

Programación de software retro empleando inteligencia artificial



Inteligencia Artificial

Preservación documental de un interesante hilo creado en el portal de retrocomputación ZONADEPRUEBAS.COM a propósito de la inteligencia artificial y sus posibilidades e inconvenientes. Se enfrentan distintas visiones y se argumentan las posturas.

M a R a F S O F T

Calentamientogloblacialcelerado.
net

eurocamsuite@yahoo.es

28/08/2025

Viendo programas para el Sinclair QL con la IA

INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA

INTERESANTE TRABAJO DOCUMENTAL DE PRESERVACIÓN DE CONTENIDO CREADO A PARTIR DEL HILO PUBLICADO EN FORO DEL PORTAL RETROCOMPUTACIÓN [ZONADEPRUEBAS.COM](https://calentamientogloblalacelerado.net/iaplicada/)

Keywords:

programación, retroinformática, Sinclair QL, desarrollo, inteligencia artificial, modelos, sistemas expertos, razonamiento automático, avanzado, videojuegos, aplicaciones, software

Resumen:

El contenido del presente informe se ha obtenido a partir de intervenciones en dicho hilo y la de otros usuarios y representa un interesante aporte de visiones complementarias y enfrentadas acerca de la inteligencia artificial en general y las posibilidades de desarrollo de software (especialmente) retro empleando herramientas modernas de inteligencia artificial.

28 AGO 2025

<https://calentamientogloblalacelerado.net/iaplicada/>

TRANSCRIPCIÓN LITERAL DE LOS CONTENIDOS (aplicadas solo correcciones ortográficas)

Re: Viendo programas para el Sinclair QL con la IA

Mensaje por eurocamsuite » 03 Jun 2025, 18:05

Buenas, ayer me tiré un buen rato escribiendo una respuesta a este hilo en el móvil, pero de repente se fue la pantalla y se perdió todo. Hoy voy a intentarlo con el ordenador, aunque es un intel Atom con 2 GB y Windows 8.1 así que no prometo demasiado.

Verán, basándome en mi experiencia, puedo demostrar que la IA es una herramienta de gran poder a la hora de abordar desarrollos en plataformas que apenas dominamos. Hay una cosa bastante clara, y es que alguna idea de programación debes tener siempre para poder usarla con éxito, y además, hay una serie de detalles que quiero compartiros porque me parecen básicos para lograr objetivos.

En mi caso fue el lenguaje ensamblador para GameBOY el que me ocupó casi un mes de trabajo, no de jornada completa, a ratos, pero echándole tiempo y bastante curro, y sobre todo, disciplina.

A.- SISTEMA EXPERTO O IA ENTRENADA. Algo de lo que me percaté al poco de comenzar a trabajar con ella y pedirle que hiciera chorradas de prueba, era que no tenía mucha idea del lenguaje ensamblador para el procesador de la GameBoy y metía más gambas que otra cosa. Este lenguaje está muy poco documentado y no hay prácticamente material en los repositorios de código abierto para

entrenamiento, pero esto cambió, y bastante, en el momento en el que comencé a preparar un MyGPT y a facilitarle todo el material documental que pude encontrar, la cosa cambió como digo y parece que GPT4 ya empezaba a hilar algo más fino. Esto solo puede hacerse con la cuenta ChatGPT Plus de unos 24 euros/mes. No obstante, estos MyGPTs entrenados pueden publicarse en la tienda de MyGPTs para su uso público.

B.- MODULARIDAD. Por otro lado, al abordar un desarrollo, por pequeño que sea, nos enfrentamos a un problema de capacidad en la IA, que es bastante reducida en muchos aspectos. Por seguir con mi ejemplo, el minijuego de GameBoy en ensamblador llegó a ocupar unas 3 mil líneas de código y eso empacha a la IA más potente que podamos conocer, por lo que finalmente tuve que recurrir a una modularidad suficiente para que la IA (y yo) pudiésemos manejar con agilidad y seguridad todo el código (hardware.inc, sounds.asm, grafics.asm, main.asm), de manera que tuve que modularizar el código mediante directivas include en los .asm y también acostumbrarme a trabajar con trozos de código que desgajaba para modificar o y que luego iba acoplando de nuevo al proyecto para seguir avanzando.

C.- FLUJO DE TRABAJO. Riguroso orden secuencial de trabajo, que me llevaron al final del proyecto a contar con 251 versiones de ficheros .ASM con los progresivos avances en el desarrollo. Cada avance significativo supone un Guardar Como ... con un incremento secuencial numérico del tipo a23, a24, etc... Cuando quería hacer experimentos gordos para cambiar alguna dinámica importante del juego cambiaba el sufijo por ejemplo de 'a24' a 'b25' ó 'c25', mantenido así distintas ramas recuperables en el desarrollo. Es como una suerte de control de versiones en Github pero en local y mucho más rudimentario, eso sí, funcionar funciona perfectamente.

Estos creo que son los pilares básicos para hacer algo que pueda acabar bien, aunque por supuesto que, al trabajar mano a mano con la IA hay muchas recomendaciones más que podríamos aquí comentar, como reiniciar el chat cuando llevemos un rato con él, elaborar prompts detallados con redacción impoluta, lanzar el mismo prompt en paralelo con diferentes modelos de IA cuando se nos atraganta alguna cuestión, trabajar siempre de una forma escrupulosamente ordenada para no perder nunca código, recomentar hasta la saciedad todo el código posible, etc...

En algunas cosas concretas como es la elaboración de gráficos decidí optar por el uso de herramientas software de diseño específicas para tal fin ya que la GameBoy tiene una forma peculiar de gestionar los GDUs y la IA solía liarla una vez sí y otra también al generar código de sprites en ensamblador, sobre todo con los tonos de grises. Además, con estos problemas, tampoco encontré como lograr con la IA acabados buenos en pixel art de forma que me lancé al arte en su lado más profundo, y creo que no fue tan mal.

Re: Viendo programas para el Sinclair QL con la IA

Mensaje por GXY » 04 Jun 2025, 00:35

Las IA funcionan igual para todo: lo que no se me lo invento pero que suene como que se de lo que estoy hablando.

Lo fascinante es que por más renuncios en que se les pille, su cuota de partidarios no para de crecer. y lo mejor es que la mayoría de esos partidarios, el primer argumento al que acuden, es la pereza de que

investigar y documentarse "de modo normal" es muy lento y lleva mucho trabajo, así que "confían en el criterio de la IA". :roll:

Yo a una IA, en base a su criterio, no le confiaría ni que hiciese una tarea simple como rellenar un espacio cerrado en un dibujo 2D con la herramienta de bote de pintura. Seguro que la mitad de las veces lo haría mal pero me diría que estaría bien hecho y si no voy detrás comprobando el resultado, al final me comeré la cagada frente a un tercero.

Herramienta para "vagos ocupados" y fanaticos de la inmediatez, eso es la IA en resumidas cuentas.

Esto es solo otro ejemplo más.

Re: Viendo programas para el Sinclair QL con la IA

Mensaje por BlackHole » 04 Jun 2025, 14:16

A todo eso hay que añadir en que la IA te dice lo que TÚ quieres oír, en base a tu histórico de interacciones.

No tienen ningún reparo en mentirte, o remordimiento alguno, obviamente. Muchas tampoco aprenden cuando se les dice que algo es incorrecto, y parten de cero en posteriores consultas de terceros, porque algunas ni tienen capacidad de almacenaje.

Pero lo grave de todo esto es que las empresas están apostando por ello, y descartando a trabajadores en base a sus respuestas.

Antes de la aparición de la IA, ya había descartado volver a trabajar. Si por ahí va el futuro, yo ya me bajo y me desligo de todo.

Re: Viendo programas para el Sinclair QL con la IA

Mensajepor eurocamsuite » 04 Jun 2025, 18:48

Lo cierto es que estoy bastante de acuerdo con todo lo que decís con respecto a la inutilidad de la IA, yo estoy inmerso ahora mismo en un proyecto de gestión documental (llamado MARAFd) y lo sufro a diario en mis propias carnes, pero por un lado me permite abordar asuntos complicados tanto en backend como en frontend en los que jamás había trabajado o no dominaba lo suficiente. Por eso mi opinión es que sí, es una full de Estambul hablando claro, peeeeeeeero con algunos matices.

Más allá de las gilipolleces que suelta cuando le viene en gana y de la falta de rigurosidad absoluta que demuestra especialmente con todo lo que toca (código, análisis semántico, etc.), creo que el único camino que le queda a los desarrolladores es ponerla a nuestro servicio, si no en este preciso momento sí dentro de unos pocos años cuando las IA's y los modelos de razonamiento se perfeccionen mucho más.

Fijaos en esto que os he contado en mi entrada anterior. Yo jamás había programado en código máquina más allá de un 'Hola Mundo!' en Spectrum y al poner a prueba un MyGPT entrenándolo con el poco material que tenía, forzando a la IA a seguir ciertos criterios mediante refuerzo constante y, sobre todo,

siguiendo un flujo de trabajo disciplinado, progresivo y añadiendo, editando y corrigiendo código en su mayoría autogenerado por IA, he podido desarrollar un minijuego para GameBoy en ensamblador puro de unas 3000 líneas (contando GDUs y todo). Sinceramente ni yo me lo creía. Sí, que me ha costado bastantes horas y depuración y por supuesto que la IA debe ser dirigida en todas las fases entre otras cosas porque es adicta a destrozar cosas que funcionan perfectamente, pero si la estrujas y eres capaz de manejarla, y mi experiencia así lo demuestra, creo que el resultado final supera en mucho a lo que yo hubiera sido capaz de crear (sin apoyo de la IA) en ese mismo plazo de tiempo. Obviamente, debes tener bastante idea del tema que quieras abordar y sobre todo tener las ideas muy claras, eso es crucial, pero esta es mi opinión. Digamos que ahí estoy un poco de acuerdo con el ejemplo del ligón de discoteca que lanza sondas masivas a diestro y siniestro con posibilidades de éxito muy bajas, pero basadas en la indiscriminación de objetivos. No sé si me explico. La IA inventa, inventa e inventa, pero a veces lo que hace funciona, algo así como el reloj averiado que da la hora correcta dos veces al día, lo importante es estar atentos para capturar esos momentos.

Y ya digo que yo estoy trabajando bastante, prácticamente a diario, con varias de ellas y, sinceramente, al igual que vosotros tampoco veo a la IA haciendo casi de todo como afirman algunos, y mucho menos bien. A decir verdad, no me fio un pelo de ella ni le encomendaría tareas como por ejemplo escribir una carta seria peeeeeeeeeero, en otros menesteres como escribiendo código en lenguajes populares como Java, Python, PHP, etc. ayuda y bastante, y aunque de momento no llegue al nivel de un programador experto sí permite a otros programadores, no tan expertos, abrir fácilmente ventanas a nuevas ideas y desarrollos. Pensemos que se está nutriendo de fuentes masivas de repositorios de código como GitHub, y eso no es cualquier cosa. En resumen, digamos que puede hacer una parte del trabajo más llevadero. Podríamos verlo como en su momento el invento de la calculadora electrónica pero más bestia, en definitiva un invento que marca un punto de inflexión en la evolución tecnológica y humana y al que nadie puede acabar ignorando. Fijaos, hace 50 años un niño de 10 te hacía una raíz cúbica con lápiz y papel, y ahora busca hoy un ingeniero que te haga lo mismo. ¿Son por ello menos listos los ingenieros actuales?, no lo creo, simplemente se dedican a otros asuntos diferentes y eso, en el fondo, puede incrementar y acelerar la evolución y el progreso, otro debate es que esa evolución y ese ritmo sea al final beneficioso o no.

La IA traerá cosas muy malas, eso no lo dudemos, probablemente el balance sea negativo y ya lo estamos viendo con las empresas empeñadas en buscar soluciones de IA para ahorrarse puestos, aunque la solución sea una p.m., pero creo que tiene otras aristas y otros usos que sí pueden mejorar nuestro trabajo, y darle la espalda en esos aspectos positivos no creo que sea una buena recomendación para alguien que está metido o pretende entrar en el desarrollo de software a nivel profesional. Otra cosa bien distinta, claro está, es la programación de sistemas retro, que era el tema central de este hilo. En ese campo, creo que la IA también puede llegar a ayudarnos y así he tenido la oportunidad de comprobarlo.

Re: Viendo programas para el Sinclair QL con la IA

Mensajepor alt » 05 Jun 2025, 09:40

Llevo tiempo defendiendo que lo de la inteligencia artificial es más una moda que una innovación revolucionaria; por eso, perspectivas como la que expone @eurocamsuite me interesan tanto, porque más allá del mensaje provocador que intento lanzar, me sirven para conocer el auténtico valor de la tecnología, sus límites y su alcance, sin ser yo programador.

Entre sus mensajes y la noticia de que Builder.ai era un fraude (en realidad no había inteligencia artificial por detrás, sino 700 tíos simulando que eran una IA), puedo seguir dando por culo en los debates de cuñados a los que estoy abocado últimamente Xd

Re: Viendo programas para el Sinclair QL con la IA

Mensajepor GXY » 06 Jun 2025, 11:01

Yo veo tres problemas con la IA.

1.- Que en vez de promocionar su uso (de pago o no) de una manera honesta, se está haciendo en muchos casos de modo engañoso. Los módulos/modalidades gratuitos están terriblemente capados (lo comentado de no poder almacenar, o limitarte el número de operaciones o de trabajos, o incluso la capacidad de cálculo, etc.) y nadie te publicita las limitaciones hasta que te las ponen delante cuando ya estas metido, junto con el oportuno anuncio de "compra ya". Las peores técnicas de abocarte a pagar al servicio comercial de turno. :roll:

2.- Lo ya comentado de "lo que no se me lo invento". Si no sabes algo por lo menos dímelo, (marca las partes que estas deduciendo, dime las fuentes de la información que proporcionas, ALGO), pero no me empaketes información falsa con un lazo bonito para que yo me crea que el discurso es real, porque sueñas a vendedor de coches usados pero de los malos. Que de hecho, es lo que percibo de los trabajos textuales de IA constantemente. y coño, que a algunas se les pilla en el renuncio con nada más que ir a buscar a la Wikipedia. Tanta IA y tanta leche y no eres capaz de hacer un trabajo mínimamente confrontable como haría un estudiante de tercero de la ESO ¿?](*,)

Además, todos los vendedores/desarrolladores de IA, TODOS, hacen todo lo posible para que su "obra" pase como legítima sin serlo. TODOS. da igual que sea calculo, código, trabajo de texto, imagen, video, audio. TODOS pretenden "colocártela" (y evidentemente, fallan estrepitosa y clamorosamente prácticamente todos). En mi opinión se debería obligar en todas las IA, gratuitas y de pago, a marcar y firmar sus obras/trabajos SIEMPRE. Indicando de forma claramente visible/audible "elaborado con IA", "IA inside" o como lo quieran denominar. Con el fin de evitar engañar a la gente.

Esto por supuesto quienes quieren ganar dinero con el tema no lo quieren ni en pintura porque les joden el negocio, porque precisamente la parte del negocio está en colocar el trabajo elaborado con IA como legítimo y en...

3.- ... Sustituir trabajo humano por trabajo elaborado con IA. Ustedes se creen que Microsoft, Amazon, Google, elonmuskin y toda esa peña están "pusheando" la IA metiendo millones y millones de dólares por castigo... por el bien de la humanidad y el desarrollo tecnológico? JA!. Despertad chicos. Lo están haciendo para sustituirte. Para sustituir, por ejemplo, a un equipo de 1000 personas por una granja de computación con IA (creyendo que así van a ahorrar dinero. JA!)* y venderles a esas mismas 1000 personas y a otros 5000 millones más los beneficios de ese trabajo, y si es vía suscripciones aun mejor. Te expulsan de tu trabajo (millones de puestos informáticos, administrativos y relacionados con producción audiovisual y tecnológica están amenazados o directamente ya están empezando a ser sustituidos mientras hablamos, por IAs) y pretenden venderte la moto que están alimentando con el dinero que se ahorran en ti. Inadmisible.

bonus track: otra de las características MALAS de este proceder es que el trabajo elaborado por IA no tiene ética humana, o peor aún, tiene la "ética" (egoísmo ético) de un empresario pretendiendo conseguir lo descrito en el punto anterior. Yo sé que un trabajador humano va a hacer lo posible en su trabajo para no joder a otros humanos mientras intenta conseguir su objetivo. ¿Estamos seguros de que en el caso de una IA eso va a ser así, o por el contrario va a seguir las directrices impuestas por su programación? si, ya sé que estoy sonando a "uuu que miedo skynet" pero me temo que es real. Una IA no tiene sentimientos humanos ni remordimientos pero si puede tener segundas y terceras intenciones. Realmente queremos poner IAs tomando decisiones que nos puedan afectar y perjudicar, que seguramente estén hechas para el beneficio comercial y financiero de quien ha mandado hacerla y ponerla ahí? perdona que no me fie ni un pelo, rick.

Y después de toda esta perorata de grumpy cat... el que quiera usar IA para algo, que lo haga. Pero que intente ser honesto y ético con ello, por favor. :carta: esto se lo digo a particulares. Si estás haciendo una obra apoyado por IA, dilo. Inclúyelo en tu documentación y menciones de fuentes y asegúrate de que cualquier usuario de tu obra le va a quedar clara esa autoría "compartida" o apoyada. Las empresas ya se a lo que van y se las ve venir a 3 países de distancia.

* nota al pie: he trabajado más de 2 años en un área de robotización RPA (que no es IA ni se parece ni de lejos, aunque ya alguna empresa del ramo ya está empezando pretender a meter IA por ahí) y el primer objetivo de la robotización RPA es sustituir trabajo humano por estas piezas de software diseñado para realizar tareas repetitivas. Efectivamente se prescindió de una parte de trabajo humano (con el ahorro en salarios correspondiente) y se ha podido realizar más trabajo por unidad de tiempo (más de 10 veces más, de media) pero ya os digo yo que barato no ha salido y que en resumidas cuentas al "cliente" (administración publica) le está saliendo más caro el collar que el perro. al final en este caso se está compensando porque se realiza mucha más tarea que antes (y está saliendo publicado en medios y es verificable) pero en cuanto a dinero ya os digo yo que el negocio está saliendo por el culo. y es dinero público, procedente de recaudar muchos impuestos. (que hay alguna gente por ahí que le preocupa mucho muchísimo el dinero que sale de su bolsillo cuando va a parar a arcas públicas. Luego se gastan el cuádruple en lo que les promete un vendedor privado y eso no lo echan a cuenta "porque es voluntario")

Re: Viendo programas para el Sinclair QL con la IA

Mensaje por eurocamsuite » 12 Jun 2025, 11:53

En vista del interés que despierta el asunto de la IA, aprovecho para compartiros una web personal sobre Inteligencia Artificial Aplicada en la que voy publicando mis sencillos experimentos con la IA en usos reales. De momento no he publicado nada relacionado con el desarrollo retro pero antes o después publicaré por ejemplo una memoria sobre mi desarrollo en ensamblador del minijuego para GameBoy escrito en estrecha colaboración con varios modelos LLM, principalmente GPT-4 (a través de un MyGPT entrenado).

<https://calentamientoglobacelerado.net/IAplicada/>

Es solo una iniciativa personal dentro de mis trabajos y puede que el contenido no sea tan rimbombante ni tan espectacular como el ofrecido en otros muchos canales que hay sobre el tema pero al menos trato de ser riguroso, independiente y realista, de hecho, vuelvo a insistir en que el balance final de la llegada

de esta tecnología a la sociedad puede que no sea positivo pero es indudable que existen campos en los que la IA va a abrirnos nuevas ventanas si somos capaces de manejarla, algo que no es tan sencillo como a priori podamos pensar. Por ejemplo, en el caso de los pocos proyectos que he llevado a cabo con IA's generativas como son el juego para GAMEBOY en ensamblador y el desarrollo de la tecnología MARAFd para la gestión inteligente de fondos documentales (<http://MARAFd.net>), está claro que hay mucho trabajo detrás que la IA no puede llevar a cabo, ideas, correcciones, pruebas, mejoras, retoques, etc.

No puedes, o al menos yo no sé cómo hacerlo, decirle a la IA sin más que te desarrolle una tecnología como <http://MARAFd.net> y sentarte a esperar que el resultado funcione, eso es materialmente imposible y seguramente lo seguirá siendo durante muchos años. La supervisión en proyectos medianos e incluso pequeños (como el mini juego GAMEBOY) deben ser meticulosamente supervisados por la mano del hombre, si no es así, creo que no obtendremos un resultado, no ya brillante, ni siquiera funcional.

Por otro lado y ahora que recuerdo sí que puedo pasar algo de retro, bueno, casi retro pues está escrito con Visual BASIC 5, ese fantástico compilador con casi 30 años (de 1997, siglo XX;). Lo dicho, ahí va el vídeo que hice no hace mucho por si os apetece perder un rato de vuestro tiempo viendo cosas curiosas, o como perdíamos el tiempo algunos hace 25 años:

ALMATUR, ¿LO PROBAMOS? La prehistoria de ChatGPT . Historias curiosas de la INTELIGENCIA ARTIFICIAL

<https://calentamientoglobalacelerado.net/ia/img/almatur.gif>

...sobre este programa discontinuado (pero funcional) de inteligencia artificial que escribí y al que bauticé como ALMATUR (ALcanzar la MAquina de Turing)

El video en YouTube:

<https://youtu.be/Igxd2DV-ZvM?si=0OhbV7C7t1IxiZy2>

Re: Viendo programas para el Sinclair QL con la IA

Mensaje por eurocamsuite » 12 Jun 2025, 16:34

He estado leyendo detenidamente la respuesta de GXY y debo decir que, en líneas generales, no puedo estar más de acuerdo con él, y muy especialmente en lo que se refiere a la necesidad urgente e imperiosa, regulada por ley, de indicar la autoría de trabajos hechos con IA. Yo siempre lo hago constar en qué medida interviene la IA en mis proyectos, pero por ejemplo, podrían crearse iconos identificativos para ello, y obligar a los autores, artistas, empresas, investigadores, etc a incluirlos en sus obras de forma que el lector conozca el verdadero origen del contenido que está consumiendo. Entiendo también que esto es difícil, y cada vez lo será más a medida que la destreza de las IAs crezca.

Con respecto a la avaricia y el fin perverso de las empresas del sector, lamentablemente, también estoy de acuerdo con su postura.

Aun así, sigo intentando combinar mi vieja pasión por la IA desde que pusiera en marcha en 2002 mi proyecto del PORTAL VERTICAL HISPANO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (aún accesible aunque discontinuado) con esta cruda realidad, aportando una visión propia y constructiva.

Re: Viendo programas para el Sinclair QL con la IA

Mensajepor GXY » 14 Jun 2025, 11:20

eurocamsuite escribió:

He estado leyendo detenidamente la respuesta de GXY y debo decir que, en líneas generales, no puedo estar más de acuerdo con él, y muy especialmente en lo que se refiere a la necesidad urgente e imperiosa, regulada por ley, de indicar la autoría de trabajos hechos con IA. Yo siempre lo hago constar en qué medida interviene la IA en mis proyectos, pero por ejemplo, podrían crearse iconos identificativos para ello, y obligar a los autores, artistas, empresas, investigadores, etc a incluirlos en sus obras de forma que el lector conozca el verdadero origen del contenido que está consumiendo. Entiendo también que esto es difícil, y cada vez lo será más a medida que la destreza de las IAs crezca.

Con respecto a la avaricia y el fin perverso de las empresas del sector, lamentablemente, también estoy de acuerdo con su postura.

No nos equivoquemos, hacer que las IAs "firmen" todo trabajo que hagan no es nada pero nada difícil, pero claro, como ya dije, a los que quieren hacer negocio con ello, se les jode el chiringuito. :roll:

No vende igual de bien hacer un trabajo con IA generativa en 6 semanas con una cuarta parte de personal con el que harías el trabajo de normal en el triple o cuádruple de tiempo, callarte y que pase rodado, a tener que reconocerlo porque desde el momento que lo "reconozcas" ya el "producto" no se va a consumir igual. Ni va a tener el mismo nivel de reconocimiento tanto por consumidores como por competidores.

Así, lo que ocurrirá es que una serie de trabajos que además "tendrán un aspecto familiar" se harán con IA, igual que a partir de finales de los 80s una serie de trabajos se empezó a hacer con gráficos generados por computador, "tenían un aspecto familiar" y eso ha perdurado hasta nuestros días. Claro que con aquello no hizo falta el tema de la firma porque la diferencia era obvia, pero con la IA la diferencia no es tan obvia (cuando se compara con otros trabajos elaborados por ordenador, o en ciertos casos, con trabajos elaborados por personas).

Hay que fijarse en lo que han hecho los vecinos para poner nuestras barbas a remojar. se acuerdan del acuerdo para finalizar la huelga de trabajadores de cine y guionistas de 2023 y 24¿? pues el punto principal de conflicto era nuestra querida amiga la IA, porque los estudios querían hacer uso de IA a saco paco, prescindiendo del personal humano que consideraran, tomando los patrones humanos a que tuvieran acceso que consideraran sin pagar regalías por ello y sin tener que reconocer ni firmar el uso de IA por ninguna parte, y los actores y guionistas (entre otros profesionales del ramo) se plantaron. y al final en el acuerdo los estudios tuvieron que bajar bastante el tono de sus pretensiones, no poder utilizar

patrones humanos (como aspecto o timbre de voz) sin reconocimiento y acuerdo expreso, y si utilizan IA en sus obras, tienen que ponerlo especificado en los créditos.

Pues Netflix ya está poniendo en su catálogo obras apoyadas por IA, y no solo generación gráfica, también por ejemplo generación del script, voces de doblajes, música... :carta:

Y no me meto con el tema de impersonificación y la que se puede liar pardísima por ahí.