

especially among young people. Traditional television has lost ground to streaming, where platforms like Netflix and Twitch dominate the market. Streamers and influencers have gained prominence, promoting collaborative content, short formats, and building loyal follower communities.

However, over time, these platforms have begun adopting classic television strategies, such as including commercials and producing content in more traditional formats. At the same time, the industry is facing economic challenges, which have led to mergers and job cuts. Artificial intelligence represents both a new challenge and opportunity, creating tensions in the audiovisual industry—as demonstrated by the 2024 actors' strike in defense of their rights against the unauthorized use of AI.

Keywords: Artificial Intelligence – Media – Digitalization – Streaming

Resumo: Os meios de comunicação passaram por uma transformação profunda impulsionada pela digitalização, pelas mudanças socioculturais e pelas novas tecnologias. O surgimento de dispositivos móveis e o acesso massivo à internet mudaram os hábitos de consumo de conteúdo, especialmente

entre os jovens. A televisão tradicional perdeu espaço para o streaming, onde plataformas como Netflix e Twitch dominam o mercado. Streamers e influenciadores ganharam destaque, promovendo conteúdo colaborativo, formatos curtos e formando comunidades de seguidores fiéis.

Com o tempo, no entanto, essas plataformas começaram a adotar estratégias clássicas da televisão, como a inclusão de comerciais e a produção de conteúdos com formatos mais tradicionais. Ao mesmo tempo, a indústria enfrenta desafios econômicos, o que levou a fusões e cortes de empregos. A inteligência artificial surge como um novo desafio e oportunidade, gerando tensões na indústria audiovisual — como demonstrou a greve de atores de 2024 em defesa de seus direitos diante do uso não autorizado da IA.

Palavras chave: Inteligência Artificial – Meios de Comunicação – Digitalização – Streaming

(*) **José Luis Cancio**, Guionista, docente en el Área de Audiovisual + Fotografía en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2008.

La diégesis cinematográfica: Análisis del caso *Bugsy Malone*

Alejandro Cohen Arazi^(*)

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

Resumen: El cine tiene la capacidad de construir mundos detallados que constituyen una *diégesis*, es decir, la realidad interna en la que se desarrolla la historia. Esta construcción inicia en el guion y se materializa en la realización, pudiendo tener un enfoque artesanal o uno más estandarizado, como sucede en muchos géneros. *Bugsy Malone* (1976), de Alan Parker, es un ejemplo único de diégesis original: una película de gánsteres protagonizada enteramente por niños que interpretan roles adultos. Este recurso no se justifica ni se explica dentro de la historia, simplemente se acepta como la lógica de ese mundo. La película mantiene la estética del cine noir y los códigos del género, pero reinterpreta elementos como las armas, los autos o el romance desde una mirada infantil, generando un contraste constante entre forma y fondo. Sin embargo, la presencia de códigos adultos como la femme fatale y el ambiente cabaretero tensiona esa lógica, especialmente por la carga sexual implícita. A pesar de ello, el universo de *Bugsy Malone* funciona por su coherencia interna y minuciosa construcción, que revela sus mecanismos sin romper la inmersión del espectador. La diégesis está tan bien construida que se vuelve impermeable a contradicciones externas.

Palabras clave: Cine - *Bugsy Malone* - Diégesis - Cinematografía

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 142]

El cine es un arte que, debido a su naturaleza multidisciplinaria, tiene la capacidad de construir con un alto nivel de detalle realidades que pueden ser similares a la nuestra o totalmente fantasiosas. El cine cuenta con la capacidad (sobre todo técnica) de retratar materialmente mundos diversos, realidades momentáneas que pueden verse y escucharse. Este mundo construido al

detalle en donde sucede una historia es lo que en este artículo llamaremos *diégesis*. El término *diégesis* puede abordarse desde distintos ámbitos, como la literatura, la filosofía y la semiótica. En el caso particular del cine, lo *diegético* sirve también como término técnico para la realización: por ejemplo, esa música climática que acompaña una escena de una película, que escucha

quienes están viendo la película pero que no escuchan los personajes de esa escena, es música *extradieética*, o sea es música que no forma parte del mundo en el que acontece esa historia, no es parte de esa diégesis.

La voz narradora es otro ejemplo común para marcar la diferencia entre lo que es parte de la diégesis y lo que no. La película *Stranger than fiction* (2006, Marc Forster) juega con esa división, al meter la voz narradora (de una escritora escribiendo una novela) en la mente del protagonista de la película, atormentándolo.

Entonces, en este artículo trataremos a la diégesis en su acepción cinematográfica, la de la construcción del mundo —y, por ende, las normas propias— en donde sucede el relato y su realidad. Construir una diégesis es un trabajo que parte intelectualmente desde la misma escritura del guion y que debe ser interpretada y materializada en la realización, entendiendo sus reglas y complejidades.

Podría decirse que la construcción de una diégesis puede realizarse como un trabajo de orfebrería o por fabricación en masa. Para este último caso, los géneros y subgéneros cinematográficos suelen ofrecer sus códigos propios y lugares comunes, que muchas veces funcionan como una matriz en donde se amolda la diégesis de un film. Los casos abundan como para hacer generalizaciones: las realidades de la ciencia ficción se caracterizan por avances de la tecnología más allá de nuestra comprensión, por viajes frecuentes al espacio profundo, por explosiones en el vacío cósmico, etc. Los héroes de acción no se cansan nunca, en el montaje pueden comprimirse horas o días sin que el héroe de acción duerma o sufra algún estado de shock tras enfrentarse a la violencia extrema y la muerte. Estas no son leyes de la ciencia ficción ni del cine de acción, pero se las ve bastante. En cómo la industria del cine trata los géneros hay algo preformateado que constituye una base para las diégesis y que las uniformiza dentro de un mismo género. Sin embargo, esa es la cualidad de la fabricación en masa, no la del orfebre. Es necesario aclarar esta diferencia, porque es en la originalidad en donde puede verse con más detalle la importancia de la diégesis y su rol central en la construcción de un mundo único. Es el caso de *Bugsy Malone*, film de Alan Parker estrenado en 1976. Tras haber lanzado un telefilm en 1975, *Bugsy Malone* fue el primer largometraje de Alan Parker estrenado en cine. Esta comedia inglesa ambientada en los Estados Unidos está protagonizada por Jodie Foster y Scott Baio (los dos nombres que tuvieron mayor carrera y notoriedad), y ganó el premio de la academia británica de cine (el BAFTA) al mejor guion.

Podríamos ubicar a *Bugsy Malone* en el subgénero de película de gánsteres: dos bandas enfrentadas por negocios y por el control territorial durante la Ley Seca, personajes italoamericanos, un jefe gordo e irascible, bares clandestinos, una *femme fatale* y un pícaro bribón de protagonista. Todos estos elementos calzan en la plantilla, en el preformato de lo que podemos esperar de una película de gánsteres. Sin embargo, esta película tiene un elemento disruptivo: la totalidad del numeroso elenco está compuesto por infantes y preadolescentes. Desde el inicio hasta el final del film, en la pantalla solamente vemos a niñas y niños. También, desde el inicio hasta el final, vemos un film ubicado a principios

del siglo XX en donde sus personajes encarnan roles de adultos. La diégesis, tanto en esta película como en cualquier otra, no necesita un prolegómeno para introducir su constitución al espectador, ni justificarse por sus normas y características. En el mundo donde sucede la historia de *Bugsy Malone* no existen los adultos como en nuestro mundo. A nuestros ojos, todas las personas de ese mundo son o parecen niños.

¿Por qué ese mundo es así? No hay un porqué, un *lore* que lo explique. ¿Cómo transcurre el paso del tiempo, cómo se nace, cómo se envejece? La película no ofrece respuestas a esas cuestiones, y tampoco le da al espectador el lugar para que se cuestione esas cosas. Se pueden hacer interpretaciones, buscar simbolismos, alegorías. Se puede reflexionar sobre cómo la imaginación infantil llevada al extremo puede construir mundos habitables donde jugar o refugiarse, o sobre muchas otras cosas. Pero nada de eso aparece en *Bugsy Malone*, simplemente porque así es ese mundo: el de niños viviendo como adultos, o adultos que parecen niños.

Es a partir de este parámetro que Alan Parker opera para estructurar una realidad en donde las acciones y los elementos presentes en cuadro son una consecuencia de este principio que rige la diégesis. No es simplemente una propuesta caprichosa: esa decisión llevó a construir, con el detalle del orfebre, la diégesis del film.

En la primera secuencia entramos en este mundo de una manera sutil y sorpresiva al mismo tiempo. Vemos un plano general desde una grúa que toma una calle vacía en la noche silenciosa, estéticamente *noir*, ambientada en una ciudad de principios del siglo XX. Aparece un sujeto cansado, corriendo, escapando asustado. Pasa junto a los frentes de los negocios, junto a los postes de luz, la escala entre la figura humana y su entorno es la de un hombre adulto, es lo usual, nada en la escala nos llama la atención. La cámara toma al sujeto en un plano más cerrado: es un niño. Éste intenta escapar metiéndose en un callejón sin salida. Sus perseguidores lo rodean, es una banda armada. También son niños. Visten ropas de adulto y portan armas largas, parecen las viejas metralletas de tambor tan usuales en películas de mafiosos de esa época, pero a golpe de vista se nota que no son armas reales. En comparación con el realismo que se maneja en cuadro, las armas destacan por su artificialidad. El niño/hombre perseguido junto a un paredón, acepta resignado su destino. La banda armada dispara sus metralletas. Contra la pared impactan bombas de crema, blanda y suave, desparramando sus manchas en los ladrillos, hasta que uno de esos impactos de crema da de lleno en el rostro de la víctima. La imagen se congela. En esos segundos en pausa, esa tensión asociada a un fusilamiento, al crimen de un niño a sangre fría, se disipa: la muerte no existe en nuestros términos, es sólo un poco de crema. Sólo con esta secuencia de apertura entramos en esta diégesis tan particular, donde se conjuga lo *noir* con la infancia.

A partir de ese punto se aprecia cómo la cuestión de la escala tiene un lugar preponderante para construir el mundo de *Bugsy Malone*, para dotar de verosimilitud lo de la niñez ocupando la adultez. Salvo los exteriores en escenarios naturales, todo el resto de la película está filmada en estudio, como la calle de la primera secuencia.

Todo está construido a una escala menor, adaptado para el elenco: las estructuras son más chicas, así como los autos, el mobiliario y todo lo que interactúa con la figura humana. Sin embargo, este no es el único elemento que conforma la diégesis. Si sólo fuera una cuestión de escala, ¿por qué no hacerla con un elenco adulto? En *Bugsy Malone* las acciones de los personajes juegan todo el tiempo con nuestra interpretación, con la construcción mental que elabora el espectador del film, hay muchos guiños que nos subrayan esa dualidad sobre las etapas de la vida que conviven en un mismo plano de existencia. El ya mencionado caso de las armas, por ejemplo, es uno de ellos y también son un elemento crucial en la historia, esas armas determinan el enfrentamiento entre las bandas mafiosas. Son armas de última tecnología, quien las tenga se garantiza la victoria. Antes de esas armas, el método de enfrentamiento era... la guerra de pastelazos. La carga simbólica que tienen las armas en nuestro mundo, aquí se transforma en algo asociado a la inocencia, y por añadidura, a la niñez. Tal vez esta cuestión simbólica es lo que llevó a Steven Spielberg a borrar las armas que los adultos portaban en *E.T.*, cuando las reemplazó digitalmente por *walkie-talkies* en su reedición hace unos años.

Otro elemento destacable en el mundo de *Bugsy Malone* son los autos, contruidos a escala y asemejando los modelos de la época: la puesta de cámara se encarga de subrayar que no tienen motor ni combustible, sino que son propulsados a pedal —como una bicicleta— por los choferes tras el volante. Porque los niños no disparan armas ni conducen autos. Y así como están estos detalles hay muchos otros que construyen la complejidad de este mundo.

El tema que encuentro más difícil de cuajar en esta diégesis es el elemento sexual. Hay situaciones comunes del cine de gánsteres en donde el público relaciona lo que sucede en cuadro con cierta carga de erotismo y sexualización de los cuerpos: un bar clandestino donde hay coros de mujeres, bailarinas, vendedoras de cigarrillos. Ese es un ámbito que no es abiertamente erótico, pero que tiene una carga sexual, especialmente en el uso del cuerpo de la mujer como entretenimiento. En el caso de *Bugsy Malone*, esta locación existe, pero habitado por niñas y niños. Desde mi punto de vista ahí hay un quiebre, hay una “falla en la matrix” que no se condice con el código general que se le presenta al espectador.

En una entrevista publicada en 2011, Alan Parker dijo sobre Jodie Foster (que tenía 13 años al encarnar a la *enfant fatale* del film): “En *Bugsy Malone* ella volvió a ser una niña nuevamente después de un largo tiempo. Creo que nunca había hecho eso porque anteriormente, en sus otros films, ella siempre fue la niña muy lista rodeada por adultos, en películas adultas.”

De estas palabras podemos sacar algunas conclusiones sobre ese mundo que Alan Parker imaginó, escribió y llevó a escena: sus personajes son definitivamente niños, y concibió sus interpretaciones como niños haciendo de niños, aunque la diégesis no se lo muestre al espectador. Es por eso que, a mi entender, el caso particular de la sugerencia erótica que puede dar el clima de un cabaret, entra en contradicción con el código de esa diégesis: en uno de los números musicales, Jodie Foster canta como una diva entre el público, seduciendo a los

hombres por las mesas. Este es un arquetipo de la *femme fatale* del cine *noir* que deduzco se respeta por ser un lugar común, pero que compite con la separación cultural y social de las prácticas de sexualidad adulta de las propias de la infancia. Tal vez hoy haya más reparos en meterse en esos temas (recordemos cuando Netflix tuvo que pedir disculpas por las imágenes promocionales de la película *Cuties*, que aborda sin ambages el tema de la sexualización de la infancia). En *Bugsy Malone* se entiende como un elemento más, puesto en juego para construir una diégesis novedosa que debe ajustarse a las convenciones del género, en este caso la *femme fatale*, el ambiente del cabaret, etc.

El romance, sin embargo, está más amoldado al mundo de la infancia (y su inocencia), porque también el romance es retratado de esa manera en el mundo de los adultos: la pureza, las buenas intenciones, los celos, los malentendidos, los anhelos en común, se los muestra siempre como parte de las relaciones románticas, sin importar la edad. En *Bugsy Malone* se apela a enternecer al espectador cuando se cuentan situaciones de enamoramiento y sus consecuencias, porque están depositadas en fisonomías infantiles, con las que el adulto se identifica por ser parte de su pasado pero perceptibles también en su presente. Sin embargo, esas situaciones de enamoramiento, interpretadas por niños, son propias de los adultos, como todas las acciones que desenvuelven los personajes de la película.

En conclusión, *Bugsy Malone* nos presenta —bajo la máscara de una comedia liviana— la construcción de un mundo complejo y original, con los dispositivos que lo hacen funcionar expuestos a nuestros ojos, situación que el cine en líneas generales trata de ocultar para que podamos sumergirnos en sus diégesis sin cuestionamientos. Pero, a pesar de verse abiertamente la construcción de este mundo, la diégesis de *Bugsy Malone* está sellada herméticamente, no se puede transgredir, gracias al nivel de detalle con la que fue pensada. Funciona porque sus habitantes están estructuralmente definidos en relación con lo que no son: niños actuando de adultos.

Abstract: Cinema has the ability to construct detailed worlds that form a diegesis—the internal reality in which the story unfolds. This construction begins in the script and materializes during production, and can follow either an artisanal approach or a more standardized one, as seen in many genres. *Bugsy Malone* (1976), by Alan Parker, is a unique example of an original diegesis: a gangster film entirely acted by children portraying adult roles. This device is neither justified nor explained within the story; it is simply accepted as the logic of that world. The film maintains the aesthetics of film noir and genre conventions, but reinterprets elements such as weapons, cars, and romance through a childlike lens, creating a constant contrast between form and content.

However, the presence of adult codes—such as the *femme fatale* and the cabaret setting—adds tension to that logic, especially due to the implicit sexual undertones. Nevertheless, the universe of *Bugsy Malone* works thanks to its internal coherence and meticulous construction, revealing its mechanisms without breaking the viewer's immersion. The diegesis is so well-built that it becomes impermeable to external contradictions.

Keywords: Cinema – Buggy Malone – Diegesis – Cinematography

Resumo: O cinema tem a capacidade de construir mundos detalhados que constituem uma diegese, ou seja, a realidade interna em que a história se desenvolve. Essa construção começa no roteiro e se materializa na realização, podendo seguir uma abordagem artesanal ou mais padronizada, como ocorre em muitos gêneros. Buggy Malone (1976), de Alan Parker, é um exemplo único de diegese original: um filme de gangsteres protagonizado inteiramente por crianças que interpretam papéis adultos. Esse recurso não é justificado nem explicado dentro da narrativa; ele é simplesmente aceito como a lógica daquele mundo. O filme mantém a estética do film noir e os códigos do gênero, mas reinterpreta elementos como armas, carros e romance sob uma ótica infantil, gerando um contraste constante entre forma e conteúdo.

No entanto, a presença de códigos adultos—como a *femme fatale* e o ambiente de cabaré—tensiona essa lógica, especialmente por causa da carga sexual implícita. Ainda assim, o universo de Buggy Malone funciona graças à sua coerência interna e à construção minuciosa, revelando seus mecanismos sem romper a imersão do espectador. A diegese é tão bem construída que se torna impermeável a contradições externas.

Palavras chave: Cinema – Buggy Malone – Diegese – Cinematografia

(*) **Alejandro Cohen Arazí**, Realizador de cine y video (IDAC), docente en el Área de Diseño Digital + Interacción en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2023.

¿Qué es el Valle Inquietante? De Aristóteles a la Inteligencia Artificial

Alejandro Cohen Arazí^(*)

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

Resumen: La animación por computadora y las imágenes hechas con inteligencia artificial son cosas de todos los días. Las encontramos en las redes sociales, en portales de noticias y en plataformas de streaming. Todo el tiempo salen películas y programas de animación en 3D, se juegan más videojuegos que nunca y las inteligencias artificiales que hacen imágenes están cada vez más al alcance de cualquiera. Muchas veces ya no podemos distinguir qué imagen es *fake* y qué imagen es real. Pero ¿nunca te cruzaste con alguna de esas imágenes que aunque parecen perfectas te hacen sentir un poco de miedo o incomodidad? A veces pasa con las imágenes hechas con inteligencia artificial: se ven muy reales, pero parecen salidas de una pesadilla. ¿Por qué pasa esto? Según estudiosos del tema, estas imágenes realistas que nos generan rechazo entran en la zona del «valle inquietante».

Palabras clave: Animación - Inteligencia Artificial - Cine - Tecnología - El Valle Inquietante

Resúmenes en inglés y portugués en la página 146]

¿Qué es «El valle inquietante»?

La teoría del Valle Inquietante trata sobre cómo las imágenes de seres humanos que vemos en dibujos animados, películas o videojuegos nos pueden producir familiaridad y resultar agradables, o nos pueden hacer sentir incómodos o hasta dar miedo. Según esta teoría, esto pasa porque a medida que la imagen de un ser humano nos va pareciendo cada vez más parecida a una persona de verdad, hay un momento en el que pasamos de sentir identificación a sentir rechazo. Esto pasa cuando la figura humana se parece muchísimo a una persona de verdad, pero todavía nos damos cuenta que no es real. Tomemos, por ejemplo, la imagen de un bebé: los bebés siempre nos provocan ternura, sea en un dibujo animado o un bebé real que podemos ver en una película. Es difícil pensar en la imagen de un bebé que nos resulte desagradable. Todos conocemos a Maggie,

del dibujo animado *Los Simpsons*. Maggie es una bebé que está dibujada con muy pocas líneas, es un dibujo muy simple. Sabemos que no es un bebé real, pero igual la identificamos con un ser humano, aunque se parezca muy poquito a una persona de verdad. Maggie tiene cuatro dedos en las manos en vez de cinco, sus ojos son muy redondos comparados a los nuestros y la piel y el pelo son la misma cosa (y de un color amarillo muy alejado de la realidad). Si vemos ahora a Carlitos del programa *Aventuras en pañales (Rugrats)*, vamos a ver un bebé que se parece un poco más a un bebé real: tiene cinco dedos, la piel es de un color que podemos identificar con el de la gente blanca, es pelirrojo y hasta tiene detalles como los puntitos de las pecas en la cara. También sabemos que Carlitos no es real, pero se va acercando más a un bebé real. Si seguimos sumando detalles, en un momento vamos a llegar a ver un bebé