

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN



Análisis cinematográfico de S1m0ne como anticipación de la
inteligencia artificial contemporánea, 2025

Tesis para optar el título profesional de licenciado en Ciencias de la
Comunicación.

AUTORES:

Bryan Andrew Cornejo Mansilla
Jairely Ailen Idrogo Cardoza

Tumbes, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN



Análisis cinematográfico de S1m0ne como anticipación de la
inteligencia artificial contemporánea, 2025

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Mg. José Martín Mogollón Medina (presidente)

Código Orcid: 0009-0004-1921-3812

Mg. Mario Fernando Arbulu Castañeda (secretario)

Código Orcid: 0000-0003-2754-6129

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (vocal)

Código Orcid: 0000-0003-2262-1003

Tumbes, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN



Análisis cinematográfico de S1m0ne como anticipación de la
inteligencia artificial contemporánea, 2025

Los suscritos declaramos que la tesis es original en su contenido y
forma:

Bryan Andrew Cornejo Mansilla (Autor)

Código Orcid: 0009-0002-2848-8637

Jairely Ailen Idrogo Cardoza (Autor)

Código Orcid: 0009-0000-2489-3219

Óscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Código Orcid: 0000-0003-2262-1003

Tumbes, 2026

COPIA DE ACTA DE SUSTENTACIÓN.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Ciudad Universitaria
Av. Universitaria – Pampa Grande – Tumbes

"AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los nueve días del mes de junio de dos mil veintiséis, siendo las diez horas; y en modalidad presencial, se reunió el Jurado Calificador en el auditorio de la Facultad de Ciencias Sociales – Universidad Nacional de Tumbes, designado mediante **RESOLUCIÓN N° 500-2025/UNTUMBES-FACSO-D, del 31 de diciembre de 2025**, conformado por el **Mg. José Martín Mogollón Medina** (Presidente), **Mg. Mario Fernando Arbulu Castañeda** (Secretario) y **Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo** (Vocal). Asimismo, se reconoció al **Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo** como **asesor**. Acto seguido, el jurado procedió a evaluar, deliberar y calificar la sustentación de la tesis titulada: **"ANÁLISIS CINEMATográfico DE SIMONE COMO ANTICIPACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL CONTEMPORÁNEA, 2025"**, para optar el título Profesional de Licenciados en Ciencias de la Comunicación, presentada por los bachilleres:

Br. BRYAN ANDREW CORNEJO MANSILLA

Br. JAIRELY AILEN IDROGO CARDOZA


Concluida la sustentación y absueltas las preguntas por parte de los sustentantes y luego de la deliberación, el jurado, según el artículo 65° del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declaran a los **Br. BRYAN ANDREW CORNEJO MANSILLA** y **Br. JAIRELY AILEN IDROGO CARDOZA** **APROBADOS** con el calificativo de **SOBRESALIENTE**.


Se hace conocer a los sustentantes, que deberá levantar las observaciones finales hechas al informe final de tesis, que el Jurado le indica.


En consecuencia, queda **EXPEDITA** para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del Título Profesional de Licenciados en Ciencias de la Comunicación, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las diez horas y treinta minutos del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta en presencia del público asistente.

Tumbes, 09 de junio de 2026.


Mgtr. José Martín Mogollón Medina
DNI N° 43849098
Código ORCID 0009-0004-1921-3812
Presidente


Mgtr. Mario Fernando Arbulu Castañeda
DNI N° 41650620
Código ORCID 0000-0003-2754-6129
Secretario


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
DNI N° 00230120
Código ORCID 0000-0003-2262-1003
Vocal

RECIBO TURNITIN

Jairely Ailen Iidrogo Cardoza

Turnitin. IDROGO Y CORNEJO

Informe de tesis

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trnoid::3117:594470939

Fecha de entrega
25 may 2026, 8:42 GMT-5

Fecha de descarga
25 may 2026, 8:51 GMT-5

Nombre del archivo
Turnitin. IDROGO Y CORNEJO.docx

Tamaño del archivo
50.9 KB

38 páginas

9739 palabras

58.991 caracteres



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>




11% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Fuentes principales

- 9%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión




Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

Fuentes principales

- 9%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	www.coursehero.com	<1%
2	Trabajos del estudiante	ueb on 2025-08-22	<1%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Francisco de Vitoria on 2024-06-25	<1%
4	Internet	repositorio.uancv.edu.pe	<1%
5	Internet	haciaespacio.aem.gob.mx	<1%
6	Trabajos del estudiante	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente on 2026-05-13	<1%
7	Internet	www.revistacomunicar.com	<1%
8	Internet	polodelconocimiento.com	<1%
9	Internet	tesis.unap.edu.pe	<1%
10	Internet	www.scoop.it	<1%
11	Internet	revistas.uss.edu.pe	<1%



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

12	Trabajos del estudiante	Universidad San Ignacio de Loyola on 2026-04-26	<1%
13	Internet	Indexcomunicacion.es	<1%
14	Internet	hvy.fm	<1%
15	Internet	repositorio.cldecuador.org	<1%
16	Internet	www.innovasciencesbusiness.org	<1%
17	Trabajos del estudiante	Universidad Libre - Sede Bogota on 2026-05-07	<1%
18	Internet	gerenciaemprededora.com	<1%
19	Publicación	M. Sldury Christiansen. "Modernizando la enseñanza de lenguas en México - Peda...	<1%
20	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Amazonica de Madre de Dios on 2026-04-17	<1%
21	Internet	www.scribd.com	<1%
22	Internet	repositorio.uap.edu.pe	<1%
23	Internet	repositorio.ulacit.ac.cr	<1%
24	Trabajos del estudiante	Ana G. Méndez University on 2025-04-13	<1%
25	Internet	Infofet.org.pe	<1%

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

26	Internet	laboratoriodigital.udp.cl	<1%
27	Trabajos del estudiante	Mondragon Unibersitatea on 2025-12-19	<1%
28	Trabajos del estudiante	Universidad Católica Santa María la Antigua on 2023-03-29	<1%
29	Trabajos del estudiante	Universidad San Marcos on 2025-06-29	<1%
30	Internet	ruc.udc.es	<1%
31	Trabajos del estudiante	Universidad Autónoma de Ciudad Juárez on 2025-11-16	<1%
32	Trabajos del estudiante	Universidad de Manizales on 2026-04-13	<1%
33	Trabajos del estudiante	Universitat Internacional de Catalunya on 2026-04-29	<1%
34	Trabajos del estudiante	Universitat Oberta de Catalunya on 2026-04-01	<1%
35	Internet	clenclanacional.co	<1%
36	Internet	dspace.utpl.edu.ec	<1%
37	Internet	repositorioacademico.upc.edu.pe	<1%
38	Internet	www.aprender21.mx	<1%
39	Internet	www.pinterest.com	<1%



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

40	Publicación	Hinojosa Mamanl, Jhonatan. "Influencia de la Inteligencia artificial en la elaboraci...	<1%
41	Trabajos del estudiante	UNAPEC on 2024-11-07	<1%
42	Trabajos del estudiante	Universidad Anahuac México Sur on 2026-04-16	<1%
43	Trabajos del estudiante	Yerevan State University on 2026-05-18	<1%
44	Internet	allcia.concytec.gob.pe	<1%
45	Internet	ciencialatina.org	<1%
46	Internet	djhr.revistas.deusto.es	<1%
47	Internet	lctvsc.web.upv.es	<1%
48	Internet	Indes.iadb.org	<1%
49	Internet	ojs.brazilianjournals.com.br	<1%
50	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
51	Internet	repository.unab.edu.co	<1%
52	Internet	rraae.cedia.edu.ec	<1%
53	Internet	soclored.uned.es	<1%



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

54	Internet	ua-cam.com	<1%
55	Internet	www.lksadamerica.org	<1%
56	Internet	www.sclelo.org.bo	<1%
57	Internet	yalma.fime.uanl.mx	<1%
58	Internet	zmzme.com	<1%
59	Publicación	Bustiza Vargas, Juana Victoria. "Influencia de las Tecnologías del Aprendizaje - C...	<1%
60	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2025-04-22	<1%
61	Trabajos del estudiante	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC on 2023-07-11	<1%
62	Publicación	Quispe Yanqui, Erika Lisseth. "Factores de formación profesional que influyen en ...	<1%
63	Trabajos del estudiante	Universidad EAN on 2024-09-30	<1%
64	Internet	lccsl.com.ar	<1%
65	Internet	revistascientificas.uspceu.com	<1%
66	Internet	worldcat.org	<1%
67	Internet	www.geospatialhealth.net	<1%



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

68	Internet	www.gestiopolls.com	<1%
69	Internet	www.researchgate.net	<1%
70	Internet	www.slideshare.net	<1%
71	Internet	www.storyboardthat.com	<1%
72	Internet	www.tdx.cat	<1%
73	Internet	www.telefonica.com.pe	<1%
74	Internet	www.uniminuto.edu	<1%



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

DEDICATORIA

Expresamos nuestra profunda y eterna gratitud a nuestros señores padres, por su decidido y constante sacrificio, así como por enseñarnos el verdadero valor del esfuerzo, la honestidad y la perseverancia. También por su paciencia infinita y por confiar en nosotros, además de impulsarnos, cada día, a actuar con fe y determinación, en procura de nuestra realización personal.

Los autores

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro sincero agradecimiento al docente asesor de nuestra tesis, el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, por su apoyo, disposición y orientación oportuna, acciones que resultaron fundamentales para el logro de nuestro objetivo. Asimismo, hacemos extensiva nuestra gratitud a los miembros del jurado, por su respaldo, paciencia, sapiencia y respaldo materializados con respeto y cordialidad.

De igual modo, valoramos la labor de nuestros docentes, quienes, a lo largo de nuestra formación profesional, compartieron, con nosotros, generosamente, su experiencia, conocimientos y sabiduría.

Los autores

ÍNDICE.

COPIA DE ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	iv
RECIBO TURNITIN	v
DEDICATORIA	xiii
AGRADECIMIENTO	xiv
ÍNDICE.	xv
ÍNDICE DE TABLAS.....	xvi
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvii
RESUMEN.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
I. INTRODUCCIÓN.....	20
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	24
III. MATERIALES Y MÉTODOS.....	38
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	43
V. CONCLUSIONES.	55
VI. RECOMENDACIONES.....	57
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
VIII. ANEXOS.....	63

ÍNDICE DE TABLAS

	Pag
Tabla N° 1. Construcción del personaje de S1m0ne como entidad artificial	43
Tabla N° 2. Elementos narrativos que refuerzan la idea de sustitución del ser humano	43
Tabla N° 3. Mensajes sobre la inteligencia artificial transmitidos por la película	44
Tabla N° 4. Reacción de la sociedad dentro del filme ante la IA	44
Tabla N° 5. Similitudes entre la IA presentada en la película y la IA actual.	45
Tabla N° 6. Visión positiva o crítica de la inteligencia artificial	45
Tabla N° 7. Elementos narrativos	46
Tabla N° 8. Elementos discursivos	47
Tabla N° 9. Representación de la IA	48
Tabla N° 10. Imaginarios sociales	49
Tabla N° 11. Anticipación tecnológica	50

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia.	50
Anexo 2. Ficha de análisis cinematográfico.	51
Anexo 3. Constancia de validación de expertos.	59

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar cinematográficamente la película *S1m0ne* como una anticipación de la inteligencia artificial contemporánea en el año 2025. El estudio surgió ante la necesidad de comprender cómo el cine representó y proyectó escenarios tecnológicos vinculados con la inteligencia artificial, especialmente en relación con la producción audiovisual, la construcción de identidades digitales y la manipulación mediática. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, de tipo básica y diseño no experimental descriptivo–interpretativo. Como método principal se empleó el análisis cinematográfico, complementado con el análisis de contenido, lo que permitió interpretar los elementos narrativos, discursivos, visuales y simbólicos presentes en el filme. La unidad de análisis estuvo conformada por la totalidad de la película *S1m0ne* (2002), dirigida por Andrew Niccol, considerando escenas, diálogos, personajes y secuencias relacionadas con la representación de la inteligencia artificial. Para la recolección de datos se utilizaron instrumentos como ficha de análisis cinematográfico, guía de análisis y matriz categorial. Los resultados evidenciaron que la película anticipó fenómenos tecnológicos contemporáneos como los influencers virtuales, avatares digitales, deepfakes y contenidos audiovisuales generados mediante inteligencia artificial. Asimismo, se identificó que la narrativa del filme construyó una visión crítica sobre la sustitución simbólica del ser humano por entidades artificiales, la pérdida de autenticidad y la manipulación mediática. De igual manera, se comprobó que la sociedad representada en la película legitimó la figura artificial de *S1m0ne* como una celebridad real, evidenciando la construcción de imaginarios sociales relacionados con la aceptación cultural de la inteligencia artificial. Finalmente, se concluyó que *S1m0ne* constituyó una obra cinematográfica de carácter anticipatorio, relevante para comprender los impactos sociales, culturales y comunicativos de la inteligencia artificial en la sociedad contemporánea.

Palabras clave: inteligencia artificial, análisis cinematográfico, cine, imaginarios sociales, cultura digital, comunicación audiovisual.

ABSTRACT

This research aimed to analyze the film *S1m0ne* as a cinematic anticipation of contemporary artificial intelligence in the year 2025. The study arose from the need to understand how cinema has represented and projected technological scenarios linked to artificial intelligence, especially in relation to audiovisual production, the construction of digital identities, and media manipulation. The research was developed using a qualitative approach, of a basic nature, and with a non-experimental, descriptive-interpretive design. The primary method employed was film analysis, complemented by content analysis, which allowed for the interpretation of the narrative, discursive, visual, and symbolic elements present in the film. The unit of analysis consisted of the entire film *S1m0ne* (2002), directed by Andrew Niccol, considering scenes, dialogues, characters, and sequences related to the representation of artificial intelligence. Data collection instruments included a film analysis form, an analysis guide, and a categorical matrix. The results showed that the film anticipated contemporary technological phenomena such as virtual influencers, digital avatars, deepfakes, and audiovisual content generated by artificial intelligence. Furthermore, the film's narrative constructed a critical perspective on the symbolic replacement of human beings by artificial entities, the loss of authenticity, and media manipulation. Similarly, it was found that the society depicted in the film legitimized the artificial figure of *S1m0ne* as a real celebrity, demonstrating the construction of social imaginaries related to the cultural acceptance of artificial intelligence. Finally, it was concluded that *S1m0ne* was a prescient film, relevant for understanding the social, cultural, and communicative impacts of artificial intelligence in contemporary society.

Keywords: artificial intelligence, film analysis, cinema, social imaginaries, digital culture, audiovisual communic

I. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, el desarrollo de la inteligencia artificial (IA) generó profundas transformaciones en distintos ámbitos de la sociedad, especialmente en los procesos comunicativos y audiovisuales. La incorporación de algoritmos inteligentes, sistemas de aprendizaje automático y herramientas de generación automatizada de contenido modificó la forma en que se producían, distribuían y consumían los mensajes mediáticos. En este contexto, la inteligencia artificial no solo constituyó un avance tecnológico, sino también un fenómeno sociocultural que redefinió las relaciones entre lo humano, lo digital y los medios de comunicación (Floridi et al., 2018).

Desde las ciencias de la comunicación, el cine fue reconocido como un espacio de representación simbólica y anticipación tecnológica, debido a que muchas producciones audiovisuales imaginaron escenarios futuros relacionados con el desarrollo científico y sus implicancias sociales. Según Manovich (2020), los medios audiovisuales y digitales no solo reflejaron la realidad, sino que también participaron activamente en la construcción de imaginarios colectivos sobre la tecnología y el futuro. En consecuencia, diversas películas abordaron la inteligencia artificial como eje narrativo central, proyectando situaciones que, con el paso del tiempo, se aproximaron a la realidad contemporánea.

En este marco, la película *S1m0ne*, dirigida por Andrew Niccol en el año 2002, constituyó una obra relevante para el análisis académico, ya que presentó la creación de una actriz virtual generada mediante inteligencia artificial capaz de integrarse exitosamente en la industria cinematográfica y convertirse en una figura mediática global. La película desarrolló una reflexión crítica sobre la sustitución del ser humano por entidades digitales, la manipulación de la imagen mediática y la construcción de identidades artificiales dentro del espectáculo audiovisual. Aunque fue producida hace más de dos décadas, muchas de las problemáticas abordadas en la obra mantuvieron plena vigencia en la actualidad.

En el contexto contemporáneo, el avance de tecnologías como los deepfakes, los influencers virtuales, los avatares digitales y los sistemas de generación automática de imágenes y videos mediante IA evidenció que diversas representaciones cinematográficas trascendieron la ficción para convertirse en fenómenos reales. Goodfellow et al. (2020) sostuvieron que los avances en inteligencia artificial generativa permitieron producir representaciones audiovisuales hiperrealistas difíciles de distinguir de la realidad, generando desafíos relacionados con la autenticidad, la ética y la manipulación de la información. En consecuencia, resultó necesario analizar cómo el cine anticipó estos escenarios y de qué manera influyó en la percepción social de la inteligencia artificial.

Asimismo, las representaciones audiovisuales relacionadas con la IA contribuyeron a la construcción de imaginarios sociales sobre la tecnología. Desde la teoría de los imaginarios sociales, Castoriadis (1989) señaló que las sociedades producían significados compartidos que orientaban la comprensión de la realidad. Del mismo modo, Baudrillard (1994), mediante la teoría de la simulación, planteó que las representaciones mediáticas podían llegar a sustituir la realidad, generando escenarios de hiperrealidad donde lo artificial era percibido como auténtico. Estas perspectivas permitieron comprender que *S1m0ne* no solo funcionó como una obra de ficción, sino también como una representación anticipatoria de fenómenos tecnológicos y culturales propios de la era digital.

En relación con los antecedentes de estudio, investigaciones recientes evidenciaron que la inteligencia artificial ya participaba activamente en la producción audiovisual contemporánea. Estudios como los de Díaz y Yaguana (2024), Raigoza (2024) y Caballero (2024) destacaron que la IA intervino en procesos de edición, generación de imágenes y creación narrativa. Del mismo modo, investigaciones desarrolladas en el contexto peruano, como las de Cano (2024), Dioses (2025) y Moscol (2025), demostraron el creciente uso de herramientas de inteligencia artificial en los ámbitos comunicacionales y mediáticos. Sin embargo, pese al incremento de investigaciones sobre IA y comunicación, todavía existieron limitados estudios enfocados en el análisis cinematográfico de películas que anticiparan los actuales escenarios tecnológicos relacionados con la inteligencia artificial.

A partir de esta problemática, surgió la necesidad de desarrollar investigaciones que permitieran comprender cómo el cine representó y proyectó la inteligencia artificial contemporánea desde una perspectiva crítica y comunicacional. En este sentido, la presente investigación planteó la siguiente interrogante: ¿De qué manera la película *S1m0ne* anticipó cinematográficamente la inteligencia artificial contemporánea en el año 2025?

Frente a ello, la investigación tuvo como objetivo general analizar cinematográficamente la película *S1m0ne* como una anticipación de la inteligencia artificial contemporánea en el año 2025. Asimismo, se propuso identificar los elementos narrativos y discursivos relacionados con la inteligencia artificial presentes en la película, examinar la representación de los procesos de creación y uso de la IA, comparar la representación cinematográfica con los avances tecnológicos contemporáneos e interpretar la contribución del filme en la construcción de imaginarios sociales sobre la inteligencia artificial.

La presente investigación se justificó teóricamente porque contribuyó al fortalecimiento del conocimiento en el campo de las ciencias de la comunicación, especialmente en la relación entre cine, inteligencia artificial y cultura digital. El análisis de **S1m0ne** permitió ampliar la comprensión sobre cómo los discursos audiovisuales construyeron representaciones anticipatorias de la tecnología y generaron significados sociales en torno a la IA.

Desde el punto de vista práctico, el estudio permitió identificar elementos narrativos, discursivos y simbólicos que evidenciaron la anticipación tecnológica presente en la película, aportando información útil para estudiantes, investigadores y profesionales vinculados al ámbito audiovisual y comunicacional. Asimismo, los resultados sirvieron como referente para futuras investigaciones relacionadas con cine, inteligencia artificial y medios digitales.

Metodológicamente, la investigación se justificó porque propuso la aplicación del análisis cinematográfico como herramienta para estudiar fenómenos tecnológicos representados en producciones audiovisuales. El enfoque cualitativo permitió interpretar de manera integral los significados presentes en el filme, contribuyendo

al desarrollo de modelos de análisis aplicables a otras obras cinematográficas relacionadas con la inteligencia artificial.

Finalmente, la investigación tuvo relevancia social debido a que abordó una problemática contemporánea vinculada al impacto de la inteligencia artificial en la percepción de la realidad y en la construcción de contenidos mediáticos. En la actualidad, la proliferación de tecnologías capaces de generar imágenes y discursos artificiales planteó riesgos relacionados con la manipulación de la información y la pérdida de autenticidad en los medios. En consecuencia, el estudio favoreció una reflexión crítica sobre los efectos sociales y culturales de la inteligencia artificial en la era digital.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

El análisis cinematográfico del filme *S1m0ne* se define como el estudio sistemático de los elementos narrativos, discursivos y visuales presentes en la obra, con el propósito de interpretar su significado y su relación con el desarrollo actual de la inteligencia artificial. Según Bordwell y Thompson (2017), el análisis cinematográfico permite comprender cómo las películas construyen significados a través de recursos narrativos y técnicos, lo que resulta fundamental para examinar la representación de fenómenos tecnológicos en el cine.

En el caso específico de *S1m0ne*, la película presenta la creación de una actriz virtual generada mediante inteligencia artificial, lo que plantea una reflexión sobre la sustitución del ser humano en la industria audiovisual. Esta representación resulta particularmente relevante en la actualidad, debido al desarrollo de tecnologías como la inteligencia artificial generativa, los deepfakes y los avatares digitales, que permiten la creación de personajes virtuales con características hiperrealistas (Goodfellow et al., 2020).

Desde una perspectiva conceptual, la variable implica analizar cómo el filme construye la idea de una inteligencia artificial capaz de interactuar con el entorno social, influir en la opinión pública y posicionarse como una figura mediática. Según Floridi et al. (2018), la inteligencia artificial no solo tiene implicaciones tecnológicas, sino también sociales y culturales, ya que redefine la relación entre lo humano y lo artificial. En este sentido, *S1m0ne* puede ser interpretada como una anticipación de los desafíos actuales relacionados con la autenticidad, la identidad digital y la manipulación mediática.

Asimismo, el estudio de esta variable permite examinar la manera en que el cine contribuye a la construcción de imaginarios sociales sobre la inteligencia artificial. De acuerdo con Manovich (2020), los medios audiovisuales desempeñan un papel clave en la configuración de percepciones colectivas sobre la tecnología, lo que refuerza la importancia de analizar películas que abordan estos temas.

En la actualidad, la relevancia de esta variable se evidencia en el impacto creciente de la inteligencia artificial en la producción audiovisual, donde herramientas automatizadas ya participan en la creación de guiones, edición de video y generación de contenido digital. Este contexto confirma que muchas de las ideas presentadas en S1m0ne han trascendido la ficción, convirtiéndose en realidades tecnológicas que requieren un análisis crítico desde las ciencias de la comunicación.

En consecuencia, el análisis cinematográfico de S1m0ne como variable de estudio permite comprender no solo su valor como obra audiovisual, sino también su capacidad para anticipar fenómenos contemporáneos relacionados con la inteligencia artificial, aportando una visión crítica sobre su impacto en la sociedad actual.

El cine, como medio de comunicación audiovisual, no solo cumple una función de entretenimiento, sino que también actúa como un dispositivo de representación y anticipación de transformaciones sociales y tecnológicas. Desde esta perspectiva, diversas teorías de la comunicación sostienen que los productos audiovisuales contribuyen a la construcción de imaginarios colectivos sobre el futuro, especialmente en relación con el desarrollo tecnológico. De acuerdo con Manovich (2020), los medios digitales y audiovisuales no solo reflejan la realidad, sino que también la modelan, generando nuevas formas de percepción cultural mediadas por la tecnología.

En este marco, el análisis cinematográfico permite identificar cómo las obras fílmicas representan escenarios tecnológicos antes de su consolidación en la realidad. Según Bordwell y Thompson (2017), el cine construye significados a través de su narrativa, lenguaje visual y estructura discursiva, lo que lo convierte en una herramienta clave para interpretar fenómenos sociales emergentes. En el caso de la inteligencia artificial, el cine ha sido un espacio privilegiado para explorar la relación entre humanos y máquinas, anticipando problemáticas éticas, culturales y comunicativas.

La teoría de los imaginarios sociales, propuesta por Castoriadis (1989), resulta especialmente relevante para este estudio, ya que plantea que las sociedades construyen significados compartidos que orientan la comprensión de la realidad. En este sentido, las representaciones cinematográficas de la inteligencia artificial influyen en la manera en que las personas perciben esta tecnología, configurando expectativas, temores y posibilidades en torno a su desarrollo.

Asimismo, desde el enfoque de la ética de la inteligencia artificial, Floridi et al. (2018) señalan que la IA no debe ser entendida únicamente como una herramienta técnica, sino como un fenómeno sociocultural que transforma las dinámicas de interacción humana. Esta perspectiva permite analizar cómo el cine, a través de sus narrativas, aborda temas como la sustitución del ser humano, la identidad digital y la autenticidad de los contenidos.

En relación con la variable de estudio, el filme *S1m0ne* constituye un ejemplo claro de anticipación tecnológica, al presentar una actriz virtual creada mediante inteligencia artificial que logra integrarse en la industria cinematográfica y en la sociedad mediática. Este planteamiento resulta altamente pertinente en la actualidad, considerando el desarrollo de tecnologías como los avatares digitales y la inteligencia artificial generativa, que permiten la creación de personajes virtuales con características realistas (Goodfellow et al., 2020).

Por tanto, este aspecto teórico sustenta que el análisis cinematográfico de *S1m0ne* no solo permite interpretar una obra audiovisual, sino también comprender cómo el cine ha anticipado y contribuido a la construcción de la realidad contemporánea de la inteligencia artificial. En consecuencia, la variable de estudio adquiere relevancia al vincular el discurso cinematográfico con los avances tecnológicos actuales, aportando una visión crítica desde las ciencias de la comunicación.

La teoría del discurso audiovisual sostiene que las producciones cinematográficas no solo transmiten historias, sino que construyen significados a través de la interacción entre imagen, sonido y narrativa. Según Hall (1997), el discurso es un sistema de representación que produce sentido y configura la manera en que las personas interpretan la realidad. En el ámbito cinematográfico, esto implica que

cada elemento visual y narrativo contribuye a la construcción de un mensaje que influye en la percepción del espectador.

Desde esta perspectiva, el análisis del filme *S1m0ne* permite identificar cómo el discurso audiovisual construye una representación de la inteligencia artificial como entidad autónoma y socialmente aceptada. La película no solo muestra el uso de tecnología, sino que legitima la presencia de una figura artificial en la industria cultural, generando un discurso sobre la sustitución del ser humano y la artificialidad de la imagen mediática. Según Manovich (2020), en la era digital, el lenguaje audiovisual se encuentra profundamente influenciado por las tecnologías computacionales, lo que transforma la manera en que se producen y consumen los contenidos.

Este aspecto teórico se relaciona directamente con la variable de estudio, ya que el análisis cinematográfico permite interpretar cómo el discurso audiovisual de *S1m0ne* anticipa los debates actuales sobre la inteligencia artificial, especialmente en relación con la autenticidad, la manipulación de la imagen y la construcción de identidades digitales.

La teoría de la simulación, propuesta por Baudrillard (1994), plantea que en la sociedad contemporánea las representaciones pueden llegar a sustituir a la realidad, generando lo que se conoce como hiperrealidad. En este contexto, las imágenes y simulaciones no solo imitan lo real, sino que lo reemplazan, creando una realidad construida que es percibida como auténtica.

Esta teoría resulta altamente pertinente para el análisis del filme **S1m0ne**, ya que la película presenta un personaje completamente artificial que es aceptado como real por el público y la industria cinematográfica. La protagonista virtual no existe físicamente, pero su imagen mediática adquiere mayor relevancia que la realidad misma, lo que refleja un escenario de hiperrealidad. En la actualidad, este fenómeno se evidencia en tecnologías como los deepfakes y los avatares digitales, que permiten crear representaciones hiperrealistas difíciles de distinguir de lo real (Chesney & Citron, 2019).

En relación con la variable de estudio, esta teoría permite comprender cómo *S1m0ne* anticipa la disolución de los límites entre lo real y lo artificial, lo que constituye uno de los principales desafíos de la inteligencia artificial contemporánea. De esta manera, el análisis cinematográfico se convierte en una herramienta clave para interpretar estas transformaciones desde una perspectiva crítica.

La teoría de la convergencia tecnológica, propuesta por Jenkins (2006), sostiene que los medios de comunicación han evolucionado hacia un entorno donde diferentes tecnologías y plataformas se integran, generando nuevas formas de producción, distribución y consumo de contenidos. En este contexto, la cultura digital se caracteriza por la participación activa de la tecnología en la creación de contenidos y en la interacción con el público.

En relación con la inteligencia artificial, esta convergencia ha permitido el desarrollo de herramientas que integran capacidades de generación automática de contenido, análisis de datos y personalización de la experiencia del usuario. Según Russell y Norvig (2021), la IA se ha convertido en un componente central de los sistemas digitales contemporáneos, lo que refuerza su presencia en el ámbito audiovisual.

El filme *S1m0ne* puede interpretarse como una representación anticipatoria de esta convergencia, ya que muestra la integración de tecnología, medios y producción audiovisual en la creación de una figura digital mediática. En la actualidad, esta convergencia se evidencia en plataformas que utilizan inteligencia artificial para generar contenido audiovisual, lo que confirma la vigencia de los planteamientos de la película.

Este aspecto teórico se vincula con la variable de estudio al permitir analizar cómo el cine anticipa la integración de tecnologías en la producción audiovisual, así como su impacto en la cultura digital y en la forma en que se construyen los contenidos mediáticos.

La inteligencia artificial (IA) es un campo interdisciplinario que se enfoca en el desarrollo de sistemas capaces de realizar tareas que normalmente requieren

inteligencia humana, como el aprendizaje, el razonamiento y la toma de decisiones. En la actualidad, la IA ha evolucionado significativamente gracias al desarrollo de algoritmos avanzados, el aprendizaje automático y el procesamiento masivo de datos, lo que ha permitido su aplicación en múltiples ámbitos, incluyendo el audiovisual (Russell & Norvig, 2021).

En los últimos años, la IA ha pasado de ser una herramienta experimental a convertirse en un elemento central en la transformación digital de la sociedad. Su integración en diferentes industrias ha generado cambios estructurales en la forma en que se producen, distribuyen y consumen contenidos, especialmente en el campo de la comunicación (Hinojosa et al., 2024).

La incorporación de la inteligencia artificial en la producción audiovisual ha revolucionado los procesos creativos y técnicos, permitiendo la automatización de tareas como la edición, la generación de imágenes y la postproducción. Según Hinojosa Becerra et al. (2024), la convergencia entre IA, procesamiento de datos y tecnologías digitales ha abierto nuevas posibilidades en la creación y distribución de contenidos audiovisuales, transformando incluso la experiencia del espectador.

Asimismo, estudios recientes destacan que la IA no solo optimiza procesos, sino que redefine la narrativa audiovisual al permitir nuevas formas de creación basadas en algoritmos generativos (Zaldivar et al., 2025). Esto implica un cambio en la lógica tradicional del cine, donde el autor humano deja de ser el único creador del contenido.

El cine ha sido históricamente un medio de representación de los avances tecnológicos, funcionando como un espacio de reflexión sobre el futuro. Las películas que abordan la inteligencia artificial no solo presentan innovaciones tecnológicas, sino que también construyen discursos sobre la relación entre humanos y máquinas.

Investigaciones recientes señalan que el cine contemporáneo utiliza la inteligencia artificial como recurso narrativo para explorar temas como la identidad, la conciencia y la ética tecnológica (Molina et al., 2024). En este sentido, las

representaciones cinematográficas influyen en la percepción social de la IA, contribuyendo a la construcción de imaginarios colectivos.

El análisis cinematográfico es una metodología que permite estudiar los elementos narrativos, visuales y discursivos de una obra audiovisual, con el fin de interpretar su significado y su impacto en la sociedad. Este enfoque considera aspectos como la estructura narrativa, los personajes, el lenguaje audiovisual y el contexto sociocultural.

Según estudios recientes, el análisis cinematográfico aplicado a producciones relacionadas con inteligencia artificial permite comprender cómo estas obras reflejan y anticipan transformaciones tecnológicas (Castro et al., 2024). Asimismo, este tipo de análisis facilita la identificación de discursos implícitos sobre la tecnología y su relación con la sociedad.

La inteligencia artificial ha comenzado a influir directamente en la construcción de narrativas cinematográficas, generando nuevas formas de storytelling. En este contexto, la IA no solo es un tema dentro del cine, sino también una herramienta que participa en la creación de historias.

Investigaciones recientes evidencian que las producciones audiovisuales generadas con IA plantean interrogantes sobre la originalidad y la creatividad, ya que muchas veces replican patrones narrativos existentes (Estudio sobre cine e IA, 2025). Esto plantea un debate sobre el rol del autor y la autenticidad en el cine contemporáneo.

El desarrollo de la inteligencia artificial ha generado importantes debates éticos relacionados con su impacto en la sociedad. Entre los principales temas se encuentran la automatización del trabajo, la manipulación de la información y la pérdida de autenticidad en los contenidos digitales.

Según Benito-García (2025), la IA está transformando la cadena de valor audiovisual, generando tanto oportunidades como riesgos, especialmente en lo relacionado con la propiedad intelectual y la ética en la producción de contenidos.

En este sentido, resulta fundamental analizar críticamente las representaciones de la IA en el cine, ya que estas influyen en la percepción social de la tecnología.

El cine ha demostrado tener una capacidad anticipatoria respecto a los avances tecnológicos, presentando escenarios que posteriormente se materializan en la realidad. Esta función prospectiva convierte al cine en un objeto de estudio relevante para analizar la evolución de la tecnología.

En el caso de la inteligencia artificial, diversas producciones cinematográficas han planteado desde hace décadas escenarios relacionados con la creación de entidades virtuales y la sustitución del ser humano en procesos creativos. En este contexto, el análisis de la película *S1m0ne* permite examinar cómo el cine ha anticipado fenómenos actuales como los avatares digitales y la generación de contenido automatizado.

Para comprender el estudio, se tiene en cuenta las siguientes categorías:

Elementos narrativos. Definida como los elementos narrativos son los componentes que estructuran la historia del filme, como la trama, los personajes, el conflicto central y el desarrollo de los acontecimientos. En el análisis cinematográfico, estos elementos permiten comprender cómo se organiza el relato y qué lógica interna sostiene la historia (Aumont & Marie, 2006).

Se identifican mediante la revisión de escenas clave de la película, describiendo la secuencia de hechos, los personajes principales, el problema dramático y la progresión de la historia dentro de la ficha de análisis.

Trama principal: relato central que articula la historia de la película.

Personajes principales: sujetos narrativos que impulsan la acción.

Conflicto central: problema o tensión que desencadena la trama.

Desarrollo narrativo: orden y evolución de los hechos relevantes.

Elementos discursivos. Son los mensajes, sentidos, símbolos y recursos verbales o visuales que expresan la posición ideológica del filme. Este nivel permite estudiar cómo una película construye significados y transmite una postura sobre temas como la tecnología, la identidad o la sociedad (Casetti & Di Chio, 1998).

Se analizan a partir de los diálogos, imágenes, símbolos y recursos expresivos presentes en la película, registrando las ideas principales y la intención comunicativa del discurso fílmico.

Mensajes principales: ideas centrales que comunica el filme.

Diálogos relevantes: expresiones significativas vinculadas a la IA.

Símbolos: elementos visuales o narrativos con valor representativo.

Intencionalidad del discurso: propósito crítico, reflexivo o advertitivo del filme.

Representación de la inteligencia artificial. Alude a la forma en que la película construye la imagen, funciones, capacidades y límites de la IA dentro del relato. En estudios audiovisuales, esta categoría permite examinar cómo la tecnología es imaginada y narrada culturalmente (Lévy, 2007).

Se determina describiendo las características de S1m0ne, sus acciones, su interacción con los personajes humanos y el grado de realismo con que es presentada en la película.

Tipo de IA: modalidad de inteligencia artificial mostrada en el filme.

Funciones: tareas o roles que desempeña S1m0ne.

Interacción humano-máquina: relación entre los personajes y la IA.

Nivel de realismo: grado de verosimilitud de la representación tecnológica.

Imaginario social. Son construcciones colectivas de sentido que orientan la manera en que una sociedad percibe, acepta o rechaza determinados fenómenos. En el cine, estos imaginarios se expresan en la forma en que el público ficticio y los medios reaccionan ante la tecnología (Castoriadis, 1983; Baczko, 1991).

Se observan en las escenas donde la sociedad del filme responde a S1m0ne, valorando su impacto mediático, su aceptación social y la crítica que la película formula sobre la tecnología.

Percepción social: manera en que la sociedad interpreta la IA.

Impacto mediático: influencia de la IA en medios y opinión pública.

Aceptación social: nivel de credibilidad otorgado al personaje artificial.

Crítica social: mensaje del filme sobre la tecnología y sus efectos.

Anticipación tecnológica. La anticipación tecnológica refiere a la representación de avances, usos o escenarios que el filme imagina antes de que estos se materialicen socialmente. En el análisis cinematográfico, esta categoría permite identificar cómo una obra proyecta posibles futuros tecnológicos (Baudrillard, 2007).

Se identifica comparando los recursos tecnológicos del filme con tecnologías actuales, estableciendo similitudes, diferencias, proyecciones y relevancia contemporánea.

Elementos anticipados: recursos o fenómenos que se asemejan a tecnologías actuales.

Comparación con IA actual: semejanzas y diferencias con la inteligencia artificial contemporánea.

Proyección futura: escenarios tecnológicos sugeridos por el filme.

Relevancia actual: vigencia del filme para el análisis de la IA hoy.

Para el desarrollo del presente trabajo, es importante tener en cuenta la revisión de antecedentes de estudios. En el contexto internacional se tiene a:

Díaz y Yaguana (2024), en la tesis titulada "Creación de productos audiovisuales utilizando inteligencia artificial: Exploración de la estética del pastiche en la era digital" [Tesis de pregrado], desarrollada en la Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador, tuvieron como objetivo analizar el impacto de la inteligencia artificial en la producción de contenidos audiovisuales contemporáneos. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, utilizando técnicas como el análisis de contenido y la revisión de casos de producción audiovisual con IA. Los resultados evidenciaron que la inteligencia artificial permite la creación de productos audiovisuales mediante la combinación de estilos preexistentes, generando una estética basada en el pastiche digital. Asimismo, se identificó que la IA influye directamente en la narrativa, el montaje y la construcción visual de los contenidos. Se concluye que la inteligencia artificial no solo optimiza procesos técnicos, sino

que redefine el rol del creador audiovisual y transforma las dinámicas creativas. Este antecedente se relaciona con la presente investigación porque permite comprender cómo la IA influye en la construcción de discursos audiovisuales, lo que resulta fundamental para analizar la película *S1m0ne* como una representación anticipatoria de estas transformaciones tecnológicas.

Raigoza (2024), en la tesis “Formas de colaboración entre la creatividad humana y la generación de contenidos audiovisuales de la inteligencia artificial” [Tesis de pregrado], Universidad de Antioquia, Colombia, tuvo como objetivo analizar las formas en que la inteligencia artificial interactúa con la creatividad humana en la producción audiovisual. La metodología fue de enfoque cualitativo, empleando entrevistas a creadores audiovisuales y análisis de proyectos desarrollados con herramientas de IA. Los resultados mostraron que la inteligencia artificial participa activamente en diferentes etapas del proceso creativo, incluyendo la generación de guiones, la animación y la edición de contenido. Asimismo, se evidenció que la IA no reemplaza al creador humano, sino que actúa como una herramienta complementaria que amplía sus capacidades creativas. Se concluye que la relación entre humanos e inteligencia artificial redefine el concepto de autoría y producción audiovisual. Este antecedente guarda relación con la presente investigación, ya que permite comprender cómo la interacción entre humanos y tecnología, representada en *S1m0ne*, se materializa actualmente en la industria audiovisual.

Caballero (2024), en la tesis doctoral titulada “Edición cinematográfica e inteligencia artificial: herramientas de análisis con modelos de aprendizaje profundo” [Tesis doctoral], Universitat Autònoma de Barcelona, España, tuvo como objetivo analizar la aplicación de la inteligencia artificial en los procesos de edición cinematográfica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando análisis técnico de software con estudios de caso en producciones audiovisuales. Los resultados evidenciaron que la inteligencia artificial permite automatizar tareas complejas como la segmentación de escenas, la detección de patrones visuales y la organización del material audiovisual. Además, se identificó una mejora significativa en la eficiencia de los procesos de edición. Se concluye que la inteligencia artificial está transformando la postproducción cinematográfica, optimizando tiempos y recursos. Este antecedente se relaciona con la presente investigación al evidenciar

cómo el cine contemporáneo incorpora la IA en sus procesos, lo que permite contrastar con la anticipación tecnológica presentada en la película S1m0ne.

Jironza (2024), en la tesis “Análisis de la implementación de inteligencia artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual” [Tesis de maestría], Escuela Superior Politécnica del Litoral, Ecuador, tuvo como objetivo evaluar el impacto de la inteligencia artificial en los procesos de postproducción audiovisual. La metodología fue de enfoque mixto, utilizando análisis técnico y entrevistas a profesionales del sector audiovisual. Los resultados evidenciaron que la implementación de herramientas de IA reduce significativamente los tiempos de edición y mejora la calidad del producto final. Asimismo, se identificó que la IA facilita procesos como la corrección de color, edición automatizada y generación de efectos visuales. Se concluye que la inteligencia artificial está generando una transformación estructural en la industria audiovisual. Este estudio se relaciona con la presente investigación porque demuestra cómo tecnologías que hoy son reales fueron anticipadas por el cine, como ocurre en la película S1m0ne.

Hinojosa et al. (2024), en la tesis “Inteligencia artificial y la producción audiovisual” [Tesis de maestría], Universidad Complutense de Madrid, España, tuvieron como objetivo analizar el impacto de la inteligencia artificial en la producción audiovisual contemporánea. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo basado en revisión documental y análisis teórico. Los resultados evidenciaron que la inteligencia artificial está transformando la narrativa, la producción y el consumo de contenidos audiovisuales, generando nuevas experiencias para el espectador. Asimismo, se identificó que la IA influye en la personalización de contenidos y en la automatización de procesos creativos. Se concluye que la inteligencia artificial redefine el ecosistema audiovisual. Este antecedente se vincula con la presente investigación al sustentar teóricamente el análisis de S1m0ne como una obra que anticipa estos cambios tecnológicos.

Cano (2024), en la tesis “Uso de la inteligencia artificial en los egresados de Ciencias de la Comunicación Social de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, 2023” [Tesis de pregrado], Universidad Nacional del Altiplano, Perú, tuvo como objetivo evaluar el nivel de uso de herramientas de inteligencia artificial en

profesionales de la comunicación. La investigación fue de enfoque cuantitativo, utilizando encuestas estructuradas. Los resultados evidenciaron que existe un uso moderado de herramientas de IA, principalmente en la creación de contenido digital y análisis de información. Asimismo, se identificó que muchos profesionales aún presentan limitaciones en el manejo de estas tecnologías. Se concluye que la inteligencia artificial está en proceso de incorporación en el ámbito comunicacional peruano. Este antecedente se relaciona con la presente investigación al evidenciar el contexto actual en el que la IA ya forma parte de la comunicación, tal como fue anticipado en S1m0ne.

Dioses (2025), en la tesis “Inteligencia artificial y comunicación estratégica audiovisual en una organización religiosa de Lima, 2023” [Tesis de pregrado], Universidad Nacional Federico Villarreal, Perú, tuvo como objetivo analizar la relación entre la inteligencia artificial y la comunicación audiovisual estratégica. La metodología fue correlacional con aplicación de encuestas y análisis estadístico. Los resultados evidenciaron una relación significativa entre el uso de herramientas de IA y la mejora en la comunicación organizacional. Asimismo, se identificó que la IA permite optimizar la producción de contenidos audiovisuales. Se concluye que la inteligencia artificial fortalece los procesos comunicativos. Este antecedente se relaciona con la investigación al demostrar el impacto actual de la IA en la producción audiovisual.

Moscol (2025), en la tesis “Uso de la inteligencia artificial en el periodismo digital en el Perú” [Tesis de pregrado], Instituto Bausate y Meza, Perú, tuvo como objetivo analizar el uso de la IA en medios digitales. La metodología fue cualitativa con entrevistas a periodistas. Los resultados evidenciaron automatización en la redacción de noticias y análisis de datos. Asimismo, se identificó preocupación por la deshumanización del periodismo. Se concluye que la IA transforma el ejercicio profesional. Este estudio se relaciona con la investigación al evidenciar el impacto social de la IA en los medios.

Ramos et al. (2024), en la tesis “Nivel de conocimiento de inteligencia artificial en la producción audiovisual en estudiantes universitarios” [Tesis de pregrado], Universidad Nacional del Altiplano, Perú, tuvo como objetivo medir el conocimiento

sobre IA en estudiantes. La metodología fue cuantitativa. Los resultados evidenciaron un nivel medio de conocimiento. Asimismo, se identificó la necesidad de mayor formación tecnológica. Se concluye que la IA aún no está completamente integrada en la formación académica. Este antecedente se relaciona con la investigación al evidenciar la necesidad de estudiar la IA en el cine.

Solier (2023), en la tesis “La inteligencia artificial como herramienta de apoyo en el ámbito profesional en el Perú” [Tesis de pregrado], Universidad César Vallejo, Perú, tuvo como objetivo analizar el impacto de la IA en el desempeño profesional. La metodología fue cualitativa. Los resultados evidenciaron mejoras en eficiencia y productividad. Asimismo, se identificaron riesgos éticos. Se concluye que la IA requiere regulación. Este antecedente se relaciona con la investigación al evidenciar los impactos sociales de la IA, tema presente en S1m0ne.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Hipótesis.

Por ser un trabajo descriptivo, no se consideran hipótesis.

3.2. Definición de categorías.

Definición conceptual. El análisis cinematográfico de S1m0ne es el proceso de interpretación sistemática de la película S1m0ne (Andrew Niccol, 2002) a partir de sus componentes narrativos, discursivos, visuales y simbólicos, con el fin de identificar cómo representa la inteligencia artificial, la sustitución del ser humano, la recepción social de la tecnología y sus proyecciones éticas y culturales. Esta categoría permite examinar el filme no solo como obra artística, sino también como texto audiovisual que comunica ideas sobre la relación entre humanidad, simulación y tecnología.

Definición operacional. Operacionalmente, el análisis cinematográfico de S1m0ne se concreta mediante la observación y registro de escenas, diálogos, personajes, símbolos y situaciones del filme, organizados en dimensiones de análisis tales como elementos narrativos, elementos discursivos, representación de la IA, imaginarios sociales y anticipación tecnológica. Su medición se realiza a través de una ficha de análisis cinematográfico que permite describir de manera detallada la trama, los mensajes, la construcción del personaje artificial, la reacción social ante la IA y la comparación con tecnologías actuales.

3.3. Tipo de investigación

La presente investigación fue de tipo básica, debido a que buscó generar conocimiento teórico sobre la relación entre el cine y la inteligencia artificial, sin intervenir directamente en la realidad, sino interpretando un fenómeno desde una perspectiva analítica. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la investigación básica tiene como finalidad ampliar el conocimiento científico y comprender fenómenos desde un enfoque teórico.

3.4. Enfoque de investigación

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, ya que se orientó a la interpretación de significados presentes en el discurso audiovisual del filme *S1m0ne*. Este enfoque permitió analizar de manera profunda los elementos narrativos, simbólicos y discursivos de la obra. De acuerdo con Denzin y Lincoln (2018), la investigación cualitativa busca comprender los fenómenos desde la perspectiva de los significados que las personas y los textos construyen.

3.5. Diseño de investigación

El diseño de la investigación fue no experimental, debido a que no se manipulan variables, sino que se analiza el fenómeno en su contexto natural. Asimismo, es de tipo descriptivo–interpretativo, ya que se buscó describir y analizar los elementos del filme, así como interpretar su relación con la inteligencia artificial contemporánea.

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), los diseños no experimentales permiten estudiar fenómenos tal como ocurren, sin intervención del investigador, lo que resulta pertinente en estudios de análisis cinematográfico.

3.6. Población y muestra.

En investigaciones cualitativas de análisis cinematográfico, la población puede entenderse como el universo total de elementos susceptibles de ser analizados, mientras que la muestra se define como un subconjunto intencionalmente seleccionado por su pertinencia para responder a los objetivos del estudio (Arias, 2012; Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). En este caso, al tratarse de una película como objeto de análisis, la población no está conformada por personas, sino por el conjunto total del filme y sus componentes audiovisuales, narrativos y discursivos.

Población: La población de estudio estuvo constituida por la totalidad de la película *S1m0ne* (Andrew Niccol, 2002), considerada como unidad de análisis, incluyendo sus escenas, diálogos, personajes, símbolos y secuencias narrativas relacionadas con la representación de la inteligencia artificial. En este tipo de investigación, la

población corresponde al universo completo de elementos que pueden ser observados y analizados dentro del objeto de estudio (Arias, 2012).

Muestra: La muestra fue de tipo no probabilística e intencional, y estuvo conformada por las escenas, secuencias y fragmentos del filme seleccionados por su relevancia para el análisis de las dimensiones narrativas, discursivas, representacionales, sociales y tecnológicas. Este tipo de muestreo es propio de los estudios cualitativos, en los cuales la selección responde a criterios de pertinencia y riqueza informativa, más que a procedimientos aleatorios (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018; Flick, 2015).

3.7. Método de investigación

El método empleado fue el análisis cinematográfico, el cual permitió examinar la estructura narrativa, los elementos visuales y el discurso de una obra audiovisual. Según Bordwell y Thompson (2017), este método facilita la comprensión del significado de las películas a través del análisis de sus componentes formales y narrativos.

Asimismo, se empleó el análisis de contenido, que permitió identificar categorías y significados presentes en el filme. De acuerdo con Krippendorff (2018), el análisis de contenido es una técnica que permite interpretar textos de manera sistemática y objetiva.

3.8. Unidad de análisis

La unidad de análisis estuvo constituida por el filme:

S1m0ne (2002), dirigida por Andrew Niccol.

Esta obra fue seleccionada por su relevancia temática, ya que aborda la creación de una actriz virtual mediante inteligencia artificial, lo que la convierte en un objeto de estudio pertinente para analizar la anticipación tecnológica en el cine.

3.9. Categorías y subcategorías de análisis

Categoría principal:

Análisis cinematográfico de S1m0ne

Subcategorías:

Elementos narrativos (trama, personajes, conflicto)

Elementos discursivos (mensajes, diálogos, símbolos)

Representación de la inteligencia artificial

Imaginario social sobre la tecnología

Anticipación tecnológica

3.10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Según Krippendorff (2018), el análisis de contenido es una técnica fundamental para estudiar mensajes en medios audiovisuales.

Técnica.

El análisis de datos se realizó mediante:

Análisis interpretativo: Para comprender el significado de los elementos identificados.

Análisis categorial: Para organizar la información en función de las categorías establecidas.

Este proceso permitió establecer relaciones entre la representación cinematográfica y la inteligencia artificial contemporánea.

Para la presente investigación se utilizaron las siguientes técnicas:

Análisis de contenido: Permite examinar de manera sistemática los elementos presentes en el filme.

Observación directa: Consistió en la visualización detallada del filme para identificar los elementos relevantes.

Instrumento.

Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos que se emplearon son:

Ficha de análisis cinematográfico: Para registrar elementos narrativos, visuales y discursivos.

Guía de análisis: Para organizar las categorías y subcategorías del estudio.

Matriz categorial: Para sistematizar la información obtenida.

Rigor científico

Para garantizar la validez del estudio se consideraron criterios como:

Credibilidad: Interpretación coherente del contenido del filme.

Transferibilidad: Posibilidad de aplicar el análisis a otras obras similares.

Confirmabilidad: Sustento en teorías y fuentes académicas.

Según Denzin y Lincoln (2018), estos criterios aseguran la calidad en investigaciones cualitativas.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

Tabla 1.

Construcción del personaje de S1m0n3 como entidad artificial

El personaje de S1m0n3 se configura como una imagen agente artificial generada por software, cuya “existencia” se sustenta exclusivamente en procesos digitales de simulación gráfica, edición y proyección mediática.

Desde una perspectiva semiótica, S1m0n3 no es un cuerpo vivo, sino un constructo simbólico que ocupa el lugar de la estrella, dotada de rasgos canónicos de belleza, talento y carisma, diseñados para satisfacer los códigos de la industria del entretenimiento hollywoodiense.

La película subraya que su identidad emerge de la interacción entre código, dirección y recepción: el director la “interpreta” como actriz, el estudio la comercializa como marca y el público la consume como persona, lo que refuerza su condición de entidad artificial co construida por la tecnología y la ficción social

Fuente. Análisis del filme S1mone. Elaboración propia.

Tabla 2

Elementos narrativos que refuerzan la idea de sustitución del ser humano

La narrativa de Simone se articula alrededor de la sustitución progresiva de la figura humana por la entidad virtual: primero la actriz real abandona el proyecto, luego S1m0n3 completa la película, finalmente se convierte en la única estrella del estudio.

El guion resalta que el personaje virtual no es un mero “reemplazo técnico”, sino que supera a las actrices humanas en términos de disciplina, disponibilidad, ausencia de conflictos y capacidad de adaptación a la imagen pública, lo que evidencia una lógica de eliminación del factor humano en la producción cinematográfica.

Asimismo, la trama introduce la negación de la presencia física de S1m0n3: se niega su rostro en caras, fan meetings y entrevistas, argumentando “protección”, y se fabrica una narrativa de mística y exclusividad, lo que permite que la figura humana (tanto el director como el público) se borre a sí misma en favor de la imagen artificial.

Fuente. Análisis del filme S1mone. Elaboración propia.

Tabla 3

Mensajes sobre la inteligencia artificial transmitidos por la película

Simone plantea que la inteligencia artificial, en este caso mediática cultural, produce fantasías de control y omnisciencia: el creador (Viktor) imagina que domina la máquina, pero termina esclavizado por la lógica de la mentira y del espectáculo.

La obra transmite una advertencia ética: la IA, aquí configurada como “actriz perfecta”, puede amplificar las vanidades humanas (popularidad, control narrativo, manipulación del público) y simultáneamente vaciar de sentido la autenticidad artística y la responsabilidad del autor.

En términos político-culturales, la película sugiere que una IA con capacidad de ocupar el lugar de un sujeto social (estrella, icono, referencia identitaria) puede desplazar la diversidad humana por un modelo estandarizado, calculado y fácilmente manipulable desde el poder mediático.

Fuente. Análisis del filme S1mone. Elaboración propia.

Tabla 4

Reacción de la sociedad dentro del filme ante la IA

Dentro del universo narrativo, la sociedad reacciona con admiración desmedida y dependencia afectiva hacia S1m0n3: se la percibe como una figura casi mítica, objeto de fanatismo, deseo erótico y devoción, sin que exista un cuestionamiento estructural sobre su origen digital.

Los medios de comunicación y la industria refuerzan esta recepción al construir una narrativa de realismo alrededor de la estrella virtual, presentándola como un caso extremo de “privacidad absoluta” y “misterio”, lo que desplaza la curiosidad epistemológica por la tecnología y la reemplaza por una lógica de consumo devocional.

La película muestra que, cuando la IA se vuelve un ídolo cultural, el público se caracteriza por una pasividad crítica: acepta la ficción, tolera la manipulación y se niega a reconocer que la figura que adora es un producto de software, lo que evidencia una relación de dependencia emocional simbólica con la tecnología.

Fuente. Análisis del filme S1mone. Elaboración propia.

Tabla 5

Similitudes entre la IA presentada en la película y la IA actual

S1m0n3 anticipa los actuales avatares digitales, influencers virtuales y actores generados por IA que aparecen en publicidad, redes sociales y plataformas de contenido, cuyas imágenes son fabricadas por algoritmos y modelos de generación visual.

En ambos contextos, la IA se usa para producir cuerpos ideales, sin conflictos laborales ni desgaste físico, y se comercializa bajo la promesa de eficiencia, control narrativo y rentabilidad maximizada, lo que refuerza la lógica de sustitución de actores humanos por agentes digitales.

Además, la oposición que se observa hoy entre “humano” y “digital” en el trabajo artístico (cómic, animación, cine) replica la tensión de la película: la ansiedad por la pérdida de empleos, la desconfianza hacia personajes generados por software y el debate sobre la legitimidad artística de lo sintético.

Fuente. Análisis del filme S1mone. Elaboración propia.

Tabla 6

Visión positiva o crítica de la inteligencia artificial

La película adopta una visión ampliamente crítica hacia la IA, que se presenta no como un mero instrumento neutral, sino como un dispositivo de poder simbólico que amplifica la manipulación, la deshumanización y la pérdida de autenticidad. Aunque reconoce la capacidad creativa y técnica de la tecnología (la perfección estética de S1m0n3, la resolución de problemas productivos), el relato subraya que, cuando la IA se coloca al centro del espectáculo, desplaza la responsabilidad humana, genera dependencia emocional y termina destruyendo al propio creador.

Desde un enfoque teórico crítico, la película puede interpretarse como una distopía moderada: no anticipa la exterminación humana, sino una colonización simbólica por parte de la IA, donde el ser humano se vuelve un mero requisito técnico para sostener una ficción mediática.

Fuente. Análisis del filme S1mone. Elaboración propia.

Tabla 7**Elementos narrativos**

Ítem	Descripción
Trama principal	Un director de cine en crisis, Viktor Taransky, recurre a un programa informático capaz de generar una actriz virtual llamada S1m0ne para completar su película, y la creación se convierte en una estrella mundial que no existe en la realidad.
Personajes principales	Viktor Taransky: director de cine, creador y manipulador de S1m0ne; S1m0ne: actriz virtual generada por IA, ídolo mediático; Elaine: ejecutiva del estudio y exesposa de Viktor; La hija de Viktor: mediadora afectiva y crítica de las decisiones del padre; Ejecutivos, periodistas y público: representan la industria y la sociedad fascinada por la estrella artificial.
Conflicto central	El conflicto central gira en torno a la tensión entre autenticidad y simulación: Viktor debe sostener la mentira de la existencia de S1m0ne, mientras la industria y el público se vuelven dependientes de la actriz virtual, generando dilemas éticos, personales y profesionales sobre el uso de la inteligencia artificial en la creación artística.
Desarrollo narrativo	La actriz real abandona el rodaje; Viktor recibe y utiliza el software que genera a S1m0ne; la película con la actriz virtual se convierte en éxito; S1m0ne se transforma en fenómeno global, ampliando su presencia a conciertos, entrevistas y campañas; Viktor intenta revelar la verdad o destruir a S1m0ne, pero la ficción ya ha superado su control; finalmente, la figura de S1m0ne se institucionaliza como “real”, integrándose en la vida pública y familiar del protagonista.

Fuente. Análisis del filme S1mone. Elaboración propia.

Tabla 8***Elementos discursivos***

Ítem	Descripción
Mensajes principales	La película critica la fabricación mediática de ídolos y la sustitución de la autenticidad humana por imágenes sintéticas; cuestiona la ética del uso de IA en el arte y en la representación pública; plantea que la tecnología puede desplazar al ser humano no solo en el trabajo, sino en el terreno simbólico, afectivo y cultural.
Diálogos relevantes	Se destacan diálogos donde se enfatiza que S1m0ne es “perfecta” porque no se queja, no exige y no tiene vida propia, reflejando la lógica instrumental de la industria; frases en las que Viktor afirma que “la audiencia no quiere la verdad, quiere el espectáculo” o similares, refuerzan la idea de una sociedad que prefiere la ilusión a la realidad.
Símbolos	S1m0ne como símbolo de la IA encarnada en una estrella perfecta; la pantalla verde, los estudios y las cabinas de edición simbolizan el espacio donde se construye artificialmente la realidad; las apariciones públicas mediadas (pantallas gigantes, conciertos virtuales) funcionan como metáfora de la distancia entre la imagen y el cuerpo real.
Intencionalidad del discurso	El discurso es fundamentalmente crítico y reflexivo: advierte sobre el uso acrítico de la IA en la industria cultural, problematiza la manipulación del público y la cosificación de las personas en favor de productos tecnológicos; a la vez, introduce elementos de sátira que ridiculizan la credulidad social y el espectáculo mediático.

Fuente. Análisis del filme S1mone. Elaboración propia.

Tabla 9**Representación de la IA**

Ítem	Descripción
Tipo de IA	S1m0ne es una IA de tipo generativo orientada a la recreación de un avatar audiovisual completo (rostro, cuerpo, voz, gestos), controlado por un programa que permite componer y editar su actuación digitalmente, sin presencia física.
Funciones	La IA cumple funciones de actriz principal en películas, cantante en espectáculos, figura pública en entrevistas y campañas; sirve como herramienta para que el director mantenga control total sobre la interpretación, disponibilidad y agenda de la “estrella”.
Interacción humana-máquina	La relación principal se da entre Viktor y S1m0ne: él opera el sistema, decide sus gestos y discursos, y a la vez se ve condicionado por la dependencia que genera la fama de la IA; los demás personajes interactúan con S1m0ne a través de pantallas y medios, creyendo tratar con una persona real, lo que evidencia una interacción mediada y unilateral.
Nivel de realismo	El nivel de verosimilitud es alto dentro del relato: la IA es percibida por la sociedad como completamente real; las únicas señales de artificialidad se conocen en el nivel del espectador y del protagonista, de modo que la película plantea un escenario en el que la frontera entre humano y artificial es prácticamente indistinguible en el plano mediático.

Fuente. Análisis del filme S1mone. Elaboración propia.

Tabla 10
Imaginarios sociales

Ítem	Descripción
Percepción social	La sociedad del filme percibe a S1m0ne como una estrella excepcional, misteriosa y admirable; se construye un imaginario de perfección y excepcionalidad que genera idolatría, deseo y curiosidad, sin sospecha relevante sobre su naturaleza artificial.
Impacto mediático	S1m0ne domina los titulares, entrevistas y eventos, desplazando a otras figuras humanas; su presencia redefine la agenda mediática, convirtiéndose en referente cultural central y reforzando la idea de que los medios pueden imponer ídolos fabricados tecnológicamente.
Aceptación social	El nivel de credibilidad es máximo: el público y los medios aceptan sin cuestionar que S1m0ne sea una persona real, incluso cuando sus apariciones se dan únicamente a través de pantallas o eventos mediatizados; la falta de contacto físico directo se interpreta como parte de su “aura” de estrella.
Crítica social	La película plantea una crítica a la credulidad social, a la dependencia de la fama y a la disposición del público a aceptar ficciones tecnológicas sin reflexión; cuestiona la naturalización de la tecnología como mediadora absoluta de la experiencia cultural y advierte sobre el riesgo de sustituir la diversidad humana por modelos artificiales estandarizados.

Fuente. Análisis del filme S1mone. Elaboración propia.

Tabla 11***Anticipación tecnológica***

Ítem	Descripción
Elementos anticipados	La película anticipa fenómenos actuales como los influencers virtuales, modelos digitales generados por IA, voces sintéticas y actores recreados digitalmente para cine y publicidad.
Comparación con IA actual	La IA mostrada comparte con la actual la capacidad de generar imágenes, voces y performances sintéticas de alta calidad; sin embargo, en la realidad contemporánea la generación suele ser más distribuida (múltiples herramientas y plataformas) y con diversos niveles de transparencia, mientras que en el filme se concentra en un solo sistema extremadamente avanzado y secreto.
Proyección futura	El filme sugiere escenarios en los que actores humanos pueden ser sustituidos por entidades digitales, donde la identidad pública se construye a partir de datos y algoritmos, y donde la línea entre ficción y realidad mediática se vuelve cada vez más borrosa, anticipando debates sobre trabajo creativo, derechos de imagen y consumo de contenidos sintéticos.
Relevancia actual	En el contexto de mediados de la década de 2020, la película resulta relevante al ofrecer un caso temprano de reflexión sobre IA y cultura mediática, aportando un marco narrativo útil para discutir ética de la IA, educación en medios y alfabetización digital frente a contenidos generados artificialmente.

Fuente. Análisis del filme S1mone. Elaboración propia.

Discusión

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar cinematográficamente la película *S1m0ne* como una anticipación de la inteligencia artificial contemporánea en el año 2025. A partir de los resultados obtenidos, se evidencia que la obra cinematográfica no solo construye una narrativa ficticia sobre una actriz virtual, sino que también anticipa problemáticas tecnológicas, culturales y comunicativas que actualmente forman parte del debate global sobre la inteligencia artificial (IA).

En relación con el primer objetivo específico, orientado a identificar los elementos narrativos y discursivos relacionados con la inteligencia artificial presentes en la película, los resultados muestran que la narrativa de *S1m0ne* se estructura en torno a la sustitución progresiva del ser humano por una entidad digital capaz de ocupar espacios simbólicos y laborales dentro de la industria audiovisual. La construcción del personaje de *S1m0ne* como una actriz “perfecta”, sin conflictos humanos ni limitaciones físicas, evidencia una representación de la IA asociada a la eficiencia, el control y la artificialidad mediática. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Bordwell y Thompson, quienes sostienen que el cine construye significados mediante recursos narrativos y visuales que reflejan preocupaciones sociales y culturales.

Asimismo, los resultados permiten observar que el discurso audiovisual de la película mantiene una postura crítica frente a la tecnología, especialmente respecto a la pérdida de autenticidad y la manipulación mediática. Esto guarda relación con la teoría del discurso audiovisual de Hall, quien afirma que las representaciones mediáticas producen sentidos que condicionan la forma en que la sociedad interpreta la realidad. En la película, la IA no aparece únicamente como herramienta técnica, sino como un mecanismo capaz de transformar la percepción colectiva y sustituir simbólicamente al sujeto humano. De igual forma, los hallazgos se vinculan con la investigación de Díaz y Yaguana (2024), quienes concluyeron que la inteligencia artificial redefine las dinámicas narrativas y estéticas en la producción audiovisual contemporánea.

Respecto al segundo objetivo específico, referido a examinar la representación de los procesos de creación y uso de la inteligencia artificial en la película, se identificó que *S1m0ne* presenta una IA de carácter generativo, capaz de producir una figura audiovisual completa mediante procesos digitales de edición, simulación y manipulación visual. El filme representa una relación de dependencia entre el creador y la tecnología, donde Viktor Taransky inicialmente controla el sistema, pero posteriormente termina subordinado a las exigencias del espectáculo mediático construido alrededor de *S1m0ne*. Esta situación evidencia que la IA, lejos de ser una herramienta neutral, puede convertirse en un dispositivo de poder simbólico y cultural.

Estos resultados coinciden con lo señalado por Floridi et al. (2018), quienes sostienen que la inteligencia artificial posee implicancias socioculturales que transforman la relación entre lo humano y lo artificial. Del mismo modo, los hallazgos guardan relación con la tesis de Raigoza (2024), donde se concluye que la IA redefine el concepto de autoría y producción audiovisual al intervenir activamente en los procesos creativos. La película anticipa precisamente este escenario, mostrando cómo una entidad digital puede reemplazar funciones tradicionalmente atribuidas al actor y al creador humano.

En cuanto al tercer objetivo específico, centrado en comparar la representación de la inteligencia artificial en *S1m0ne* con los avances tecnológicos contemporáneos del año 2025, los resultados evidencian importantes similitudes entre la ficción cinematográfica y la realidad tecnológica actual. La película anticipa fenómenos contemporáneos como los influencers virtuales, los avatares digitales, los deepfakes y la generación automatizada de imágenes y voces mediante IA. La representación de *S1m0ne* como figura mediática completamente artificial resulta comparable con tecnologías actuales capaces de crear personajes hiperrealistas y contenidos audiovisuales sintéticos.

Estos hallazgos coinciden con lo señalado por Goodfellow et al. (2020), quienes explican que los avances en inteligencia artificial generativa permiten desarrollar representaciones visuales cada vez más difíciles de distinguir de la realidad. Asimismo, la investigación de Caballero (2024) y Jironza (2024) confirma que la IA

ya participa activamente en procesos de edición, postproducción y generación audiovisual, tal como fue anticipado en la película. En consecuencia, se puede afirmar que S1m0ne posee un carácter prospectivo y visionario, al representar tecnologías y dinámicas culturales que actualmente forman parte de la industria audiovisual contemporánea.

Por otro lado, respecto al cuarto objetivo específico, orientado a interpretar la contribución de la película en la construcción de imaginarios sociales sobre la inteligencia artificial, los resultados muestran que la sociedad representada en el filme desarrolla una aceptación total hacia la figura artificial de S1m0ne, sin cuestionar su autenticidad ni su origen digital. El público, los medios y la industria cinematográfica construyen colectivamente un imaginario de perfección y admiración alrededor de la IA, evidenciando una relación de dependencia simbólica con la tecnología.

Este resultado puede interpretarse desde la teoría de los imaginarios sociales de Castoriadis, quien sostiene que las sociedades producen significados compartidos que orientan la comprensión de la realidad. En la película, la IA adquiere legitimidad social no por su humanidad, sino por su capacidad de satisfacer las expectativas mediáticas del espectáculo y el consumo cultural. Asimismo, los hallazgos se relacionan con la teoría de la simulación de Baudrillard, debido a que S1m0ne representa una hiperrealidad donde la imagen artificial sustituye completamente a la realidad humana.

De igual manera, los resultados reflejan problemáticas contemporáneas relacionadas con la credibilidad de los contenidos digitales y la manipulación mediática mediante IA. En este sentido, la investigación coincide con Benito-García (2025), quien advierte que la inteligencia artificial transforma la cadena de valor audiovisual y plantea riesgos éticos vinculados a la autenticidad y la propiedad intelectual. La película evidencia que el público puede aceptar representaciones artificiales como reales cuando estas son legitimadas por los medios de comunicación y la industria cultural.

Finalmente, los resultados generales permiten sostener que S1m0ne constituye una obra cinematográfica de carácter anticipatorio que proyecta debates contemporáneos sobre inteligencia artificial, identidad digital, automatización creativa y simulación mediática. La película demuestra que el cine no solo refleja la realidad tecnológica, sino que también contribuye a imaginar futuros posibles y a construir percepciones sociales sobre la tecnología. En consecuencia, el análisis cinematográfico realizado confirma la relevancia del filme como objeto de estudio dentro de las ciencias de la comunicación, especialmente en el contexto actual de expansión de la inteligencia artificial generativa y de los contenidos audiovisuales sintéticos.

V. CONCLUSIONES.

1. La película S1m0ne constituye una representación cinematográfica anticipatoria de la inteligencia artificial contemporánea, debido a que presentó escenarios relacionados con la creación de figuras virtuales, la automatización de procesos audiovisuales y la sustitución simbólica del ser humano por entidades digitales, fenómenos que en el año 2025 se evidenciaron en tecnologías como los influencers virtuales, deepfakes y avatares generados mediante inteligencia artificial.
2. Se identificó que los elementos narrativos y discursivos presentes en la película reforzaron una visión crítica de la inteligencia artificial, mostrando cómo la construcción de una actriz virtual perfecta respondía a lógicas de control, eficiencia y manipulación mediática. Asimismo, el discurso cinematográfico evidenció preocupaciones relacionadas con la pérdida de autenticidad, la artificialización de la imagen pública y la dependencia social hacia los contenidos digitales.
3. Se determinó que la representación de los procesos de creación y uso de la inteligencia artificial en la película mostró una relación de dependencia entre el ser humano y la tecnología, donde el creador de S1m0ne terminó subordinado al impacto mediático de su propia creación. En consecuencia, la película evidenció que la IA no fue presentada únicamente como una herramienta técnica, sino como un dispositivo capaz de transformar las dinámicas culturales, comunicativas y artísticas.
4. Se comprobó que existieron importantes similitudes entre la inteligencia artificial representada en la película y los avances tecnológicos contemporáneos del año 2025, especialmente en relación con la generación automatizada de imágenes, voces y personajes digitales. La investigación permitió establecer que muchas de las ideas planteadas en la obra cinematográfica trascendieron la ficción y se materializaron en la industria audiovisual actual.
5. Se interpretó que la película contribuyó significativamente a la construcción de imaginarios sociales sobre la inteligencia artificial, debido a que representó una sociedad que aceptaba y legitimaba una figura artificial como auténtica. En este sentido, el filme evidenció cómo los medios de comunicación y la cultura del

espectáculo influyen en la percepción social de la tecnología, favoreciendo la naturalización de contenidos generados artificialmente.

6. El análisis cinematográfico de S1m0ne permitió comprender que el cine no solo funciona como medio de entretenimiento, sino también como un espacio de reflexión crítica y anticipación tecnológica. Por ello, la investigación confirmó la relevancia del cine como herramienta de análisis dentro de las ciencias de la comunicación para interpretar los impactos sociales, culturales y éticos de la inteligencia artificial en la sociedad contemporánea.

VI. RECOMENDACIONES.

1. A las universidades y escuelas profesionales de Ciencias de la Comunicación, se recomendó incorporar estudios relacionados con inteligencia artificial, cultura digital y análisis cinematográfico dentro de sus programas académicos, con la finalidad de fortalecer la formación crítica frente a las transformaciones tecnológicas contemporáneas.
2. A los investigadores del ámbito comunicacional y audiovisual, se recomendó desarrollar nuevas investigaciones sobre películas y producciones audiovisuales que aborden la inteligencia artificial, considerando enfoques relacionados con ética digital, representación mediática, automatización creativa e impacto sociocultural de las tecnologías emergentes.
3. A los profesionales de la industria audiovisual y medios digitales, se recomendó promover un uso responsable y ético de la inteligencia artificial en la producción de contenidos, evitando prácticas que vulneren la autenticidad, la propiedad intelectual y la transparencia informativa.
4. A los docentes y estudiantes universitarios, se recomendó utilizar el análisis cinematográfico como estrategia académica para reflexionar críticamente sobre los efectos sociales y culturales de la inteligencia artificial, especialmente en relación con la manipulación mediática, la desinformación y la construcción de identidades digitales.
5. A futuras investigaciones, se recomendó ampliar el análisis comparativo entre representaciones cinematográficas de inteligencia artificial y tecnologías actuales, considerando otras obras audiovisuales que permitan examinar la evolución de los imaginarios sociales sobre la relación entre humanos y máquinas.
6. Finalmente, se recomendó fortalecer la alfabetización digital y mediática en la sociedad, promoviendo una mayor conciencia crítica frente a los contenidos generados mediante inteligencia artificial, con el propósito de evitar la desinformación y fomentar un consumo responsable de medios digitales.
7. 7. Se concluye que la formación de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación debe incorporar de manera permanente el estudio y uso crítico de las nuevas tecnologías basadas en inteligencia artificial, debido a que estas herramientas forman parte creciente de los procesos de producción, difusión y

consumo de contenidos mediáticos. Asimismo, resulta fundamental fortalecer competencias relacionadas con la alfabetización digital, la verificación de información y la ética profesional, con el fin de que los futuros comunicadores sean capaces de identificar riesgos asociados a fenómenos como los deepfakes, la manipulación mediática, la desinformación y la pérdida de autenticidad en los entornos digitales, ejerciendo su labor con responsabilidad y pensamiento crítico.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6.ª ed.). Episteme.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Benito-García, J. M. (2025). Mercado audiovisual e inteligencia artificial: Relaciones y aspectos éticos. *European Public & Social Innovation Review*. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-2156>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2017). *El arte cinematográfico: Una introducción* (10.ª ed.). McGraw-Hill.
- Caballero Ramos, J. (2024). Edición cinematográfica e inteligencia artificial: Herramientas de análisis con modelos de aprendizaje profundo [Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. <https://hdl.handle.net/10803/694168>
- Cano Payva, C. (2024). Uso de la inteligencia artificial en los egresados de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Social de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, 2023 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/22801>
- Castoriadis, C. (1989). *La institución imaginaria de la sociedad*. Tusquets.
- Castro Hurtado, J. J., Amaya Torrenegra, R. A., & Serna Agudelo, J. G. (2024). Coevolución y cocreación: Una mirada ecológica de la inteligencia híbrida en los medios audiovisuales. *Uru: Revista de Comunicación y Cultura*. <https://doi.org/10.32719/26312514.2024.10.6>
- Chesney, R., & Citron, D. (2019). Deep fakes: A looming challenge for privacy, democracy, and national security. *California Law Review*, 107*(6), 1753–1820.

- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The Sage handbook of qualitative research* (5th ed.). Sage Publications.
- Díaz Luna, P. A., & Yaguana Romero, H. A. (2024). *Creación de productos audiovisuales utilizando inteligencia artificial: Exploración de la estética del pastiche en la era digital* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica Particular de Loja]. <https://dspace.utpl.edu.ec/handle/123456789/67838>
- Dioses Tello, J. J. (2025). *Inteligencia artificial y comunicación estratégica audiovisual en una organización religiosa de Lima, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Federico Villarreal]. <https://hdl.handle.net/20.500.13084/11136>
- Flick, U. (2015). *Introducción a la investigación cualitativa* (3.^a ed.). Morata.
- Floridi, L., Cowls, J., Beltrametti, M., Chatila, R., Chazerand, P., Dignum, V., ... Vayena, E. (2018). AI4People—An ethical framework for a good AI society: Opportunities, risks, principles, and recommendations. *Minds and Machines*, 28(4), 689–707. <https://doi.org/10.1007/s11023-018-9482-5>
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2020). *Deep learning*. MIT Press.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- Hinojosa Becerra, M., Marín-Gutiérrez, I., & Maldonado, M. (2024). *Inteligencia artificial y la producción audiovisual* [Trabajo académico, Universidad Complutense de Madrid]. <https://www.researchgate.net/publication/380545156>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

- Jironza Hidalgo, J. (2024). Análisis de la implementación de inteligencia artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual [Tesis de maestría, Escuela Superior Politécnica del Litoral]. <https://nawi.espol.edu.ec/index.php/nawi/es/article/view/1125>
- Krippendorff, K. (2018). Content analysis: An introduction to its methodology (4th ed.). Sage Publications.
- Manovich, L. (2020). Cultural analytics. MIT Press.
- McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano. Paidós.
- Molina García, B., Franco, Y. G., & Tajahuerce Ángel, I. (2024). Mujeres artificiales en el cine de ciencia ficción. Revista Latina de Comunicación Social. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2024-2257>
- Moscol Céspedes, O. J. (2025). Uso de la inteligencia artificial en el periodismo digital en el Perú [Tesis de pregrado, Instituto de Educación Superior Jaime Bausate y Meza]. <https://hdl.handle.net/20.500.14229/435>
- Raigoza Rodríguez, S. (2024). Formas de colaboración entre la creatividad humana y la generación de contenidos audiovisuales de la inteligencia artificial [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. <https://hdl.handle.net/10495/43431>
- Ramos Pacompia, M. A., et al. (2024). Nivel de conocimiento de inteligencia artificial en la producción audiovisual en estudiantes universitarios [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://www.researchgate.net/publication/386871890>
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial intelligence: A modern approach (4th ed.). Pearson
- Solier Minaya, A. E. (2023). La inteligencia artificial como herramienta de apoyo en la emisión de sentencias en casos de materia penal. Perú, 2023 [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/136320>

Zaldivar, A., Tripp-Barba, C., & Aguilar, J. A. (2025). Inteligencia artificial y creatividad cinematográfica: Impacto en la escritura de guiones. RISTI. <https://doi.org/10.17013/risti.58.20-35>

VIII. ANEXOS

ANEXO 1
Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	CATEGORÍA / VARIABLE	DIMENSIONES / SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	METODOLOGÍA	
<p>Problema general: ¿De qué manera el análisis cinematográfico de S1m0ne permite comprender su carácter anticipatorio frente al desarrollo de la inteligencia artificial contemporánea en el año 2025?</p>	<p>Objetivo general: Analizar cinematográficamente la película S1m0ne como una anticipación de la inteligencia artificial contemporánea en el año 2025.</p>	<p>Por ser un trabajo descriptivo no se plantea hipótesis</p>	<p>Variable: Análisis cinematográfico de S1m0ne</p>	<p>Dimensión 1: Elementos narrativos</p>	<p>Trama, personajes, conflicto, desarrollo narrativo</p>	<p>Tipo: Básica</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los elementos narrativos y discursivos relacionados con la inteligencia artificial en S1m0ne. 			<p>Dimensión 2: Elementos discursivos</p>		<p>Mensajes, diálogos, símbolos</p>	<p>Enfoque: Cualitativo</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar la representación de la inteligencia artificial en el filme. 			<p>Dimensión 3: Representación de la IA</p>		<p>Tipo de IA, funciones, interacción humano-máquina</p>	<p>Diseño: No experimental, descriptivo-interpretativo</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Comparar la representación de la IA con los avances actuales. 			<p>Dimensión 4: Imaginarios sociales</p>		<p>Percepción social, impacto cultural</p>	<p>Método: Análisis cinematográfico</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar la construcción de imaginarios sociales sobre la IA. 			<p>Dimensión 5: Anticipación tecnológica</p>		<p>Similitudes con IA actual, proyección futura</p>	<p>Técnicas: Análisis de contenido, observación</p>
							<p>Instrumentos: Ficha de análisis, guía de análisis, matriz categorial</p>

ANEXO 2

FICHA DE ANÁLISIS CINEMATográfico

Objetivo: Registrar de manera sistemática los elementos narrativos, visuales y discursivos del filme S1m0ne.

DATOS GENERALES

- Título de la película: S1m0ne
- Director: Andrew Niccol
- Duración: _____
- Fecha de análisis: _____

DIMENSIÓN 1: ELEMENTOS NARRATIVOS

Ítem	Descripción
Trama principal	Describir brevemente la historia
Personajes principales	Identificar protagonistas y roles
Conflicto central	Explicar el problema principal
Desarrollo narrativo	Secuencia de hechos relevantes

DIMENSIÓN 2: ELEMENTOS DISCURSIVOS

Ítem	Descripción
Mensajes principales	Ideas centrales del filme
Diálogos relevantes	Frases clave sobre IA
Símbolos	Elementos que representan la IA
Intencionalidad del discurso	Crítica, reflexión, advertencia

DIMENSIÓN 3: REPRESENTACIÓN DE LA IA

Ítem	Descripción
Tipo de IA	Características de S1m0ne
Funciones	Qué hace la IA
Interacción humano-máquina	Relación con personajes
Nivel de realismo	Grado de verosimilitud

DIMENSIÓN 4: IMAGINARIOS SOCIALES

Ítem	Descripción
Percepción social	Cómo reacciona la sociedad
Impacto mediático	Influencia en medios
Aceptación social	Nivel de credibilidad

Ítem	Descripción
Crítica social	Mensaje sobre la tecnología

DIMENSIÓN 5: ANTICIPACIÓN TECNOLÓGICA

Ítem	Descripción
Elementos anticipados	Tecnologías similares actuales
Comparación con IA actual	Similitudes/diferencias
Proyección futura	Posibles escenarios
Relevancia actual	Importancia en 2025

GUÍA DE ANÁLISIS CUALITATIVO

Objetivo: Orientar la interpretación del contenido del filme.

PREGUNTAS DE ANÁLISIS

1. ¿Cómo se construye el personaje de S1m0ne como entidad artificial?
2. ¿Qué elementos narrativos refuerzan la idea de sustitución del ser humano?
3. ¿Qué mensajes transmite la película sobre la inteligencia artificial?
4. ¿Cómo reacciona la sociedad dentro del filme ante la IA?
5. ¿Qué similitudes existen entre la IA presentada y la actual?
6. ¿La película plantea una visión positiva o crítica de la IA?
7. ¿Qué aspectos del filme pueden considerarse anticipatorios?

MATRIZ CATEGORIAL DE ANÁLISIS

Objetivo: Organizar la información recolectada.

Categoría	Subcategoría	Indicador	Evidencia (escena/diálogo)	Interpretación
Análisis cinematográfico	Elementos narrativos	Trama		
		Personajes		
	Elementos discursivos	Mensajes		
	Representación IA	Función		
	Imaginario sociales	Percepción		
	Anticipación tecnológica	Similitud actual		

ANEXO 3

Validación de expertos

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

YO, Dr. Wilfredo Barrientos Farias, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 06698660 de profesión Docente Contratado de la Universidad Nacional de Tumbes, Facultad de Ciencias Sociales, adscrito a la Departamento de Ciencias de la Comunicación.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: Ficha de observación aplicada al análisis cinematográfico de la película SImOne (2002), cuyo propósito es: Intemtetar la relación entre la ficción cinematográfica de SImOne (2002) y los actuales desarrollos tecnológicos de la inteligencia artificial audiovisual, analizando cómo la película anticipa la generación de identidades sintéticas y realidades digitales comparables con los fenómenos contemporáneos.

Luego de hacer las obsewaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las Sigüientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congmencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A=Adecuado () Poco adecuado
() NO adecuado () NO apolta: ()

Tumbes, a los 12 días del mes de marzo de 2026.

Apellidos y nombres: Barrientos Farias, Wilfredo
DNI: 06698660
Código ORCID. 0000-0002-3112-9721
Docente de la Universidad Nacional de Tumbes

Finna: i:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mgtr. Luis Alberto Boyer Rasco, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 73430105 de profesión Docente Contratado de la Universidad Nacional de Tumbes, Facultad de Ciencias Sociales, adscrito a la Departamento de Ciencias de la Comunicación.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: Ficha de observación aplicada al análisis cinematográfico de la película S1m0ne (2002), cuyo propósito es: Interpretar **la relación entre la ficción cinematográfica de S1m0ne (2002) y los actuales desarrollos tecnológicos de la inteligencia artificial audiovisual, analizando cómo la película anticipa la generación de identidades sintéticas y realidades digitales comparables con los fenómenos contemporáneos.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado () No aporta: ()

Tumbes, a los 09 días del mes de noviembre de 2025.

Apellidos y nombres: Luis Alberto Boyer Rasco
DNI: 73430105
Código ORCID: 0000-0003-8543-7265
Docente de la Universidad Nacional de Tumbes

Firma: 

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, CRISTHIAM JACOB HIDALGO SANDOVAL, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 44752525, Docente de la Universidad Nacional de Tumbes, Facultad de Ciencias Sociales, adscrito a la Escuela de Ciencias de la Comunicación, con grado académico de Magíster, labor que ejerzo actualmente como Docente de esta Casa Superior de Estudios.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: Ficha de observación aplicada al análisis cinematográfico de la película S1m0ne (2002), cuyo propósito es: Interpretar **la relación entre la ficción cinematográfica de S1m0ne (2002) y los actuales desarrollos tecnológicos de la inteligencia artificial audiovisual, analizando cómo la película anticipa la generación de identidades sintéticas y realidades digitales comparables con los fenómenos contemporáneos.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

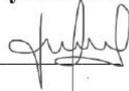
Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado () No aporta: ()

. Tumbes, a los 08 días del mes de noviembre del 2025.

Apellidos y nombres: Dr. Hidalgo Sandoval, Cristhiam Jacob **DNI:** 44752528

Firma: 

Código ORCID: 0000-0003-4806-9907

Docente de la Universidad Nacional de Tumbes