

Alejandro Matamala

“De aquí al 2030, el 50% del contenido de las películas que vamos a ver va a ser generado por inteligencia artificial”

El diseñador chileno es cofundador de Runway, empresa con sede en Nueva York, líder en investigación para generar videos con IA. Valorada en US\$ 1.500 millones, es considerada una de las 100 empresas más influyentes del mundo, según LA revista Time. Matamala es uno de los invitados al Congreso Futuro que comienza mañana.

Por **Andrés Gómez Bravo**



► El año pasado Runway lanzó Act One, un software que permite dar expresiones y movimientos humanos a los personajes generados por inteligencia artificial.

“Al inicio, recibimos muchos no”, recuerda Alejandro Matamala. “No, esto no va a funcionar; la inteligencia artificial generativa no va a prender”. Cofundador de Runway, la exitosa empresa que desarrolla herramientas de inteligencia artificial para el cine, Matamala lo recuerda con humor. Eran los inicios de la startup que creó con dos compañeros en el Máster de Arte y Tecnología de la Universidad de Nueva York. Por entonces, hace seis años, eran pioneros en la generación de videos con IAG.

—Todavía tenemos esas respuestas guardadas por ahí. Pero nosotros siempre estuvimos convencidos. Hoy ya no nos sentimos solos. Hoy tenemos competencia de otros startups y de las grandes compañías que están investigando en esta misma área. Lo que nos diferencia es que ni esas empresas grandes ni los startups nacen de la misma manera que nacimos nosotros, en una escuela de arte.

Diseñador y publicista con estudios en cine, Matamala conoció a sus socios, el chileno Cristóbal Valenzuela y el griego Anastasis Germanidis, en 2016 en la Universidad de Nueva York. Exploraban las posibilidades creativas de la IAG, pero los softwares que existían entonces tenían otros propósitos. Al finalizar el curso, cuenta, la universidad les ofreció un puesto de investigación, y fue ahí donde desarrollaron el primer prototipo de Runway, que tuvo muy buena aceptación entre los artistas del máster.

Hoy, Runway es una de las empresas líderes en la investigación y desarrollo de recursos para generar videos con IAG. Con sede en Nueva York, cuenta con oficinas en San Francisco, Londres y Seattle. Ha sido valorada en US\$ 1.500 millones y en 2023 fue escogida por la revista Time como una de las 100 empresas más influyentes del mundo. Entre sus inversores se encuentra Google y tiene clientes como Microsoft y CBS. El filme *Todo al mismo tiempo en todas partes*, ganador del Oscar, utilizó su tecnología, así como las gráficas del tour mundial de Madonna. Además, organizan el AI Film Festival, que estableció una colaboración con el Festival de Tribeca, y editan una revista que difunde a los artistas que están innovando con esta tecnología.

—Hoy tenemos decenas de millones de usuarios en todo el mundo que están generando diferentes tipos de eventos, que están participando en nuestros festivales de cine. No fue algo que hayamos imaginado, pero incluso cuando recién partimos empezamos a hablar de la idea de hacer una película de dos horas completamente generada con esta tecnología. En esa época nos decían que era imposible, pero hoy estamos muy cerca de conseguirlo.

Alejandro Matamala es uno de los invitados al Congreso Futuro, encuentro que comienza mañana en el Centro Cultural Ceina. Se presenta el miércoles y en su charla revisará la trayectoria de Runway y los modelos de IAG que han desarrollado. El jueves tuvo un encuentro con la comu-

nidad local de usuarios de Runway, organizada por el artista Nod, uno de los pioneros en la utilización de la IAG en América Latina.

A mediados del año pasado, Runway lanzó Alpha Gen-3, la tercera versión de su generador de videos que ofrece imágenes de alta definición, más realistas, con mayor fluidez de movimientos y consistencia, a partir de sencillas instrucciones de texto o imágenes. Y se suma a otras herramientas (Motion Brush, Advanced Camera Controls y Director Mode) que permiten trabajar movimientos de cámara, ángulos y detalles específicos de los videos.

En septiembre la empresa firmó un acuerdo con Lionsgate, el estudio de *Los juegos del hambre* y *John Wick*, para desarrollar un nuevo modelo de inteligencia artificial basado en su catálogo. Según Matamala, tienen una ventaja comparativa respecto de sus competidores.

—Nacimos en una escuela de arte y entendemos muy bien el proceso creativo. Entendemos cuando hablamos con un cineasta, con un diseñador, conocemos su lenguaje. No somos la empresa que viene de Silicon Valley y quiere decirles a los artistas cómo usar la inteligencia artificial. Nosotros trabajamos con los artistas y sabemos cómo quieren utilizar este tipo de herramientas. Eso nos ha traído muchas ventajas y por eso somos la empresa que hoy está firmando contratos y convenios con estudios en Hollywood, con estudios creativos, y no las empresas más grandes y de mejor nombre, pero que no hablan el mismo lenguaje.

¿A qué apunta el acuerdo con Lionsgate?

Este es el primer acuerdo de colaboración entre un estudio de Hollywood y una empresa de tecnología enfocada en la inteligencia artificial. Tiene dos aristas. Por un lado, explorar y entender sus procesos creativos y cómo optimizar nuestras herramientas y sistemas para que puedan servir en pre y posproducción de grandes películas y series. Y, por otro lado, diseñar y crear modelos que ocupen su catálogo de películas y series. Esto puede servir para que ellos mismos trabajen en sus nuevos proyectos o para traerlo a los usuarios de Runway.

¿Cómo ha sido recibido? Este tipo de anuncios genera preocupación en el mundo del cine.

Sí, entendemos que existe una preocupación en cómo va a afectar esto el futuro de diferentes industrias, pero creemos que el avance y el potencial que esto tiene va a impactar de manera positiva dentro de los procesos creativos. Nosotros lo vemos como una manera de abrir nuevas posibilidades y ocupar estas herramientas para proyectos quizá más ambiciosos, pero no necesariamente reemplazar el trabajo creativo. Y no nos interesa no decir que las cosas van a cambiar. De hecho, en Hollywood hay una trayectoria de crecimiento tecnológico para poder realizar las películas que hoy día realizamos. Partiendo desde el nacimiento de la cámara hasta los efectos especiales. Esta es otra herramienta más que nos va a permitir poder contar nuevos tipos de historias y quizás un poco más



Aquellos que tienen esa resistencia o preocupación, creo que lo mejor que pueden hacer es entender, aprender y experimentar con esta tecnología, saber cómo le puedo sacar provecho y cómo esto puede afectar el desarrollo no solamente de tu trabajo, sino de la industria en la que uno está trabajando.

ambiciosas o quizás completamente diferentes.

¿Cómo valora el impacto de la IAG? ¿Es una revolución tecnológica?

Sí, yo creo que estamos viviendo un momento muy importante y emocionante. Algo que siempre hablamos en la empresa es que es muy difícil estar en el momento preciso y el lugar adecuado. Y eso es lo que está pasando hoy día. Estamos viendo quizás el desarrollo tecnológico más grande que hemos realizado como seres humanos, que va a ser capaz de cambiar millones de cosas en muchos aspectos de nuestras vidas. Pero estamos en una etapa muy temprana. Si bien han pasado muchas cosas en los últimos dos a tres años, todavía estamos en el día cero y hay mucho que tenemos que entender y aprender e interiorizar para ver cómo esto va a afectar los diferentes aspectos de nuestras vidas, tanto personales como profesionales.

¿La IAG va a afectar la creatividad humana? ¿Cómo ve la relación con la creatividad?

Lo que hemos visto con los creadores con los que hablamos es que aquellos que han entendido que esta es una herramienta más, son los que le están sacando más provecho a cómo expandir su manera de trabajar en proyectos. Y, por otro lado, hemos visto que hay gente que quizás no ha tenido acceso a poder desarrollar proyectos creativos anteriormente por diferentes razones, quizás por habilidades, por tiempo, por presupuesto, y que hoy sí tiene esa posibilidad de tener una idea y poder ejecutarla. Cuando yo tenía 18, 19 años, si quería desarrollar una película tenía que esperar tres años para poder visualizarla. Hoy ese proceso se puede reducir a minutos, a horas, entre tener una idea y visualizarla inmediatamente para saber si vale la pena seguir o no en ese camino. También hemos visto a artistas, diseñadores y escritores que se han salido de su expertise para contar historias de otra manera. Y estamos viendo gente que no viene del mundo de la creatividad.

Hace poco hablé con un médico cirujano que me dijo que su sueño siempre fue ser cineasta, pero para un médico que ejerce como cirujano, que además tiene familia, pensar en desarrollar un proyecto cinematográfico es muy desafiante. Pero hoy está creando una serie de películas cortas con las ideas que él siempre ha tenido con estas herramientas. Así que yo soy bien optimista, veo un mundo mucho más creativo, con muchas más posibilidades.

Una de las herramientas más recientes que Runway ha desarrollado es Act-One, que permite transferir los movimientos y expresiones faciales de las personas a los personajes generados por IAG. Cuando apareció el Chat GPT se habló de que los guionistas van a desaparecer, ahora se dice que los actores están en riesgo...

Cuando nació Photoshop se hablaba de que el artista visual iba a desaparecer, de que ya no iba a existir un artista que dibujara en papel y lápiz para trabajar con proyectos de publicidad o con otros proyectos. Hoy día existe toda una economía en

diseñadores digitales que ocupan Photoshop, que trajo una nueva manera de abordar el trabajo creativo. Cuando apareció la cámara dijeron que la pintura iba a desaparecer. Sí, hay cosas que van a ser afectadas y esto no es solamente en esta área. Esto pasa en cada nuevo desarrollo tecnológico. No creo que los escritores o los actores vayan a desaparecer. Creemos que estamos en el día cero y estamos viendo cómo algunas cosas se están adecuando. Hoy hablamos de películas porque es lo que sabemos hacer, pero quizás mañana vamos a tener un nuevo medio completamente diferente que va a requerir un montón de nuevas profesiones y quizás las habilidades que estábamos ocupando en lo que hacíamos anteriormente van a ser muy útiles en diferentes aspectos. Aquellos que tienen esa resistencia o esa preocupación, yo creo que lo mejor que pueden hacer es entender, aprender y experimentar con esta tecnología, saber cómo le puedo sacar provecho, cómo la puedo utilizar y cómo esto puede afectar el desarrollo no solamente de tu trabajo, sino de la industria en la que uno está trabajando.

¿Es difícil imaginar el futuro del cine sin IAG?

Yo creo que es imposible de imaginar. Hoy en día el contenido que vemos, ya sea en la pantalla grande, en la televisión, online, y que es generado, probablemente es menos del 1%. Nosotros creemos que de aquí al 2030 al menos un 50% de las películas y series que vamos a ver va a ser completamente generado con IAG. Y eso lo podemos decir porque estamos en conversaciones con canales de televisión, con medios de producción, con estudios, y todos están empezando a ocupar esta herramienta.

Más allá de su ámbito, la IAG ha preocupado también a numerosos intelectuales, entre ellos Yuval Noah Harari, que ha advertido sobre los eventuales riesgos para la libertad y la democracia que podría traer la inteligencia artificial. ¿Qué piensa Ud.?

Creo que aún hay muchas cosas que necesitamos aprender, pero veo un escenario mucho más optimista. Creo también que hay una narrativa, quizás mezclada con los medios hollywoodenses, sobre los potenciales efectos que la inteligencia artificial puede tener. Y creo que hay un spectrum: de repente se habla de este sistema que nos va a comer a todos vivos y es un robot que va a tomar vida propia, pero es un poco alejado de la realidad, de lo que está pasando en verdad o lo que se puede desarrollar. Como es una tecnología tan potente que puede afectar tantas industrias, hay que pensar cómo se aplica y cómo se legisla para ciertos tipos de aplicaciones. Pero en el área de la creatividad, es un escenario mucho más optimista. Hoy en día vivimos en un mundo donde solo poca gente puede contar historias a gran escala: en Hollywood, en Bollywood, algunos en Europa, quizá Asia. De aquí a cinco años veo un escenario donde da lo mismo dónde esté, quien quiera va a poder contar una película de tres horas y distribuir-la por diferentes sistemas. ●