



COEVOLUCIÓN Y COCREACIÓN: UNA MIRADA ECOLÓGICA DE LA
INTELIGENCIA HÍBRIDA EN LA FASE DE PREPRODUCCIÓN DE LOS MEDIOS
AUDIOVISUALES

Coevolution and co-creation: an ecological view of hybrid intelligence in the
preproduction phase of audiovisual media

JOSE JAVIER CASTRO HURTADO
ROQUE ANDRÉS AMAYA TORRENEGRA
JUAN GUILLERMO SERNA AGUDELO

Artículo científico

Asesora, docente

María Isabel Villa Montoya

UNIVERSIDAD EAFIT
ESCUELA DE ARTES Y HUMANIDADES
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN TRANSMEDIA
MEDELLÍN
2024

Coevolución y cocreación: Una mirada ecológica de la inteligencia híbrida en la fase de preproducción de los medios audiovisuales



Coevolution and Co-Creation: An Ecological View of Hybrid Intelligence in the Preproduction Phase of Audiovisual Media

Recepción: 21/04/2024, revisión: 23/04/2024, aceptación: 29/05/2024, publicación: 01/07/2024

<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru>

 José Javier Castro Hurtado
Universidad EAFIT
Medellín, Colombia
josejcastroh@gmail.com

 Roque Andrés Amaya Torrenegra
Universidad EAFIT
Medellín, Colombia
roqueamaya92@gmail.com

 Juan Guillermo Serna Agudelo
Universidad EAFIT
Medellín, Colombia
juangui.serna.upb@gmail.com

<https://doi.org/10.32719/26312514.2024.10.6>

Resumen

El presente artículo examina la relación emergente entre el ser humano y la inteligencia artificial (IA) en la fase de preproducción en la industria de los medios audiovisuales, adoptando una perspectiva interdisciplinaria fundamentada en la ecología de los medios y la teoría del actor red. Por un lado, se presenta el mutualismo, en el que humanos y especies artificiales colaboran para mejorar la eficiencia y calidad del proceso creativo, por medio del análisis de ScriptBook y Cinelytic, dos de las herramientas de IA más importantes e utilizadas en la industria cinematográfica. Por otro lado, se plantea la amenaza distópica en que la IA podría suplantar a los guionistas humanos en el ecosistema mediático audiovisual, como se ilustró en la huelga de los sindicatos de productores y guionistas de Hollywood en el año 2023. Estos escenarios plantean interrogantes sobre el futuro de la industria y la coevolución entre humanos e IA a través del concepto de mutación. Se enfatiza la necesidad de adaptarse a estas transformaciones, reconociendo el papel fundamental de los investigadores y la sociedad en monitorizar la relación entre ambas especies para comprender su potencial cocreativo y coevolutivo. Por último, se subraya la importancia de adaptarse ágilmente a un ecosistema mediático en constante cambio como una tarea esencial para aprovechar plenamente el potencial de la inteligencia híbrida y garantizar la supervivencia de la especie humana en este nuevo paradigma tecnológico.



Abstract

This article examines the emerging relationship between humans and artificial intelligence (AI) in the preproduction phase of the audiovisual media industry. In this endeavor, adopting an interdisciplinary perspective grounded in media ecology theory and actor–network theory (ANT), two contrasting scenarios of this interaction are explored. On the one hand, mutualism, where humans and artificial species collaborate to improve the efficiency and quality of the creative process, is presented through the analysis of ScriptBook and Cinelytic, two of the most important used AI tools in the film industry. In addition, the dystopian threat is raised, where AI could replace human scriptwriters in the audiovisual media ecosystem, as illustrated by the strike of the Hollywood producers' and screenwriters' unions in 2023. These scenarios raise questions about the future of the industry and the coevolution between humans and AI through the concept of mutation. Emphasis is placed on the need to adapt to these transformations, recognizing the fundamental role of researchers and society in monitoring the relationship between humans and AI to understand its potential for co-creation and coevolution. Finally, the importance of agile adaptation to a constantly changing media ecosystem is underscored as an essential task to fully leverage the potential of hybrid intelligence and ensure the survival of the human species in this new technological paradigm.

Palabras clave • Keywords

Inteligencia artificial, industria cinematográfica, tecnología, ecología de los medios, inteligencia híbrida, coevolución, creación artística, digitalización
Artificial intelligence, film industry, technology, media ecology, hybrid intelligence, coevolution, artistic creation, digitization

— 101 —

Introducción

La digitalización ha transformado profundamente los entornos sociales. Este proceso implica la conversión de procedimientos analógicos y objetos físicos al formato digital. En este contexto, las identidades, relaciones e interacciones se desarrollan sin restricciones de espacio y tiempo, gracias además al crecimiento exponencial, la democratización y el acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones.

De igual forma, la digitalización ha permitido el desarrollo de la inteligencia artificial (IA) a partir de la creación de sistemas y tecnologías que imitan la inteligencia humana y permiten a las máquinas realizar tareas que normalmente requerían la intervención de una o más personas (Tenés 2023).

Según Google (2024, párr. 1), “la [IA] es un conjunto de tecnologías que permiten que las computadoras realicen una variedad de funciones avanzadas, incluida la capacidad de ver, comprender y traducir lenguaje hablado y escrito, analizar datos, hacer recomendaciones y mucho más”. Esta definición subraya la versatilidad y el alcance de la IA en la actualidad, teniendo en cuenta que “comenzó a desarrollarse como respuesta al reto de

la incapacidad de la inteligencia humana para operar con objetos de gran complejidad” (Krinkin, Shichkina e Ignatyev 2022, 2908). Como ejemplo, tenemos los sistemas de transporte de alta complejidad, en los que ha posibilitado alternativas y dispositivos que no requieren ser tripulados, como las aeronaves que aterrizan de manera automática en algunos aeropuertos del mundo con sistemas especializados, cuando las condiciones meteorológicas no permiten la visibilidad requerida para que los pilotos lo hagan de forma manual. En este sentido, la definición de Google y el origen histórico de la IA convergen en la búsqueda de soluciones tecnológicas para desafíos que trascienden las capacidades humanas.

Esta transformación no es ajena a los medios audiovisuales, en los que la IA tiene la capacidad de indagar y elegir inicialmente la temática del contenido, construir la narrativa y el montaje, así como formular estrategias de comercialización y distribución (Donnelly 2023).

Estos avances han facilitado el camino para una colaboración más estrecha entre humanos e IA, lo que ha sentado las bases para lo que conocemos como *inteligencia híbrida*, entendida como “la capacidad de lograr objetivos complejos combinando recursos humanos e inteligencia artificial, alcanzando así resultados superiores a los que cada uno de ellos podría haber logrado por separado, y mejorar continuamente aprendiendo unos de otros” (Dellermann et al. 2019, 640). En otras palabras, podríamos entenderla como una sinergia entre las capacidades humanas y la IA, con el propósito de aprovechar las ventajas de cada uno y perseguir un objetivo específico.

Así, la inteligencia híbrida desempeña un papel fundamental al redefinir y remodelar la concepción de cómo interactuamos con la tecnología, además de cómo concebimos, creamos y consumimos contenidos audiovisuales. A medida que estas interacciones se vuelven más fluidas y simbióticas, se abren nuevas posibilidades para la creatividad y la innovación, lo que promete resultados superiores a los logrados y redefine el ecosistema de los medios audiovisuales.

El presente estudio se enfoca en la fase de preproducción audiovisual. Para comprenderla, es fundamental considerar que la industria de los medios audiovisuales concibe la obra como una mercancía que debe atravesar las etapas de producción, distribución y exhibición. Precisamente, son estas tres actividades las que constituyen las ramas fundamentales de la industria audiovisual. Dentro de la rama de la producción encontramos, a su vez, tres fases esenciales y secuenciales: la preproducción, la producción y la posproducción. Según Orús (2023), solo en 2022 la industria cinematográfica generó aproximadamente USD 77 000 millones, lo que la mantiene como una de las industrias más influyentes en el mundo.

La fase de preproducción constituye el proceso previo a la producción y a la posproducción en la creación de contenido audiovisual. Su principal función gira en torno a la obtención de los fondos necesarios para realizar el proyecto (Izquierdo 2007). Durante esta etapa, también se llevan a cabo tareas como la investigación, la elección del tema, la

conceptualización, la escritura del guion, la elaboración del presupuesto, la planificación del calendario de rodaje, y la selección del personal técnico y artístico que se involucra en la producción de la obra. En consecuencia, una buena fase de preproducción es esencial para garantizar el éxito de una producción audiovisual, ya que permite definir claramente la idea, organizar los recursos y prevenir eventuales crisis durante la materialización del proyecto.

La elección del presente tema parte de la relación ser humano-IA y se fundamenta en diversas perspectivas históricas y teóricas que trascienden fronteras disciplinarias y capturan la esencia del desarrollo tecnológico en conjunto con la modalidad audiovisual como un ecosistema mediático.

La primera de ellas se encuentra en el famoso *Manifiesto de las siete artes*, escrito en 1911 por uno de los primeros críticos de cine, el italiano Ricciotto Canudo, quien plantea una visión audaz y vanguardista: el cine como el séptimo arte, expresión única y sintética, ya que combina elementos de las seis bellas artes existentes: arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y danza. Así, se convierte en un arte total, capaz de emocionar, provocar y transportar al espectador a mundos imaginarios.

Si extrapolamos esta idea de síntesis del cine y el resto de medios audiovisuales, podemos relacionarlos con la ecología de los medios, un enfoque teórico fundado por Marshall McLuhan y formalizado por Neil Postman, quien analiza los medios de comunicación como entornos y especies, a partir del estudio de la interrelación de los medios de comunicación, sus tecnologías aplicadas, las prácticas culturales consecuentes a la sistematización de estos medios, y los cambios —tanto biológicos como socioambientales— que generan el surgimiento, la evolución, la hibridación y/o la extinción de interfaces comunicacionales.

Siguiendo esta línea de razonamiento, el propósito aquí planteado es abordar los medios audiovisuales desde una perspectiva intermedial, la cual nos invita al estudio de los medios no como “fenómenos aislados, sino como procesos donde hay interacciones constantes [...], procesos que no deben ser confundidos con una simple adición” (Müller, en Salas 2018, 6). Es decir, especies que coexisten y establecen conexiones entre sí (Scolari 2015, 30). Además, poseen la capacidad de autoorganizarse de forma espontánea, un concepto traído de la biología y denominado *autopoiesis* por Humberto Maturana y Francisco Varela en 1980 (Strate 2018, 309).

Esta noción encuentra resonancia en la teoría del actor red, una perspectiva cuyo origen son los estudios de ciencia y tecnología y que no solo permite comprender la diversidad de elementos que constituyen estas asociaciones, sino también las intrincadas relaciones que emergen entre ellos: “Un actor red es, simultáneamente, un actor cuya actividad consiste en entrelazar elementos heterogéneos y una red que es capaz de redefinir y transformar aquello de lo que está hecha” (Callon, en Aguiar 2003, 18). Esta teoría sostiene que, para comprender la sociedad, es indispensable incorporar en su tejido tanto las

entidades naturales como las no naturales, esto es, los dispositivos creados por ingenieros y artesanos: los objetos no humanos (Latour, en Pozas 2015, 3).

En este sentido, la intención de esta exploración consiste en aplicar tanto la teoría del actor red como la ecología de los medios al objeto de estudio, elevando la IA al estatus de especie y considerando los medios audiovisuales como un ecosistema mediático. Por lo tanto, podemos inferir que, antes de la llegada de la IA, existía un ecosistema de reproducción audiovisual en el cual el ser humano, como especie antigua y dominante, tenía control sobre las diversas actividades de la fase de creación. Sin embargo, este ecosistema se vio afectado por la introducción de la especie artificial, lo que causó una alteración y un desequilibrio en su funcionamiento. Según Scolari (2015, 38), cualquier cambio provoca una reconfiguración en todo el ecosistema mediático. Esto plantea la posibilidad de que las especies se vean amenazadas, se extingan, muten, evolucionen o establezcan relaciones simbióticas o de cooperación para sobrevivir, lo que crea un nuevo equilibrio en el ecosistema.

Este cambio representa un claro ejemplo de coevolución entre la IA y el ser humano en el contexto de los medios audiovisuales. La propuesta teórica de Yao (2022, 2789-90) es una aproximación para comprender el concepto de coevolución:

Los humanos dan forma a las tecnologías y, al mismo tiempo, las tecnologías dan forma a los humanos. En concreto, las máquinas se han adaptado a comunicarse de forma amigable con el ser humano; el ser humano se ha adaptado constantemente para utilizar mejor las máquinas.

De esta manera, la irrupción de la IA no solo afecta el equilibrio existente, sino que también desencadena un proceso de adaptación y cambio evolutivo recíproco en ambas especies. Este proceso contribuye a la cocreación de contenidos audiovisuales con intereses económicos, finalidad última del ecosistema mediático audiovisual. En este contexto, la cocreación puede entenderse como una dinámica colaborativa donde cada actor tiene un papel fundamental en la creación del producto final. Este método promueve un trabajo igualitario, democrático y sin jerarquías. Durante el proceso creativo, las distintas destrezas y habilidades de todos los participantes se integran de forma sinérgica (Branco et al., en Zeilig, West y Van der Byl Williams 2018, 138).

El problema de la cocreación adquiere relevancia al examinar la inteligencia híbrida en la fase de reproducción audiovisual, como resultado de la coevolución. Este enfoque representa un avance significativo para estudiar la modalidad desde una perspectiva ecológica. Además, los resultados de esta exploración pueden tener aplicaciones concretas tanto para los creadores de contenido independientes como para la industria en general. Identificar las capacidades sinérgicas entre el ser humano y la IA puede propiciar nuevas formas de expresión artística o narrativa, democratizar el proceso creativo y, sobre todo, mejorar la calidad y eficiencia de los medios audiovisuales, tanto en el proceso como en el producto final.

Estos procesos demuestran cómo la relación simbiótica entre los seres humanos y la IA está alcanzando niveles cada vez más profundos, en que la coevolución y la cocreatividad se convierten en un campo con especial interés de estudio que busca comprender cómo ambos enfrentan desafíos inherentes a la reproducción audiovisual.

Este artículo adopta una metodología cualitativa-exploratoria que integra múltiples enfoques de investigación con el objetivo de examinar el alcance de la relación entre el ser humano y la IA en la fase de reproducción de los medios audiovisuales. Esto abarca desde una revisión bibliográfica de la literatura científica relevante sobre medios audiovisuales, seres humanos e IA, hasta el análisis de fenómenos noticiosos relacionados con el tema y la exploración de dos de las aplicaciones más importantes que utilizan la IA en la fase de reproducción de medios audiovisuales. A partir de la recopilación y el análisis de dicha información, se identifican y delimitan tres escenarios potenciales que describen las posibles relaciones entre la IA y los seres humanos en este contexto. Tales escenarios incluyen el mutualismo, caracterizado por una cooperación simbiótica entre ambas entidades; la distopía-amenaza, que plantea un escenario adverso donde la IA representa un riesgo para la humanidad; y la mutación-incertidumbre, que sugiere un panorama en que el futuro de esta interacción aún es desconocido, y está ocurriendo en este preciso momento, sujeto a múltiples variables y contingencias.

Preproducción audiovisual: mutualismo entre la especie humana y la artificial

— 105 —

La llegada de la IA ha marcado un punto de inflexión en la industria audiovisual, al desencadenar innovaciones que trascienden los límites tradicionales. A medida que los sistemas artificiales se integran en los procesos creativos, surge un potencial sin precedentes para agilizar la conceptualización y la creación de contenidos, y ofrecer a los humanos herramientas para tomar decisiones más informadas y eficientes (Andriasyan 2024). A su vez, la IA se crea a partir de algoritmos que se basan en el conocimiento y la experiencia de la inteligencia humana.

Así, la interacción entre el ser humano y la IA en el ámbito de la reproducción audiovisual se asemeja al mutualismo observado en la naturaleza, en el que dos especies distintas se benefician en un intercambio colaborativo de materiales, energía e información (Miller, en Ehrenfeld y Chertow 2002, 335).

Bajo estas circunstancias, el mutualismo entre especies humanas y artificiales cobra relevancia y muestra una relación simbiótica en la que ambas partes se benefician mutuamente, al tiempo que sientan las bases para una nueva era en la producción audiovisual, estableciendo una sinergia única que impulsa la excelencia creativa, la eficacia operativa y el éxito financiero y comercial.

Como acercamiento a las investigaciones realizadas en este campo de estudio —en las que se han abordado aplicaciones, plataformas o medios específicos en que se hace evidente el uso de la inteligencia híbrida para iniciar un proyecto audiovisual desde la preproducción— se destacan ScriptBook y Cinelytic, dos de las empresas de IA más usadas a nivel comercial para predecir el éxito de una película, lo que las hace relevantes para abordar este caso.

ScriptBook, según Chow (2020), busca mejorar la toma de decisiones subjetivas en la industria con una solución basada en IA, combinando minería de datos, aprendizaje automático y procesamiento del lenguaje natural para el análisis de guiones. Esto genera un resultado único con reportes detallados, viabilidad comercial y recomendaciones de aprobación o rechazo en minutos, lo que reduce el período de investigación, deliberación y, a su vez, la incertidumbre y los riesgos de producción.

Anantrasirichai y Bull (2022, 608) también señalan que los modelos de ScriptBook se centran en la consciencia de los personajes y sus rasgos, así como en la consciencia del estilo, el tema y la estructura de un guion, para que el resultado final sea más natural.

Si nos ceñimos a la definición de *remediación*, entendida como “la representación de un medio en otro medio” (Bolter y Grusin 2011, 17), podemos percibir ScriptBook como una evidente manifestación de esta dinámica en los procesos de preproducción audiovisual, lo que ha posibilitado la cocreación de obras como *Way Down*, *Ben Is Back* y *Greenland*, destacadas por esta empresa en su sitio web oficial (ScriptBook 2024).

Por otro lado, Cinelytic implementa una interfaz de panel para integrar varias herramientas que posibilitan el análisis de películas, talentos, estrategias y modelos financieros que contribuyen en la elaboración de presupuestos. También define opciones de reparto que proyectan la efectividad de la producción en su distribución y lanzamiento, para finalizar con un pronóstico de ingresos en diferentes territorios. Todo esto aporta a la precisión, velocidad y escala del análisis al utilizar la IA en la preproducción: “La plataforma Cinelytic está pensada para ser utilizada como luz verde, en la que los productores ya tienen una idea más firme de los tipos de proyectos que potencialmente quieran iniciar” (Chow 2020, 200).

Warner Bros., uno de los estudios fundacionales y de los seis más grandes de Hollywood, está invirtiendo en este tipo de IA: en 2023, generó un ingreso total de USD 41 321 millones a nivel global (Macrotrends 2024). Como parte de su estrategia, la compañía firmó un acuerdo con Cinelytic para tomar decisiones más certeras en lo relacionado a fechas de estreno, *marketing* y estrategias de distribución. Se basan en las posibilidades de esta IA para predecir el éxito de una película antes de que se apruebe su realización (Wilkinson 2020).

El uso de las herramientas ScriptBook y Cinelytic ejemplifica el proceso colaborativo mediante el cual la inteligencia humana y la IA han coevolucionado para la creación conjunta de contenidos audiovisuales desde la fase de preproducción. Esta relación se

caracteriza por su naturaleza intermedial y mutualista: ambas formas de inteligencia se complementan, hibridan y potencian mutuamente.

¿Coevolución o amenaza? Una mirada distópica de la inteligencia artificial en el ecosistema mediático audiovisual

Los guionistas desempeñan un papel fundamental en la creación audiovisual, ya que su participación en la fase de preproducción da origen a historias que posteriormente se transforman en contenidos para televisión, cine, internet, videojuegos y otros medios. Según la investigación de Cristian Londoño (2017, 39), los avances tecnológicos también han influido en las prácticas de esta profesión: “Antiguamente, el guionista trabajaba en papel y en una máquina de escribir. Cuando tenía que investigar para un guion lo hacía en una biblioteca y tomaba notas. En la actualidad, el guionista escribe en *software* especializado”.

Algunas de las aplicaciones más utilizadas por los guionistas son Final Draft, Celtx, WriterDuet, Scrivener, Fade In, StudioBinder, entre otras. Están creadas para asistir a los escritores de guiones en la aplicación del formato estándar de la industria, la estructura de sus conceptos, la colaboración con otros colegas y la gestión de modificaciones realizadas durante el proceso creativo. Proporcionan una variedad de herramientas que se ajustan a diversas exigencias y capacidades financieras, desde versiones gratuitas hasta opciones más completas disponibles mediante pago.

Londoño asegura también que el guionista “cuando hace las investigaciones tiene a disponibilidad una gran cantidad de información en internet. Esto hace que realice más rápido su trabajo y pueda tener a la mano varias versiones de su obra” (39). Tras la llegada de la IA a los procesos de preproducción, los guionistas deben comprender dichos cambios y escribir bajo nuevas estructuras narrativas.

Según Oracle (2024, párr. 6), “el principio fundamental de la IA es replicar, y luego superar, la forma en que los humanos perciben y reaccionan ante el mundo. Se está convirtiendo rápidamente en la piedra angular de la innovación”. Esto no solo ha representado una amenaza para los profesionales del guion, sino que ha revolucionado la industria audiovisual en sí misma; de hecho, el sindicato Writers Guild of America (WGA) estableció en 2023 una alianza con los productores de la Motion Picture Association of America para reclamar, entre otros aspectos, su posición en relación al uso de la IA: “Ambos sindicatos están en pie de guerra con que se use a sus asociados para entrenar y mantener a la IA y que después se elimine a sus trabajadores de la ecuación” (Pico 2023, párr. 10).

Tras casi 150 días de huelga, en septiembre de 2023, el WGA logró un pacto sin precedentes con los principales estudios de cine y televisión, que contempla diversas protecciones para los guionistas frente a la utilización de la IA en su labor: “[I]mpiden a los estudios utilizar la inteligencia artificial para escribir o reescribir material, obligar a los guionistas a utilizar programas informáticos de inteligencia artificial al producir guiones y

acreditar a la inteligencia artificial como guionista, entre otras cosas” (Darcy 2023, párr. 3). Se estableció así un precedente para la disputa entre hombre e IA en relación con las diferentes profesiones a futuro.

La protesta por parte del gremio de guionistas ante esta situación evidencia su vulnerabilidad en el ecosistema mediático audiovisual. Podríamos considerar esta relación como una forma de parasitismo: “una relación ecológica en la que un organismo, denominado *parásito*, vive en o sobre otro organismo, llamado *huésped*, del que se alimenta, generalmente causándole daño en el proceso” (Universidad de Navarra 2023, párr. 1). Esta relación metafórica, en la que el huésped es el guionista humano y el parásito es la IA, nos permite imaginar un panorama distópico en el que el ser humano puede convertirse en una especie en vía de extinción amenazada por la aparición de la IA.

Además, la naturaleza de la disciplina del guion dentro de la industria hace aún más vulnerable la participación del guionista humano. Por lo general, la creación de guiones permanece oculta a los ojos del espectador en el producto final, sin dejar rastros evidentes en la obra, a excepción de los créditos. Esta invisibilidad dificulta la valoración y el reconocimiento del guionista en el ecosistema mediático, lo que, afirmativamente, también lo hace susceptible de ser reemplazado con facilidad.

A esta realidad se suma el hecho de que, históricamente, el cine ha estado atrapado en la dicotomía entre arte e industria, “[c]ontradicción tristemente habitual que suele oponer la naturaleza del cine —formidable instrumento de cultura, de presión ideológica y propaganda para las masas— a los intereses de los financieros que rigen los destinos de la producción” (Gubern 2014, 11-2). Por un lado, el cine es una forma de expresión artística que puede transmitir mensajes profundos, explorar la condición humana y servir como medio de expresión cultural. Sin embargo, también es industria, porque las obras cinematográficas o audiovisuales son contempladas como mercancías, diseñadas para generar ingresos en beneficio de su productor, distribuidor y exhibidor.

La IA ha acentuado esta dicotomía a través de su capacidad para predecir las preferencias de la audiencia y crear contenido audiovisual altamente dirigido y personalizado. Aunque esto resulta provechoso desde un punto de vista comercial, también podría limitar a los guionistas en la innovación en la creación artística, con historias menos originales y arriesgadas. En lugar de explorar nuevos caminos creativos, los guionistas humanos podrían optar por seguir fórmulas o patrones exitosos determinados por la IA, lo que afectaría la diversidad y la innovación en la narrativa cinematográfica.

Sin embargo, esta percepción de homogeneización en los discursos narrativos no es del todo cierta. Contrariamente a esta idea, está el concepto de convergencia retórica planteada por Fagerjord y Storsul (2007, 24), quienes indican que la digitalización no unifica los géneros, sino más bien produce una proliferación y diversidad de formas narrativas mediante la mezcla de géneros y tradiciones narrativas anteriores, que se ajustan a las nuevas oportunidades tecnológicas disponibles. De este modo, la amenaza que enfrenta el

guionista humano se acentúa aún más, ya que se encuentra en desventaja tanto desde una perspectiva industrial como desde un punto de vista creativo con relación al guionista artificial. Así, al ver al guionista-humano como especie mediática, podemos comprender su rol en el proceso coevolutivo con la IA, al buscar mejores condiciones laborales y no verse eclipsado por el poderío de la tecnología; en últimas, se adapta al entorno.

En resumen, el surgimiento de la IA en el ecosistema mediático audiovisual plantea cuestionamientos sobre la coevolución o la amenaza para los guionistas. Los avances tecnológicos han transformado las prácticas en la profesión del guion, que hoy requieren una adaptación a nuevas herramientas y estructuras narrativas. Sin embargo, la incorporación de la IA en los procesos de preproducción ha generado tensiones dentro de la industria, al poner de manifiesto la vulnerabilidad de los guionistas ante la posible obsolescencia de sus roles tradicionales. Esta dinámica podría interpretarse metafóricamente como una forma de parasitismo, pues la IA amenazaría la existencia del guionista humano en el ecosistema mediático. Además, la dicotomía entre arte e industria en el cine se ve acentuada por la IA, que, aunque puede optimizar la producción y distribución de contenidos, también puede restringir la innovación creativa al seguir fórmulas predefinidas. A pesar de estas preocupaciones, la noción de convergencia retórica sugiere que la digitalización no homogeneiza los discursos narrativos, sino que fomenta una diversidad y proliferación de formas narrativas.

La mutación es ahora: la incertidumbre como certeza en el porvenir de los ecosistemas audiovisuales

— 109 —

Aunque hemos explorado dos panoramas opuestos, uno utópico exaltando la inteligencia híbrida y la cocreación a través del mutualismo entre el ser humano y la IA, y otro distópico en que la especie humana se ve amenazada ante la irrupción dominante de la IA en el ecosistema mediático audiovisual, lo cierto es que las transformaciones originadas a partir de la interacción entre los seres humanos y la IA en los medios audiovisuales se están llevando a cabo en este preciso momento y a cada instante, son cada vez más vertiginosas y, por ende, sus resultados, cada vez más inciertos y difíciles de definir o teorizar. Como indica Baricco (2018), nuestros pensamientos y nuestros actos tienen velocidades diferentes, y los primeros se quedan rezagados para poder nombrar las creaciones.

Este fenómeno puede ser elucidado mediante la metáfora biológica de la mutación, un concepto que Baricco (2008) utiliza para describir una transformación profunda y frecuentemente desconcertante que está teniendo lugar en la sociedad contemporánea, impulsada por la revolución digital y la globalización. De igual forma, señala que nuestra supervivencia está estrechamente relacionada con esta mutación, y mutar implica necesariamente perder algunas características para conservar otras. Esta idea resuena profundamente en el panorama actual, en que la rápida evolución tecnológica y la interconexión global están dando forma a nuevos paradigmas sociales, económicos y culturales.

¿Cuáles serán esas características que perderemos, ganaremos o conservaremos como especie humana? ¿Qué habilidades humanas son irremplazables en el proceso de reproducción de los medios audiovisuales, a pesar del avance de la IA? ¿Habrá un parasitismo en que la IA sea la afectada, en que el guionista humano se aproveche de ella, haciendo todo a su merced, llevándose todos los créditos y réditos en su texto final? ¿Habrá una domesticación de la tecnología por parte del ser humano, para mantener así su rol como especie dominante en el ecosistema mediático audiovisual? ¿Qué desafíos legales y de propiedad intelectual surgirán con la creación de contenido generado por IA en la fase de reproducción de medios audiovisuales? ¿Podrá la legislación contener el desarrollo exponencial y uso de la IA? Así pues, vemos que la mutación plantea más escenarios de los que han sido explorados en este texto.

Esta incertidumbre, que ahora se ha arraigado en la relación entre seres humanos e IA, subraya la importancia crítica y la responsabilidad que recaen sobre el investigador —y, por qué no, sobre el investigador-creador— de seguir de cerca esta mutación y coevolución. No obstante, esta responsabilidad no recae solo en los investigadores, sino que también implica la participación de la sociedad en su conjunto. La coevolución entre humanos e IA presenta, además de desafíos tecnológicos y científicos, cuestiones éticas, sociales y culturales que requieren una reflexión profunda y un debate abierto. En este contexto, la capacidad de adaptarnos ágilmente como especie en un ecosistema mediático en constante transformación se convierte en una tarea ineludible para comprender y aprovechar a plenitud el potencial de la inteligencia híbrida en la fase de reproducción, y en general en todas las ramas de la industria audiovisual, para así, en última instancia, adaptarnos y sobrevivir como especie.

Referencias

- Aguiar, Diego. 2003. “Determinismo tecnológico versus determinismo sociológico: Una revisión conceptual crítica para la superación de estos abordajes”. Ponencia realizada en las III Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata, 10 al 12 de diciembre. <https://tinyurl.com/y9uek2kd>.
- Anantrasirichai, Nantheera, y David Bull. 2022. “Artificial Intelligence in the Creative Industries: A Review”. *Artificial Intelligence Review* 55: 589-656. <https://tinyurl.com/3pdx6bt>.
- Andriasyan, Siranush. 2024. “How Artificial Intelligence Is Used in the Film Industry”. *SmartClick*. Accedido 19 de abril. <https://tinyurl.com/yc65nr2e>.
- Baricco, Alessandro. 2008. *Los bárbaros: Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.
- . 2018. *The Game*. Barcelona: Anagrama. Edición para Kindle.
- Bolter, David, y Richard Grusin. 2011. “Inmediatez, hipermediación, remediación”. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación* 16: 29-57. https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2011.v16.2.
- Canudo, Ricciotto. 1911. “Manifiesto de las siete artes”. *U-Cursos*. <https://tinyurl.com/2s3fj4ns>.

- Chow, Pei-Sze. 2020. “Ghost in the (Hollywood) Machine: Emergent Applications of Artificial Intelligence in the Film Industry”. *NECSUS. European Journal of Media Studies* 9 (1): 193-214. <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/14307>.
- Darcy, Oliver. 2023. “Cómo el histórico acuerdo de los guionistas de Hollywood con los estudios sentaría un precedente en la batalla contra la inteligencia artificial”. *CNN*. 28 de septiembre. <https://tinyurl.com/ync4udd5>.
- Dellermann, Dominik, Philipp Ebel, Matthias Söllner y Jan Marco Leimeister. 2019. “Hybrid Intelligence”. *Business & Information Systems Engineering* 61: 637-43. <https://doi.org/10.1007/s12599-019-00595-2>
- Donnelly, Jim. 2023. “How Artificial Intelligence Helps (and Hurts) Filmmaking”. *Massive*. 24 de enero. <https://tinyurl.com/ymhcecv8>.
- Ehrenfeld, John, y Marian Chertow. 2002. “Industrial Symbiosis: The Legacy of Kalundborg”. En *A Handbook of Industrial Ecology*, editado por Robert Ayres y Leslie Ayres, 334-50. Cheltenham, UK: Edward Elgar. <https://tinyurl.com/4rpyedp9>.
- Fagerjord, Anders, y Tanja Storsul. 2007. “Questioning Convergence”. En *Ambivalence Towards Convergence: Digitalization and Media Change*, editado por Tanja Storsul y Dagny Stuedahl, 19-31. Gotemburgo: Nordicom. <https://tinyurl.com/4zw9cnd3>.
- Google. 2024. “¿Qué es la inteligencia artificial o IA?”. *Google Cloud*. Accedido 21 de abril. <https://tinyurl.com/ykefd53f>.
- Gubern, Román. 2014. *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama.
- Izquierdo, Jessica. 2007. “Distribución y exhibición cinematográfica en España: Un estudio de situación del negocio en la transición tecnológica digital”. Tesis doctoral, Universidad Jaume I, España. <https://tinyurl.com/34eueu8d>.
- Krinkin, Kirill, Yulia Shichkina y Andrey Ignatyev. 2022. “Co-Evolutionary Hybrid Intelligence Is a Key Concept for the World Intellectualization”. *Kybernetes* 52 (9): 2907-23. <https://doi.org/10.1108/K-03-2022-0472>.
- Londoño, Cristian. 2017. “El objeto de la profesión del guionista”. *Revista Anales* 1 (374): 35-40. <https://tinyurl.com/3vvs8b94>.
- Macrotrends. 2024. “Warner Bros Discovery Revenue 2010-2024 | WBD”. *Macrotrends*. Accedido 24 de abril. <https://tinyurl.com/ygyb6zyn>.
- Oracle. 2024. “¿Qué es la IA? Conoce la inteligencia artificial”. *Oracle Cloud Infrastructure*. Accedido 21 de abril. <https://tinyurl.com/yf7mm2ps>.
- Orús, Abigail. 2023. “Industria del cine mundial: Datos estadísticos”. *Statista*. 31 de diciembre. <https://tinyurl.com/mw3zt9en>.
- Pico, Raquel. 2023. “¿Por qué es importante la huelga de actores y guionistas?”. *Ethic*. 25 de julio. <https://tinyurl.com/2ppamkwf>.

- Pozas, María de los Ángeles. 2015. “En busca del actor en la teoría del actor red”. Ponencia presentada en el I Congreso Latinoamericano de Teoría Social, Buenos Aires, 9 a 21 de agosto. <https://tinyurl.com/bdzef2wc>.
- Salas, Bertold. 2018. “La intermedialidad: Las oportunidades y los riesgos de un concepto en boga”. *Revista Estudios*, núm. extra 1. <https://tinyurl.com/jmuhppkp>.
- Scolari, Carlos. 2015. *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: Gedisa.
- ScriptBook. 2024. “The Proof Is in the Pudding: Projects Analyzed for Our Clients in Pre-Production Stage”. *ScriptBook*. Accedido 19 de abril. <https://tinyurl.com/mrxx22rh>.
- Strate, Lance. 2018. “The Medium Is the Membrane”. *ETC.: A Review of General Semantics* 75 (3-4). <https://tinyurl.com/yu3y3wcb>.
- Tenés, Eduardo. 2023. “Impacto de la inteligencia artificial en las empresas”. Trabajo de fin de grado, Universidad Politécnica de Madrid, España. <https://tinyurl.com/36srcj3u>.
- Universidad de Navarra. 2023. “Parasitismo”. *Clínica Universidad de Navarra*. <https://tinyurl.com/3j-dp4yyx>.
- Wilkinson, Alissa. 2020. “Hollywood Is Replacing Artists with AI. Its Future Is Bleak”. *Vox*. 29 de enero. <https://tinyurl.com/32twuvu6>.
- Yao, Yiyu. 2022. “Human-Machine Co-Intelligence through Symbiosis in the SMV Space”. *Applied Intelligence* 53: 2777-97. <https://doi-org.ezproxy.eafit.edu.co/10.1007/s10489-022-03574-5>.
- Zeilig, Hannah, Julian West y Millie van der Byl Williams. 2018. “Co-Creativity: Possibilities for Using the Arts with People with a Dementia”. *Quality in Ageing and Older Adults* 19 (2): 135-45. <https://doi.org/10.1108/QAOA-02-2018-0008>.