

ENTREVISTA: EL IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL

Entrevistador: José María Pelayo Muñoz

Entrevistado: Javier — Director de Animación e IA Generativa (Sello: Contanimation)

Formato: Transcripción Revisada (Edición de Estilo y Ortografía)

1. Buenas tardes, Javier. ¿Puedes comentar a qué te dedicas?

Hola. Soy director especializado en animación. Actualmente, me especializo en la producción y realización de obras audiovisuales hechas completamente con inteligencia artificial; concretamente, en estéticas animadas.

2. ¿Cuál ha sido tu trayectoria hasta llegar hasta hacer lo que haces ahora?

Tengo un perfil atípico y una carrera atípica. Estudié animación en un momento en el que hacerlo significaba especializarse en una rama muy concreta del proceso de producción (modelado, rigging, animación o lighting). Hay muchas partes en esos oficios que me parecen muy interesantes, pero ninguna llamó lo suficiente mi atención como para dedicar la vida entera a ser, por ejemplo, parte del departamento que ilumina una película de animación plano a plano.

Yo entré en animación porque quería contar historias, buenas historias, y descubrí que la animación es un proceso artesanal e industrial muy tedioso, algo más parecido a una fábrica de montaje que a una profesión artística. Por lo tanto, nunca me especialicé en uno de esos oficios; decidí centrar mis esfuerzos en aprender guion y dirección. ¿El problema? En un estudio hay 50 animadores, 30 iluminadores, 40 modeladores... pero solo un director y un guionista, por lo que encontrar trabajo siempre fue una tarea difícil. Y los que encontré seguían alejándose mucho de lo artístico o creativo. He trabajado sobre todo en el sector de la animación infantil y preescolar, dirigiendo vídeos musicales para niños siguiendo más una estadística de retención que un guion.

Sin embargo, decidí seguir formándome en estas disciplinas, más por pasión que por estrategia. Mientras tanto, como escape para no volverme loco, me dedicaba a escribir mis proyectos y a buscar soluciones técnicas para hacerlos. Así, en 2019, di con mi primera IA. Tres años más tarde explotó el mercado de la IA generativa y hoy me encuentro en un contexto en el que el acontecimiento tecnológico más disruptivo e inesperado de la historia de mi gremio me ha pillado, casi por casualidad, con el perfil idóneo: director, guionista y con conocimiento y criterio generalista en todas las fases de la animación. Eso me ha llevado hasta aquí.

3. ¿Qué es Contanimation? ¿Puedes presentarnos algunos de vuestros trabajos?

Contanimation es el sello y el estudio bajo el que trabajamos mi compañero Guillermo Miranda y yo. A día de hoy, somos un estudio de referencia internacional en el mundo de la IA generativa. Nos especializamos en estéticas no hiperrealistas; decimos esto porque la animación es una técnica y, en el caso de la IA, la técnica es igual para imagen real que para anime. Por lo tanto, es una estética.

De nuestro trabajo personal, tenemos ocho piezas propias publicadas entre las cuales quizá destaque "Ausencia", un drama intimista con componentes de terror protagonizado por una anciana mientras vela el cuerpo de su marido. Es un homenaje a varios de nuestros directores y directoras favoritos del cine español.

Además de eso, damos servicio a otros estudios de cine y publicidad, tanto en dirección de arte como en producción completa.

4. ¿Cómo crees que ha cambiado el mundo de la animación en los últimos 10 años?

Antes de la irrupción de la IA en mi carrera profesional, ya se habían vivido varios eventos importantes; algunos positivos, otros negativos y otros neutros. Yo empecé a estudiar animación hace 12 años en un contexto en el cual se consumía en cines y televisión. El primer cambio gordo llegó casi al inicio de mis estudios y fue la aparición de las plataformas, con Netflix a la vanguardia.

En un principio se sintió como algo positivo, ya que extraías el contenido de un horario establecido y de una curva de audiencia, pudiendo dirigirte a espectadores más de nicho y, por lo tanto, arriesgar más. Al principio era así, pero cambió cuando entró la competencia. Es muy difícil que un espectador pague cinco plataformas de contenido al mes, por lo que tener el mejor catálogo es vital y se dieron dos estrategias: competir por volumen (tener el catálogo más grande independientemente de la calidad) y competir por estadística (análisis de tendencias, modas, marcas y retención de audiencia). Ambas opciones resultaron ser todo lo contrario a la búsqueda de originalidad y calidad.

¿And a todo esto, qué pasó con las salas? El cine tradicional se vio obligado a dividirse entre el cine de autor (que en animación es absolutamente residual) y las grandes franquicias (ej. Marvel); películas que llevaban un "evento" asociado en las que ir al cine se convertía en una experiencia colectiva.

Otra cosa que ha surgido en este tiempo es la explosión del contenido digital infantil, principalmente en YouTube. Es contenido exprés, casi al 100% pensado para retener la atención y generar consumo compulsivo; de nuevo, nada creativo e incluso no demasiado ético. Una nota positiva, quizá, sea el crecimiento del software libre de calidad: herramientas que, poco a poco, ayudaron a creadores muy pequeños a crear sus obras de manera independiente. Quizá el ejemplo más exitoso sea la oscarizada *Flow*. Esa tendencia estaba alcanzando su punto álgido, siendo muy prometedora y esperanzadora, en el momento en el que irrumpió la IA.

Ahora la industria está pasando un duelo al mismo tiempo que espera noticias. El salto y el cambio han sido tan grandes que ni los propios CEOs o grandes productores están teniendo tiempo para adaptarse, además del caos legal irresoluble en el que están las instituciones.

Paradójicamente, unos pocos artistas hemos encontrado en la IA una vía de escape para, por primera vez en nuestras carreras profesionales, ser capaces de crear piezas pensando en el arte en sí mismo y no en cómo va a sentar a un público embobado para viralizarse y ser un exitazo; puesto que, por primera vez, el riesgo de fracaso es mínimo y eso hace que el potencial creativo se maximice.

5. ¿Qué crees que nos ha traído a la situación de hoy día?

Creo que todas las revoluciones industriales pasan por causas similares: la aparición de una nueva tecnología o recurso capaz de automatizar o agilizar procesos, y la bola de nieve que genera en todos los sectores económicos. Esta última se da por un nuevo recurso extraído a lo largo de los últimos 30 años, que no es el carbón ni el petróleo: son los datos.

El fin inicial de la clasificación y acumulación de datos era el análisis y la estadística; entender cómo consume tu público, por ejemplo. El giro de los acontecimientos ha sido descubrir el camino inverso: reconocer los patrones que generan esos datos y replicarlos posteriormente.

6. Hemos hablado de los cisnes negros de Nassim Nicholas Taleb, ¿es esta irrupción de las IAs el ejemplo perfecto de su idea?

Sin duda alguna, es el gran cisne negro de nuestra era. Pero es que lo ha sido hasta para sus propios creadores. La IA, a día de hoy, sigue siendo incomprensible hasta para quien la programa.

En mi industria, a lo largo de los años, he asistido a cantidades ingentes de charlas, reuniones o mesas redondas hablando de tendencias, estadísticas, *softwares* o proyecciones estratégicas a 10 años... Nadie se había imaginado jamás que algo así podía pasar y nadie estaba preparado. Por lo que, para unos, ha sido un tsunami devastador y, para otros, una tierra virgen y fértil por conquistar.

7. ¿Cuál es, en términos generales, el papel de la Inteligencia Artificial en la creación audiovisual?

La IA interviene en casi todos los procesos de mi trabajo audiovisual: desde el diseño inicial al acabado final, pasando por la música, el sonido, los diálogos, etc. En cada proyecto su uso es distinto, pero para mí es un conjunto de herramientas que, en su uso coordinado, se transforma en una técnica.

La dirección de arte, por ejemplo, y salvo algunas excepciones, la hago enteramente de manera generativa. El proceso consiste en el *remix* y la iteración; la mezcla adecuada de ideas, la prueba y el error son las que te llevan a un resultado. La iteración es tan rápida que el proceso se vuelve algo absolutamente instintivo: no te guías por tu talento manual, sino por cuánto se eriza el vello de tu nuca. Por lo que un buen uso de estas herramientas puede acabar dándote un resultado que habla mucho más de ti que lo que tu mano es capaz de dibujar.

Ese trabajo en torno al *vibe* es aplicable a todos los procesos de una u otra manera. No siempre es fácil conseguir el control sobre la herramienta porque la herramienta es activa y no pasiva. Es un lápiz que

también comparte sus propias ideas y eso es mágico, puesto que cada sesión se convierte en una suerte de *jam* de improvisación que puede llevarte a resultados increíbles e inesperados.

8. ¿Cómo afecta esto no sólo a la animación 3D sino, por ejemplo, a la industria en general: guionistas, edición, el hecho de ir a un cine de toda la vida a disfrutar de una película...?

Hay un mantra repetido hasta el infinito sobre la IA: "la IA sustituye la creatividad". Eso es absolutamente falso, o al menos lo es hasta ahora. Dicho de forma optimista: "La IA elimina las barreras técnicas". De forma pesimista: "La IA sustituye a los perfiles técnicos de una producción", es decir, al 90% de una producción. Eso es así, sin paliativos.

En mi caso, superado el duelo, veo un futuro optimista y otro pesimista. En el **optimista**, el arte se democratiza y podemos hacer películas en equipos de cinco artistas poniendo cada uno su experiencia en un aspecto concreto (guion, montaje, arte, etc.). Como las bandas de rock: producir es asequible y alcanzable; triunfar o vivir de ello es lo difícil. Ese escenario me parece ya bastante mejor que el que había, donde solo cinco empresas en el mundo eran capaces de hacer películas con ventas megamillonarias.

Pero hay un fantasma asomando que me preocupa mucho más y es la tendencia al **contenido automatizado**. Es una idea que persiguen muchas plataformas: desde Netflix a TikTok buscan la forma de crear contenido automático fabricado *ad hoc* para el usuario. De tal manera que, si en TikTok consumes datos sobre ciencia, en tu *feed* se generen continuamente piezas sobre ciencia; o si te gustan las películas con finales felices, un algoritmo escriba finales felices para ti.

Ahí es donde yo me bajo. Eso me parece horrible. La IA me parece bien siempre y cuando esté al servicio de la visión de uno o varios artistas. Pero si ya de por sí existe la tendencia de crear contenido únicamente para contentar a sujetos de pruebas estadísticas, el contenido generativo puede ser la muerte del cine y quizá de nuestro cerebro. Una suerte de consumo audiovisual onanista infinito.

9. ¿Consideras la introducción de IAs en la creación audiovisual algo positivo, negativo o crees que no se puede hablar en esos términos?

Efectivamente, me parece que hay una tremenda escala de grises. Los aspectos positivos los tengo claros: creo que vamos a poder oír más voces, más contenidos, más nichos. Más y, puede que, mejores historias. Eso es una gran noticia.

Negativos: la destrucción inminente de varios sectores profesionales (muchos de los cuales ya eran en sí mismos una burbuja y esto solo los ha pinchado). La dependencia hacia varias supercompañías y tecnoligarcas del mundo; no solo estamos suscritos al consumo de contenido, sino también a su creación. Y la fabricación en masa de basura digital o *slop*, además de, por supuesto, la muerte de la imagen como prueba fiable de la realidad.

Si alguien me pregunta por soluciones, yo abogo por la creación de bases de datos y modelos financiados por dinero público y datos públicos o cedidos. Me parece una tecnología demasiado importante y de la que el mundo va a depender demasiado como para estar únicamente en manos de empresas privadas.

10. ¿Sientes de alguna manera una actitud culpabilizadora o juzgadora de algunos de tus colegas por especializarte en el uso de IA para la animación 3D?

Para una parte concreta de mi industria, soy un traidor y un esquirol. La calidad no suele ponerse en duda, pero hay una sensación estúpida que me sitúa como una especie de Prometeo que ha robado los secretos mejor guardados por los artistas para vendérselos a cuatro lagartos de Silicon Valley.

Por otro lado, una gran mayoría entiende mi posición o, al menos, la observa con curiosidad distante. Hay muchísimos profesionales investigando la IA de manera anónima y no haciendo ruido. Por eso se siente muy solitario. Tengo mucho rechazo frontal público y muchísimo apoyo discreto.

11. ¿Tienes alguna barrera que no vayas a traspasar en cuanto a lo que te pida algún cliente con el uso de IA?

Dejanzo de lado la pornografía, las *fake news*, etc., mi barrera es la copia directa de un estilo o artista. Tampoco participaría en producciones ya existentes que viren al despido directo de trabajadores y, por otro lado, necesitaría enamorarme verdaderamente de un proyecto para volver al *preschool* digital.

Pero mi principal barrera es la calidad. No acepto proyectos que deliberadamente obvian la calidad y solo quieren resultados baratos y masivos: el *slop*.

12. ¿En qué proceso de desarrollo crees que se encuentra la IA? ¿Crees que se alcanzará un límite de desarrollo?

Siempre hablando de la IA audiovisual generativa, se encuentra en un momento muy extraño. Parece que, en cuanto a la calidad, ha alcanzado un techo: los resultados ya son impresionantes y muy difíciles de distinguir de los resultados humanos.

Pero ahora se enfrenta a dos desafíos. El primero son las **herramientas de control**: en cierto punto necesitaremos reducir el *randomness* (aleatoriedad) de la IA a cero, y para eso se necesita la integración en software especializado. El segundo es **que el modelo sea sostenible**; la IA generativa ahora vive en un limbo entre la inversión masiva y la subvención, lo que hace que sea económicamente viable distribuirla públicamente. Si eso termina, es posible que transicione a un modelo más exclusivo y elitista.

Curiosamente, mi sensación es que la solución a ambos desafíos se encuentra en el *open source*: modelos gratuitos de código abierto.

13. ¿Crees que habrá algo después de la IA? ¿Algo que la desbanque por ser un método mejor o más novedoso?

Sería muy osado decir lo contrario, pero es difícil imaginar el qué. Lo más probable es que las siguientes generaciones evolucionen de forma que lo más palpable sea el medio y no tanto la tecnología. Un ejemplo histórico puede ser la fotografía: puedes imaginar avances técnicos (lentes, tamaño, color, etc.),

pero lo que es más difícil de predecir es el nacimiento del cine. Muy probablemente pase algo similar. Una tecnología tan disruptiva siempre deriva en cambios sociales y culturales que, a su vez, derivan en nuevas artes, formatos y conceptos.

14. ¿Cómo crees que será tu trabajo dentro de 20 años?

En un mundo estable y civilizado en el que todo se mantiene en relativa paz, avanzaremos a una industria cinematográfica mucho más similar a lo que hoy es la industria musical. Para poder dedicarme a lo que me dedico, será importante tener un nombre o marca lo suficientemente potente como para ser lucrativa; de no ser así, será un *hobby* o un segundo trabajo no profesional.

15. ¿Crees válido el debate ético/moral con el uso de la IA en el día a día? Por ejemplo, en la creación de vídeos para la divulgación de fake news.

No solo válido. Absolutamente necesario y capital. Un cuchillo sirve para cortar cebollas y también para apuñalar; creo que debemos encontrar la forma de definir qué es cada cosa en el contexto de la IA. La desaparición de la imagen como prueba es una tragedia histórica. No conozco las soluciones, pero definitivamente apoyo el debate.

16. ¿Consideras que debería haber algún tipo de legislación en cuanto a los límites de la creación con IA?

Absolutamente, pero ahí nos encontramos con el gran problema: el mundo global en el que vivimos. El cambio es tan absolutamente brutal que, si un territorio legisla de una manera más dura que otro, la diferencia en cuanto a la competencia puede ser gigantesca y peligrosa. Creo que la IA debe tratarse de manera global, con la misma importancia con la que se hizo el acuerdo de no proliferación nuclear, por ejemplo.

17. ¿Crees que llegará el momento en el que sea imposible diferenciar un producto creado con IA de uno que se haya hecho de la manera tradicional?

Ya estamos en él. Si no al 100%, sí al 95%.

18. ¿Cuál ha sido el mayor avance dentro de la creación audiovisual en la IA, algo que haya marcado la diferencia para su explosión tal y como la conocemos hoy?

Si preguntas por ese *Ciudadano Kane* que certifique la validez de un arte, aún no ha llegado. De momento funciona como un goteo: de semana a semana hay un nuevo avance tecnológico, por lo que surgen nuevas posibilidades narrativas que dejan obsoletas a las anteriores, y así se van sumando una

tras otra. Pero ese es el gran detonante que todo el mundo busca: el *Toy Story* que valide el CGI o el *Avatar* que valide el *motion capture*.

19. ¿Crees que esto puede suponer un problema para el arte de alguna manera?

Para el arte es una buenísima noticia: hace que todo el arte histórico hasta ahora lo demos por sentado y nos toque exprimirnos los sesos en pos de encontrar algo nuevo. El problema es la industria; por supuesto que la industria va a tener serios problemas, al menos en su fase de transición y adaptación. Pero el arte es un término abstracto que engloba el urinario de Duchamp, las pinturas de Altamira, *Titanic* de James Cameron, el himno nacional de Honduras y los tatuajes maoríes. Es tan transversal al ser humano que cuesta mucho pensar en que nada que inventemos pueda ser una amenaza. La IA será un obsoletizador de artes anteriores y un impulsor de arte nuevo. Como todas las herramientas de la historia del arte.

20. ¿Consideras que esta ruptura de límites en la creación audiovisual tiene consecuencias en la sociedad occidental y en su día a día? En los poderes políticos, elecciones, gestión de sociedades...

Por supuesto. Para bien y para mal. El cine, concretamente desde Riefenstahl, Eisenstein o Griffith —el origen mismo del medio—, ha estado siempre unido a la propaganda. La democratización de ese medio tiene los peligros de su término mismo: 'democracia'. Hoy, un grupo neonazi tiene la capacidad de producir una película de la calidad de *Avatar* por el presupuesto con el que antes organizaban un *meeting*. Sin duda, esto va a ocurrir.

Creo que es importante reforzar y abrazar los mecanismos democráticos que previenen los discursos de odio para evitar que el próximo Mickey Mouse no traiga un discurso ultra bajo el brazo.

21. ¿Cómo consideras que serán los siguientes 10, 20 años en el mundo audiovisual y su relación con la IA? Si crees que podemos hacerlo después de hablar de Taleb...

Tirar predicciones, efectivamente, es tirar los dados. Pronto van a surgir como champiñones cientos de largometrajes hechos con IA, y lo más probable es que sean nefastos. Será una cuestión de tiempo llegar a ese *Ciudadano Kane* que sea un éxito de crítica y público. Ese primer Óscar con IA. Esa primera marca millonaria. Yo creo que veremos todo esto.

Y, cuando se abra la veda, comenzará ese sistema de bandas de rock: surgirán microplataformas que harán las veces de sellos discográficos independientes que generarán su propio público, frente a Netflix o Amazon, que harán obras titánicas de IA a manos de superestrellas.