ya no hay miedo por el negativo, del que solo existía un original y que podía dañarse de mil maneras diferentes —una vez tuve que repetir un rodaje porque las latas del negativo, que venían de Londres, habían pasado por los rayos del escáner del aeropuerto; película estropeada, gasto enorme en volver a rodar, en fin, dinero, dinero y dinero...—. Rodar en HD es más barato, ya no hay procesos fotoquímicos en el laboratorio. Pero no nos engañemos, lo más caro de un film no es la película. Empezaba una nueva era en la que había que replantear muchas cosas, desde los presupuestos hasta las cámaras con las que se iba a rodar.

Pero vamos con la IA. Hemos visto cómo se rescataban personajes como el Grand Moff Tarkin, en *Rogue One*, interpretado por Peter Cushing en *Star Wars* (1977), y regenerado por ordenador en 2016. Cushing murió en 1994. Se ha rejuvenecido a actores como Robert de Niro en *El irlandés* de Martin Scorsese, y hace poco hemos visto a Harrison Ford haciendo casi de joven Indiana Jones. También hemos leído que Bruce Willis ha “donado” su imagen para que puedan seguir rodando películas con él y sin él, tal y como hiciera Robin Wright en aquella distópica película llamada *El congreso*. Lo único que pedía Robin en el film al ofrecer y escanear su imagen era que no se usara para films violentos o pornográficos. Hoy eso parece una batalla perdida. Con la IA, cada vez es más fácil utilizar cualquier imagen sin autorización y dotarla de nuevos significados. Se está empezando a usar sin permiso ni límites la imagen de cualquiera para hacer vídeos falsos. Todos los días vemos deep fakes<sup>1</sup> de Tom Cruise bailando en TikTok o de Donald Trump declarando cosas insólitas (¿Es Trump un robot?). No hay control. Cualquiera puede hacer esas cosas, incluso con un móvil. Todo se acelera.

Robin Wright no quería que se usara su imagen para el porno. Recordemos que cualquier avance tecnológico rápidamente se sexualiza. En 1896 se rodó el primer film erótico, *Le coucher de la mariée* (*Bedtime for the Bride*). El cine se había inventado apenas un año antes, en 1895, cuando los hermanos Lumière proyectaban sus primeros trabajos en el Grand Café de París. Con la llegada de Internet, aparecieron numerosos negocios en torno al porno y también con la realidad virtual (VR). Y ya circulan por las redes vídeos manipulados con IA de actrices famosas, que ven con impotencia cómo se utiliza su imagen sin pudor ni respeto.

Películas como *Her* (de Spike Jonze) o *A.I. Inteligencia Artificial* (de Steven Spielberg) ya hablaban de la relación afectiva entre una IA y los seres humanos. Aunque para mí la película que más está acertando en sus pronósticos del futuro es *WALL·E*, aquel film de animación que parecía una ingenua historia en la que un robot que limpiaba el planeta de basura se enamoraba de Eva, otra pequeña robot. En el film, toda la humanidad engordaba plácidamente sin nada que hacer, pues todos los trabajos los hacían las máquinas. Nos encaminamos a eso, todos gordos y aburridos escribiendo prompts. Y eso también lo harán mejor que nosotros.

### Los nuevos creadores

En 2020 estrené mi cortometraje *Conversaciones con un mono*, en el que un director de cine en horas bajas (Nancho Novo) adquiere un robot creado para generar ideas y guiones. El robot IAN (Inteligente Artificial y Narrativo) funciona mediante aprendizaje profundo, y fue en cierto modo el antecesor en la ficción de ChatGPT. En 2019, cuando escribí el guion, se habían creado GPT 1 y GPT 2, y estaba en pañales GPT 3. En esa época, lo más parecido a una IA guionista era un software llamado Benjamin que escribió un cortometraje incomprensible en 2016. Para

escribir mi guion, me documenté, pregunté y me entrevisté con expertos de todo tipo, desde ingenieros a filósofos. La conclusión a la que llegué fue obvia: esto es imparable.

A nivel de imagen, la creación de universos y personajes mediante IA se ha disparado también. DALL-E 2, Midjourney, Stable Diffusion... Cada semana hay mejoras verdaderamente exponenciales. Se crean mundos nuevos con una calidad increíble. Imágenes sorprendentes y espectaculares generadas en pocos segundos, que cualquier diseñador tardaría horas en crear. En breve, esos nuevos mundos y personajes se podrán animar. Los nuevos demiurgos son los creadores de prompts.

Están llegando softwares como Gen-2 o Pika Labs para generar vídeos mediante IA. Todavía son muy básicos, pero de aquí a dentro de poco —francamente, no me atrevo a ponerle fecha a eso— veremos películas creadas completamente por IA. ¿Serán buenas? Seguramente al principio no. Pero habrá algún accidente (como llamaba el pintor Francis Bacon a ese trazo involuntario que de verdad conseguía emocionarle) que nos sorprenderá a todos. Hasta que ese accidente se convierta en la norma y haya todo tipo de films fabulosos para todos los gustos. Los veremos. Sin duda. Recordemos que la IA aprende de sus errores. Y se mejora a sí misma.

En la actualidad, ya hay softwares de IA para doblaje, para editar vídeos, para mezclar sonido, para etalonar el color... Será interesante volver a leer este artículo dentro de uno o dos años para ver qué ha pasado.

En el audiovisual, no debemos pensar en la IA como un peligro, sino como una nueva herramienta. O una suma de herramientas. Como sucede con todo, como pasó con el HD desplazando al celuloide, llevará un tiempo acostumbrarnos a estas nuevas tecnologías. El problema puede ser precisamente ese, el tiempo. Cuando nos acostumbramos a un nuevo software, rápidamente aparece otro que lo mejora. Y ya está aquí Google Bard, pisándole los talones a ChatGPT. Tenemos que ser muy flexibles y estar muy atentos.

### Imposible para las IA

Quiero terminar este artículo contando algo personal, haciendo un juego de asociaciones como hacen los niños, algo que ChatGPT no podría escribir nunca porque el juego está basado únicamente en experiencias propias. Cuando empecé a escribir este artículo, me pregunté qué influencia habían tenido en mí las películas

con robots o inteligencias artificiales. Me di cuenta de que habían estado ahí desde que era niño, C-3PO y R2-D2 (*Star Wars*), Nexus 6 (*Blade Runner*) o HAL 9000 (2001: *Una odisea del espacio*). Se me ocurrió entonces una forma de asociación para llegar, en cinco pasos, de mi robot guionista IAN a HAL 9000, la IA de Kubrick en 2001: *A Space Odyssey*:

- 1.- IAN es un robot que genera ideas y textos para escribir guiones. En su base de datos están todos los libros y guiones que se han escrito. Está conectado a Internet, y se mejora a sí mismo mediante deep learning, aprendiendo de sus errores, como hizo AlphaZero para aprender a jugar al ajedrez.
- 2.- El nombre de IAN es un homenaje que quise hacer a Ian Holm, actor que interpretaba al androide Ash en la película *Alien*.
- 3.- La cabeza que se fabricó en *Alien* para la muerte de Ash, aquella cabeza medio humana medio robótica, la construyó Colin Arthur, creador de efectos especiales en films como *La Historia Interminable* o *2001* (y además, un gran amigo mío y mentor desde hace muchos años).
- 4.- En 2002, Colin me dejó el disfraz original de uno de los monos del film *2001* para un anuncio que dirigí para una marca de electrodomésticos inteligentes. Rodamos al mono en diferentes posiciones y los juntamos en posproducción para que parecieran una tribu.
- 5.- Esos mismos monos, efectivamente, comparten film con HAL 9000, la IA de 2001.

Y ya está. De IAN a HAL en cinco pasos. Se cerró el círculo.

No dudo que este juego de asociaciones se pueda hacer en un futuro con los recuerdos de la gente, cuando Elon Musk imponga Neuralink<sup>2</sup> en nuestras vidas. Por ahora, solo puedo concluir que ese mono que me dejó Colin es lo más cerca que podré estar nunca de Stanley Kubrick. Aunque, quién sabe lo que se podrá hacer en unos años con unos cuantos prompts...

## Filmografía

- Folman, A. (2013): *El congreso*. Liverpool, Paul Thiltges Distribution, Pandora Film.
- Jonze, S. (2013): *Her*. Annapurna Pictures, Stage 6 Films.
- Kubrick, S. (1968): *2001: Una odisea del espacio*. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- Lucas, G. (1977): *La guerra de las galaxias*. 20th Century Fox.
- Scorsese, M. (2019): *El irlandés*. Netflix.
- Scott, R. (1982): *Blade Runner*. Warner Bros.
- Scott, R. (1979): *Alien, el octavo pasajero*. 20th Century Fox, Brandywine Productions.
- Spielberg, S. (2001): *A. I. Inteligencia Artificial*. Warner Bros., DreamWorks.
- Stanton, A. (2008): *WALL·E*. Pixar Animation, Walt Disney Studios, FortyFour Studios.

Con la IA, cada vez es más fácil utilizar cualquier imagen sin autorización y dotarla de nuevos significados