

# Análisis de los imaginarios sociales en *Terminator* y su vinculación con la inteligencia artificial en la educación contemporánea

## Analysis of social imaginaries in *Terminator* and their connection to artificial intelligence in contemporary education

Julio Cuevas Romo  
Universidad de Colima  
jcuevas0@ucol.mx  
Artículo recibido: 30/08/24  
Artículo aceptado: 05/11/24

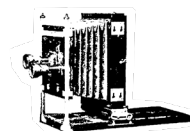
### Resumen

Este aporte explora cómo la película *Terminator* de 1984 ha influido en la percepción social de la inteligencia artificial (IA), particularmente en el ámbito educativo. A 40 años de su estreno, *Terminator* sigue siendo relevante no solo por su impacto en el cine de ciencia ficción, sino también por cómo representa temores y esperanzas en torno a un futuro dominado por la tecnología. Se utiliza un enfoque interdisciplinario, que combina el análisis filmico con el concepto de imaginarios sociales, para identificar cómo estos han evolucionado y cómo influyen en la adopción de la IA en la educación actual. El estudio se basa en un análisis cualitativo y hermenéutico de escenas específicas de la película, identificando tres categorías clave: dominación tecnológica, el mito del redentor y la ética y estética de la IA. A través de estas categorías, se analiza la influencia de *Terminator* en las percepciones actuales sobre la tecnología y su integración en los procesos educativos. Como parte de las conclusiones se plantea que, aunque la IA ofrece nuevas oportunidades en la educación, es crucial abordar su adopción con un enfoque crítico que evite la deshumanización del proceso educativo, equilibrando el uso de la tecnología con la preservación de valores esenciales.

**Palabras clave:** imaginarios sociales, ciencia ficción, inteligencia artificial, educación

### Abstract

This study explores how the film *Terminator* (1984) has influenced social perceptions of artificial intelligence (AI), particularly within the educational



sphere. Forty years after its release, *Terminator* remains relevant not only for its impact on science fiction cinema but also for how it embodies fears and hopes surrounding a future dominated by technology. An interdisciplinary approach is employed, combining film analysis with the concept of social imaginaries, to examine how these have evolved and how they influence the adoption of AI in contemporary education. The study is grounded in a qualitative and hermeneutic analysis of specific scenes from the film, identifying three key categories: technological domination, the myth of the redeemer, and the ethics and aesthetics of AI. Through these categories, the influence of *Terminator* on current perceptions of technology and its integration into educational processes is analyzed. The conclusions suggest that while AI offers new opportunities in education, it is crucial to approach its adoption with a critical perspective that avoids the dehumanization of the educational process, balancing the use of technology with the preservation of essential values.

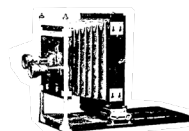
**Keywords:** social imaginaries, science fiction, artificial intelligence, education

## Introducción

Han pasado ya 40 años de que *Terminator* (Cameron) o El Exterminador, como se conoció en ese tiempo en América Latina, se estrenó. Esta película continúa siendo un referente en cuanto a influencia respecto a los imaginarios sociales que sobre la inteligencia artificial (IA) y su relación con la humanidad, se generaron. La vigencia no sólo se debe a su éxito como película ahora de culto, ni a su aún más exitosa segunda parte y sus ya no tan aclamadas continuaciones, sino que porque por sí misma, responde a un contexto socio histórico muy particular como lo fue la fase final de la Guerra Fría, así como la representación simbólica de las esperanzas, reflexiones y temores sobre un hipotético futuro dependiente de la tecnología.

A partir de esto, este aporte de investigación apuesta por analizar cómo los imaginarios sociales construidos en torno a esta película se relacionan actualmente con las percepciones del auge que vivimos sobre inteligencia artificial, especialmente en el ámbito educativo. La relevancia y pertinencia del texto, se centra también en su enfoque interdisciplinario, que permite articular a los imaginarios sociales, con el desarrollo actual de la inteligencia artificial (educativa), que, dicho sea de paso, goza actualmente de un entusiasmo exacerbado entre algunos sectores, no solo educativos, sino de investigación. El aporte contribuye a identificar y analizar cómo estas representaciones e imaginarios, han evolucionado y cómo impactan las concepciones actuales de la inteligencia artificial en procesos educativos, pero también de forma general.

Las decisiones y estrategias metodológicas propuestas se insertan en una perspectiva o enfoque cualitativo, con énfasis en la hermenéutica del discurso, en este



caso filmico, así como en la identificación de algunos imaginarios sociales específicos. Como indica Aliaga, los imaginarios sociales son una herramienta pertinente para perspectivas interdisciplinarias, lo que permite una mayor comprensión de su influencia en diversos campos de la realidad social o la intersección de éstos, incluyendo la educación y en este caso, la comunicación a través del cine. En un contexto en el que la inteligencia artificial está cada vez más presente en la educación, es crucial comprender los imaginarios que subyacen a su adopción y cómo estos pueden influir en el desarrollo de futuros modelos educativos, tanto al momento de aprender, como el de enseñar.

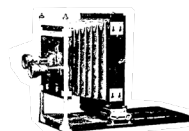
### **Justificación**

A mediados de este año, recibí una invitación para impartir una charla de parte de una colega y amiga de la Facultad de Ciencias de la Educación y de la Casa del Archivo Histórico del Municipio de Colima, en la serie de charlas “Experiencias educativas”. Días previos al interior de la Universidad se realizó un ciclo de charlas que giraron en torno al uso de la IA en los procesos universitarios, particularmente en la enseñanza y la investigación. Sin afán de generalizar, llamó mi atención que el ciclo de charlas tuviera una postura más de entusiasmo productivista por varios colegas, sobre todo en el ámbito de investigación, entusiasmo desde mi punto de vista desmedido, que una postura crítica respecto a limitaciones, potencialidades y riesgos del uso de la IA.

A la par, pude observar tanto en YouTube como en la plataforma Netflix, un comercial que refería al próximo estreno de la serie anime *Terminator: Zero*. Más que otro producto de la serie, los cuales son bastantes, la publicidad ponía énfasis en el recordatorio de que han pasado 40 años desde la primera historia sobre estos personajes. A partir de aquí, y retomando reflexiones de aportes previos (Cuevas), en específico los que vinculan el cine y la educación (Aguilar y Cuevas), la charla que puede buscarse en Youtube como “A 40 años de *Terminator*: usos, abusos y difusos de la IA en la educación”, sirvió como punto de partida para este análisis a mayor profundidad.

Desde los campos de la comunicación, la educación y la propia IA, se pueden generar reflexiones muy nutridas utilizando como herramienta analítica los imaginarios sociales. En cuanto al campo comunicativo, el uso del cine es recurrente desde el siglo pasado, pero esto cobra una nueva perspectiva desde el análisis de los medios actuales como el *streaming*. Estudiar como los medios del siglo pasado y del actual han reforzado o transformado los imaginarios presentados en la saga de Terminator, respecto a la IA como una amenaza apocalíptica o como una herramienta de poder, ha sin duda trascendido en la percepción pública y en los actuales debates de su implementación en muchos sectores, aunque aquí el centro sea el educativo.

Siguiendo con el campo de la comunicación, la cultura popular y las narrativas tecnológicas transmitidas desde la televisión, el cine y ahora las plataformas, han construido historias sobre la IA sin control o que se rebela ante la humanidad, que influyen en el moldeado de los imaginarios en casos



como las populares *The Matrix* (Wachowski), *Ex Machina* (Garland) o la serie *Westworld* (Nolan). Esto sin duda, puede ofrecer una mayor comprensión de las bases culturales que sustentan parte de las discusiones actuales sobre la IA.

La discusión sobre la utilización del cine, en este caso el de ciencia ficción al que pertenece *Terminator*, sería objetivo de otro tipo de aporte, pero a este punto, hay varios autores como Woods o Guispert que han profundizado en su pertinencia, como una fuente idónea para revelar pensamientos o estructuras de la sociedad, puesto que transmiten, a veces de forma involuntaria, aspectos de la realidad que no son tan accesibles, como se abordará en el apartado teórico.

Finalmente, desde el campo de la propia IA, según algunos autores como Marina, nosotros, como usuarios de esta tecnología, somos actores activos y tenemos una obligación en cierto sentido de comprender cómo funcionan, al menos en esencia, estas tecnologías. Esto en las narrativas de ficción, como *Terminator*, siempre es motivo de alerta y deriva en el desconocimiento de hasta dónde se puede llegar. Por otra parte, se puede reflexionar, más allá de la ingeniería o tecnología detrás de esto, sobre la creación de directrices y regulaciones.

Estos puntos detonadores de reflexión desde diferentes disciplinas o campos pueden ayudar a comprender de una manera más amplia y a la vez crítica, cómo los imaginarios sociales influyen no solo la percepción, sino nuestras acciones en el mundo real.

## objetivo

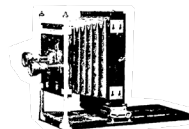
Explorar la intersección entre la narrativa cinematográfica de la primera película de *Terminator* a 40 años de su estreno y las discusiones actuales de la inteligencia artificial, en particular en el campo educativo, utilizando los imaginarios sociales como herramienta de análisis, con el fin de reflexionar de forma crítica sobre sus implicaciones sociales y culturales.

## Antecedentes

### **Terminator: del nuevo Prometeo a la Inteligencia Artificial**

En 1984 se estrenaba *Terminator*, un clásico o película de culto en el género de la ciencia ficción, dirigida por un entonces poco conocido director de nombre James Cameron y protagonizada por el también el poco conocido actor Arnold Schwarzenegger, quienes unos años más adelante estrían inmersos en grandes éxitos de taquilla y de hecho volverían a trabajar juntos en más de una ocasión. Le seguirían 4 secuelas, aunque solo la primera de estas tendría gran éxito.

No es el objetivo de este aporte ahondar en la historia de la ciencia ficción, sin embargo, considero pertinente en este punto señalar algunos elementos clave pues entrelazan los orígenes del género con la narrativa que atañe al análisis. Para Faretta, la referencia obligada, o, mejor dicho, referencias obligadas para introducirnos al género de ciencia ficción, son las obras de *Frankenstein*, de Mary



Shelley, y *El hombre de arena* de Hoffman. En este sentido, sobre todo de la primera de estas obras, se han hecho muchas adaptaciones, algunas con demasiada libertad creativa. Siguiendo con los planteamientos de Faretta, este autor alude a la disrupción de *Frankenstein*, no tanto en el sentido de terror o incluso filosófico con el que se le identificó mucho tiempo después, sino que en su momento desafió mucho de lo establecido del pensamiento conservador a través de lo fantástico. El pensar en la creación de vida, resucitar a los muertos o la utilización de máquinas para este propósito, fue lo que causó un gran impacto en su momento.

Mucho se ha escrito sobre *Frankenstein* y su autora, pero algo que la vincula directamente con Terminator según Faretta, lo podemos encontrar a través del concepto de mitologema. Este concepto, de manera general, refiere a la resignificación o de alguna manera, la actualización de los mitos. Es de más sabido la cantidad de veces que se ha comparado a *Frankenstein*, el científico en la narrativa, con Prometeo, de ahí la etiqueta de “nuevo Prometeo”, ambos volaron deslumbrados hacia su propio descubrimiento y colapsan ante él. El mito se mantiene. Si pudiéramos seguir esta misma analogía o conexión lineal del mitologema entre *Frankenstein* y *Terminator* de Cameron. Las máquinas “al servicio” de la ciencia y la tecnología, por una parte y las criaturas creadas por la humanidad, por otra, representan a la vez una suerte de dos caras: nos emocionamos por superar límites establecidos, y a la vez, nos aterroriza lograrlo.

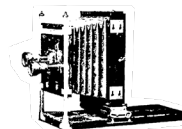
## Marco teórico

### Imaginarios y representaciones

Son múltiples, variadas y desde distintas perspectivas las discusiones y las investigaciones realizadas en torno a imaginarios sociales y/o representaciones sociales. Algunas perspectivas sitúan ambos conceptos de forma muy similar, mientras que otras refieren a una diferencia que tiene que ver con el nivel de profundidad de plano en el que se encuentran. Para fines de este aporte, me ubicaré en esta segunda postura, para lo cual podemos citar algunos autores latinoamericanos.

Para Sancho y Riffo-Pavón (38), desde una perspectiva del análisis semiótico del discurso, las representaciones sociales se pueden definir como manifestaciones del cuerpo social, las cuales son visibles y situadas en un plano denotativo. Estos sistemas de referencia permiten interpretar la realidad observable, así como clasificar fenómenos e individuos. Siguiendo con estos autores, los imaginarios sociales, como construcciones mentales o ideas compartidas socialmente, se ubican en un plano connotativo, más profundo o implícito (51).

Por su parte, Baeza (115-119), sin plantear definiciones tan explícitas, menciona que el discurso social incluye elementos simbólicos, los cuales configuran la realidad social, en donde los imaginarios sociales son una especie de visiones del mundo, organizadas, que generan significaciones colectivas que no solo inspiran y configuran, sino que condicionan las acciones sociales que realizamos.



Para Pintos, los imaginarios sociales no son reflejos pasivos de la realidad, sino una especie de herramientas o cartografías que nos permiten operar dentro de nuestro contexto social. No solo nos ayudan a interpretar la realidad, sino que condicionan la forma en que las personas actúan y toman decisiones dentro de ese marco. Esto les otorga un rol performativo, ya que la forma en que concebimos nuestra realidad incide de forma directa en nuestras acciones y decisiones.

### **Cine y educación**

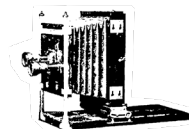
Para autores como Wood, más que pensar en un concepto de cine educativo, es más útil o pertinente pensar en los usos educativos que se le pueden dar al cine. En un aporte previo (Cuevas), profundicé un poco sobre la relevancia de vincular procesos educativos a través del cine de ficción o de no ficción (cine documental). Es importante aquí partir de la idea de cine en el sentido más amplio y no únicamente a lo que sucede en el cine como espacio geográfico. Me refiero, más bien, al lenguaje del cine que se extiende también a videojuegos, streaming e incluso las redes sociales actualmente.

Partiendo de la idea previa de que los imaginarios sociales no solo reflejan la realidad, sino que la legitiman y por lo tanto la construyen, el cine, es un excelente medio para analizar estas construcciones, sea el cine de ficción o el de no ficción. En el caso del cine de ciencia ficción, al que pertenece la narrativa que aquí se analiza, este cumple una función similar a lo que en su momento logró la literatura fantástica o de ficción, como las novelas mencionadas en apartados anteriores: expandir la imaginación y cuestionar nuestro futuro. Es aquí entonces, donde se genera un proceso educativo respecto a los imaginarios sociales que un filme de estas características puede generar. Reforzar nuestros esquemas de conocimiento, o bien, modificarlos. En cualquiera de los dos casos, actuaremos en consecuencia en nuestra realidad cotidiana.

### **Ciencia ficción e IA en el cine**

Para Guralink y Pidoto, el cine facilita la creación de los escenarios de ciencia ficción. Cabe entonces preguntarse por lo re-presentado en él, lo que la ciencia ficción refleja. Para estos autores, es difícil no admitir que los distintos escenarios que plantea pueden funcionar como inductor de representaciones o imaginarios, y a su vez, como recolector de estos, en una especie de movimiento recolección-inducción.

Siguiendo con estos autores, en un comparativo entre la década de 1950 y la década de 1980 en cuanto a producción de películas de ciencia ficción, podemos dar cuenta de que durante la primera década mencionada, las computadoras representaban esa extraña entidad que podía ocupar todo un piso o que podía poseer inteligencia propia, pero que tenía un rol pasivo en cuanto a la naciente Guerra Fría. En la década de los 80, por el contrario, comenzó a vincularse al terror nuclear, como en la famosa *War Games* (Badham, 1983), que tiene un final optimista. Un año después aparece



Terminator, que, de forma muy distinta, también vincula la relación entre la máquina autónoma y el terror nuclear, aunque de forma muy poco optimista.

El mismo James Cameron, durante una entrevista realizada en el 2024, admitió estar muy de acuerdo con quienes están alertando sobre el riesgo que representa para la humanidad los avances registrados en la IA, a lo que mencionó que hizo la advertencia desde 1984, pero no fue escuchado. Comentó estar más preocupado, al igual que en filme original, por la IA vinculada a la seguridad militar, que a otras ramas laborales como la utilización artística o educativa.

Por otro lado, Camargo (2023), refiere a que la influencia de las representaciones sociales de la IA en el cine, no solo se limita al campo del entretenimiento, sino que se extiende a discusiones académicas de tipo ético, regulatorio y de influencia en la formación de políticas y actuaciones en la vida real. Siguiendo con este autor, en el presente la IA no busca imponerse con fuerza bruta, sino anticipando nuestras necesidades y mejorando la calidad de vida, aunque en medio de este entusiasmo, se debe ser prudente y crítico.

### **Decisiones metodológicas y modelo de análisis**

Como estrategia metodológica, se tomará como corpus de análisis algunas escenas específicas de Terminator, aunque para fines de complementar estas reflexiones, se pueden hacer referencias también a la secuela Terminator 2: Judgment Day para ver la narrativa como un todo. En este sentido se retoma a Riffo-Pavón (51) y su propuesta para identificar imaginarios sociales basado en planos que se representa en la figura 1.

En este sentido, se ubica el discurso y la imagen explícita en las escenas seleccionadas como el plano más superficial, ubicando la representación social como el plano intermedio y el imaginario social como el plano profundo. Por poner un ejemplo simple, en un plano superficial, podemos ubicar de inmediato a la amenaza violenta que representa el Terminator desde el inicio del filme, que va pasando por transiciones y como la policía, representando directamente el orden establecido, es incapaz de contenerle. Conforme la trama avanza, la amenaza no se muestra como la típica rivalidad entre el bien y el mal, sino como algo que carece de emociones humanas, que ha salido totalmente fuera de control y es imparable. Estamos ante un miedo ante lo que la tecnología puede llegar a hacer si es liberada de las restricciones humanas, pues puede destruir lo que se supone que debería proteger. Así se pasa de un plano transitorio entre la representación explícita y lo que esta puede contener a mayor profundidad.

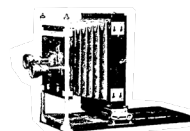


Figura 1. De la re-presentación discursiva al imaginario social.



Fuente: Elaboración propia basada en Riffo-Pavón 2022.

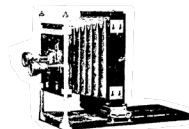
Respecto a las categorías, se eligen tres: a) la dominación tecnológica, b) mito del redentor y c) la ética y la estética de la IA. Para la primera, el imaginario puede ubicarse en preocupaciones actuales en la educación, particularmente con el abuso de la tecnología y en específico de la IA, incluso la deshumanización del proceso educativo. Para la segunda, se puede analizar los papeles de redentor de varios personajes, Sarah Connor, John Connor o Kyle Reese, cuyos roles de redención están ligados directamente al conocimiento que poseen del futuro y a sus habilidades de sobrevivencia, pero siempre pensando en el bien mayor, el resto de la humanidad. Por último, se trata de abordar cómo la estética del miedo y la fascinación en torno a la IA en Terminator puede vincularse a la discusión educativa actual, especialmente en relación con la automatización, la producción a gran escala y los algoritmos. Por cuestiones de extensión, en este aporte me limito a dos escenas analizadas por categoría, una ubicada en la parte inicial de la película y otra en la parte final.

### **Dominación tecnológica**

*Escena de la llegada del Terminator. Lapsos: 03:00 a 05:30*

En esta escena, la llegada del Terminator es violenta, similar a una tormenta eléctrica, y repentina, físicamente es imponente, aunque tenga forma humana. Es una irrupción abrupta e invasiva de una tecnología de gran avance en un espacio social precario que contrasta con la cantidad de chatarra que está a su alrededor, que, a fin de cuentas, muestra un paisaje con tecnología acumulada y desechada.

Desde el ámbito educativo, se puede pensar en una metáfora de lo que “emerge”, de manera súbita y sin que estemos preparados para eso, como sucedió en la pandemia de COVID y fuimos obligados a “tecnologizarnos” más de lo que estábamos. Esto puede





reflejar el imaginario de que la tecnología domina y modifica las estructuras existentes, muchas veces de forma violenta, obligándonos a adaptarnos a nuevas realidades, pero enfrentando desafíos. Como se mencionó en apartados previos, podemos pensar en tener un rol activo como los protagonistas, sin perder de vista valores esenciales.

*Escena de la batalla final en la fábrica. Lapso: 01:33:00 a 01:39:00.*

En esta escena final, donde el Terminator es aparentemente derrotado en el interior de una fábrica, el entorno industrial como imagen explícita, se convierte en un símbolo muy potente de la fusión y conflicto entre lo humano y la tecnología. El Terminator, diseñado para ser imparable y certero, es “exterminado” utilizando las herramientas y el ambiente de una fábrica un tanto rudimentaria, es prácticamente vencido por una prensa, uno de los instrumentos más precarios en términos de la revolución industrial. La fábrica, que por cierto parece estar en funcionamiento automático, se muestra como un lugar que simboliza tanto el origen como el fin de la tecnología.

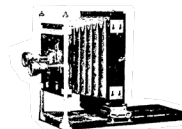
Desde el ámbito educativo, el fin del Terminator en este entorno puede entenderse como el triunfo (a un alto costo) de la humanidad sobre la tecnología que se salió de control. En este punto, el personaje de Sarah Connor, quien acaba poniendo fin a la máquina, ha aprendido mucho en pocos días, no sólo a nivel cognitivo sino desarrollando habilidades de sobrevivencia. La escena enfatiza el imaginario de que, aunque la tecnología pueda parecer implacable, el conocimiento y los distintos aprendizajes (no siempre placenteros), proporcionan herramientas para enfrentar desafíos inesperados.

### **El mito del redentor**

*Escena donde Sarah Connor es avisada por Reese. Lapso:30:00-35:00*

Faretta, en un seminario sobre esta película en el 2018, comenta que, aunque James Cameron no es católico, sí es muy recurrente en sus películas la mitología católica, o como se mencionó antes, a través de sus historias, el mitologema católico se actualiza. Esto es muy notorio no sólo en la primera película sino también en la segunda. Respecto a la escena en cuestión, el personaje de Reese tiene un rol, sobre todo en la primera mitad de la película, de figura mesiánica y advierte, o anuncia desde el simbolismo católico, que Sarah es la elegida o, mejor dicho, la madre del elegido para cambiar el destino apocalíptico que viene. Incluso el mismo nombre de John Connor hace alusión al nombre de Jesús Cristo. John Connor, en el futuro (la secuela), será presentado como alguien marginal. El imaginario respecto al elegido es muy claro, ligado al sacrificio y a la responsabilidad.

Si se vincula lo anterior con el ámbito educativo, el papel redentor de Reese se basa en el cómo intenta, contra el corto tiempo que posee, de educar a Sarah. El posee conocimiento esencial (y privilegiado) que puede salvar a la futura humanidad de un desastre social derivado de la tecnología. El empoderamiento de Sarah, sutil en la primera película y radical en la segunda, se deriva de este acto educativo que le sirve para tomar acciones. La educación se convierte en actos donde el conocimiento no únicamente



es poder, sino que representa salvación, aunque todo el tiempo sea a contracorriente.

*Escena del sacrificio de Reese. Lapso: 01:30:00-01:33:00*

En esta parte, Reese se sacrifica para acabar con el Terminator, dejando que Sarah sobreviva para poder cumplir su destino y ofrece su vida para asegurar que la humanidad tenga una oportunidad de sobrevivir y cumplir el rol que tiene reservado. Este sacrificio también fortalece la idea de que la tecnología, aunque peligrosa, puede ser controlada al final por la humanidad, aunque a un costo personal individual significativo.

El sacrificio representa la dedicación y el compromiso necesarios para educar y preparar a las futuras generaciones para enfrentarse a los desafíos, en este caso tecnológicos. En los discursos de las autoridades gubernamentales, por ejemplo, los educadores pueden verse como figuras heroicas o redentoras que, a través de su dedicación e incluso sacrificio, sientan las bases para que sus estudiantes estén preparados, en un futuro donde tal vez no sean testigos directos.

Se retoma la idea del elegido, pero enfatizando la tarea de sacrificio (heroico). Este imaginario está estrechamente vinculado con la idea de que la salvación o el éxito de una causa mayor a menudo requiere un sacrificio personal significativo. Reese, al sacrificarse para destruir al Terminator, personifica el arquetipo del héroe que se entrega completamente por el bien de los demás, asegurando así un futuro mejor para la humanidad. La idea de sacrificio es fuerte y arraigada en la narrativa.

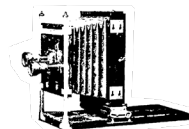
### **La ética y estética de la Inteligencia Artificial**

*Escena de la visión en primera persona del Terminator. Lapso 00:07-00:09*

Antes de abordar la escena en particular, vale la pena hacer la observación de que si bien desde narrativas como la de *2001: A Space Odyssey*, del año 1968 y dirigida por Stanley Kubrick, la IA ya se representaba como algo más complejo y de más alcance que robots humanoides con el caso del HALL-9000. En la saga *Terminator*, si bien los robots que simulan (literalmente) ser humanos son quienes generan el mayor terror o la mayor amenaza directa, es Skynet, la IA que toma conciencia de sí misma y decide eliminar a la humanidad, la que está detrás de todo, como un sistema, no como un ser material. Esta estética, por una parte, retoma dos de los más grandes temores a la tecnología, la presencia física que toman para parecerse a sus creadores, por una parte, y la omnipresencia como sistema intangible por otra. En esta narrativa la amenaza es de ambas, pero generando temores distintos.

En la escena en cuestión, la ética y la estética combinadas juegan un papel fundamental, representando respectivamente la frialdad o deshumanización, donde los humanos son literalmente escaneados por el Terminator en el primer caso, y la precisión que muestra al mostrarnos su perspectiva de análisis en primera persona, pues literalmente vemos como él nos vería a nosotros. Su visión muestra una perspectiva tecnológicamente avanzada, pero claramente desprovista de cualquier emoción.

Se muestra información analítica y objetiva, sobresaliendo la precisión y



eficiencia con la que la máquina evalúa el entorno, específicamente a las personas. Se muestra un imaginario estético de la IA que enfatiza la frialdad y la objetividad de la tecnología, contrastando con la subjetividad humana o las reacciones de desconcierto hacia la máquina, que se piensa, es humana. La estética de la IA aquí es minimalista, funcional, y optimizada para el cumplimiento de tareas, sólo presta atención a quien puede servir a su misión o bien, obstaculizarla.

Desde el ámbito educativo, se plantean preguntas sobre como una tecnología es capaz de aprender y discernir. Esta máquina, al igual que varios sistemas educativos o de investigación, priorizan la eficiencia y la medición sobre el desarrollo emocional o ético de quienes estudian. Hay riesgos en apostar a una educación en exceso tecnificada, siendo el principal la deshumanización de los procesos.

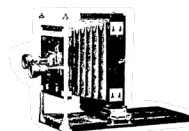
*Escena de la auto reparación del Terminator. Lapsos: 00:54-00:57*

En una escena icónica y que ganó varios premios por efectos especiales, el Terminator se repara a sí mismo, utilizando sus propias herramientas para corregir, más que para curar los daños. Por una parte, la corporalidad estética juega un papel fundamental, ya que además de mostrarnos por primera vez una mirada real debajo del tejido biológico hacia la máquina interna, se muestra que es insensible al dolor, pues literalmente desprende partes de él que ya le son inservibles, algo imposible para cualquier humano. La estética muestra funcionalidad y eficiencia, centrándose la máquina únicamente en continuar operativa y poder continuar su misión. Además de lo del dolor ya mencionado, no hay preocupación por el daño. Todo el proceso es de autogestión, sólo se necesita a sí misma.

Desde el ámbito educativo, el imaginario puede vincularse con la tendencia creciente hacia procesos automatizados y autoevaluativos a través de la tecnología. Si bien estas tecnologías pueden aumentar en cierto sentido la eficiencia y la autonomía, también presentan desafíos éticos significativos. Una educación automatizada, que incluso apuesta en algunos casos por prescindir de la figura del profesor o profesora, pueden funcionar de manera autónoma, pero corren el riesgo de deshumanizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, desestimando la parte emocional de los estudiantes y su salud mental. Quienes educan, deben equilibrar la adopción de tecnologías autónomas con la necesidad de mantener un enfoque centrado en el ser humano, asegurando que la tecnología potencie la educación, pero sin reemplazar el juicio y la ética humana.

### **Reflexiones finales y perspectivas**

A partir de este ejercicio de análisis desde los imaginarios sociales, coincido con Guralnik y Pidoto en ubicar al cine de ciencia ficción como un potente escenario donde se reflejan las representaciones e imaginarios de cada época. Esta herramienta se puede ubicar en una doble vía que sirve entre el reflejo de estos imaginarios y representaciones y la inducción que realizan desde el discurso cinematográfico, que suele especular con nuestro futuro.

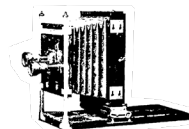


Considero, retomando a Faretta, que bien podemos acceder a productos especializados y explícitamente académicos sobre temas como la IA, la educación o los imaginarios sociales que aquí se abordaron, pero cuando asistimos o vemos narrativas de orden fantástico o de ciencia ficción, no es nuestra primera intención, “para eso, vamos a una conferencia”, comenta este autor. Nuestra primera intención es conocer una historia, que algo se nos presente no de forma realista, sino por medio del arte y de metáforas, pero que eso no impide que este desplazamiento hacia un estado no habitual, donde se introduce un elemento perturbador, pueda partir de problemas muy reales, como en este caso.

Desde mi experiencia en este poco pero vertiginoso tiempo de auge de la aún naciente IA en el ámbito educativo, considero que hay riesgos muy visibles. Algunos de estos incluyen los identificados en este aporte como la desigualdad de acceso, la dependencia ciega a la tecnología y la reducción de habilidades de quienes estudian y enseñan, la deshumanización del aprendizaje que impacta en la poca interacción real entre estudiantes y profesores, una educación más centrada en eficiencia rápida en lugar de comprensión profunda y crítica, ignorar las necesidades emocionales de quienes estudian y enseñan, y el productivismo académico que se preocupa más por la cantidad que por la calidad de los procesos.

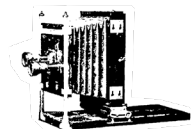
Haciendo una analogía de quienes participamos en la educación con la narrativa de la película y los imaginarios aquí identificados, podemos encontrar a quienes se ubican en un entusiasmo ingenuo, deslumbrados antes este avance tecnológico de la IA desde una postura acrítica, mientras que podemos ubicar otro grupo en el lado opuesto, quienes prevén un escenario catastrófico y apocalíptico, algo parecido a la destrucción de la educación como la conocemos. Considero que debemos tener mesura respecto a ambas posturas.

Este filme, utilizado como metáfora, se instala equidistantemente, en una tercera posición entre el conservadurismo o la momificación del pasado. Hay personajes que pensando que quedándose estáticos, estarán salvados, y, por otra parte, hay quienes dan el salto hacia la nada sin reparo, deslumbrados por las vanguardias tecnológicas. Una postura de lucidez es una postura equidistante entre lo petrificado y la vanguardia deslumbrante. Esta postura, desde el ámbito educativo, considero que sería también una postura equidistante. Podemos ser como los personajes centrales de estas primeras historias de *Terminator*, Sarah y su hijo John, es decir, tenemos que tomar acciones y adaptarnos a las nuevas circunstancias, nunca pasivos, pero tampoco arrojándonos al vacío tecnológico o deshumanizándose.



## Referencias

- Aguilar, Norma Natividad Herendira, y Julio Cuevas Romo. “Un viaje atractivo hacia la ciencia: análisis de la serie de televisión *The Big Bang Theory* desde los imaginarios sociales.” *Leteo*, vol. 4, no. 8, julio-diciembre de 2023, pp. 75-84.
- Aliaga Sáez, Felipe. “Introducción: Metodologías para una investigación sensible.” *Investigación sensible: Metodologías para el estudio de imaginarios y representaciones sociales*, editado por Felipe Aliaga Sáez, Ediciones USTA, 2022, pp. 11-22.
- Badham, John. *WarGames*. MGM, 1983.
- Baeza R., Manuel Antonio. “Hermenéutica e imaginarios sociales.” *Investigación sensible: Metodologías para el estudio de imaginarios y representaciones sociales*, editado por Felipe Aliaga Sáez, Ediciones USTA, 2022, pp. 95-134.
- Cameron, James, director. *The Terminator*. Orion Pictures, 1984.
- Camargo Sánchez, Andrés. “Terminator: de la fuerza a la inteligencia. Una reflexión sobre narrativas sociales de la inteligencia artificial (IA) y la educación.” *Investigaciones Andina*, vol. 25, no. 46, 2023, pp. 7-9, Fundación Universitaria del Área Andina, [revia.areandina.edu.co/index.php/IA/article/view/2261/2453](http://revia.areandina.edu.co/index.php/IA/article/view/2261/2453).
- Cuevas Romo, Julio, Sara Aliria Jiménez García, y Norma Guadalupe Márquez Cabellos. “Formación de profesores, sus imaginarios sobre el quehacer matemático y el género en narrativas audiovisuales a través de Facebook.” *Jóvenes y Redes Sociales: Aproximaciones desde entornos universitarios*, coordinado por Dolores Guadalupe Sosa Zúñiga, Centro de Estudios Jurídicos y Sociales Mispat, 2022, pp. 57-75.
- Cuevas Romo, Julio. “Uso del cine documental como material didáctico para establecer el diálogo entre saberes locales y universales.” *Caleidoscopio de saberes: Interculturalidad, patrimonio y estudios socioculturales*, coordinado por Evangelina Tapia Tovar y Gabriel Medrano de Luna, 1ª ed., Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2022, pp. 181-195.
- Sancho, Roberto, y Ignacio Riffo-Pavón. “Análisis semiótico del discurso: identificando representaciones e imaginarios sociales.” *Investigación sensible: Metodologías para el estudio de imaginarios y representaciones sociales*, editado por Felipe Aliaga Sáez, Ediciones USTA, 2022, pp. 341-372.
- Faretta, Angel. “Terminator 2 por Faretta | Clase 1: De lo fantástico y del cine fantástico” *YouTube*, subido por A Sala Llena, 3 de septiembre. 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=zRDfZKAyeFA>
- Faretta, Angel. “Terminator 2 por Faretta | Clase 2: Sobre el símbolo, la alegoría y algunas otras cosas” *YouTube*, subido por A Sala Llena, 4 de octubre. 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=YF6ogiOn2O4>
- Garland, Alex. *Ex Machina*. A24, 2014.
- Gispert, Eduardo. *Cine, Ficción y Educación*. Laertes Educación, 2009.



- Guralnik, Gabriel Eduardo, y Claudio Pidoto. *Terminator y The Matrix: Las Representaciones Sociales Ante la Irrupción de Nuevas Tecnologías Digitales*. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XVIII Jornadas de Investigación, Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR, Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, 2011, [www.aacademica.org/000-052/33](http://www.aacademica.org/000-052/33).
- Kubrick, Stanley. 2001: A Space Odyssey. MGM, 1968.
- Marina, José A. “Lo que preocupa de la inteligencia artificial” *YouTube*, subido por Alex Fidalgo, 24 de marzo. 2024.
- Nolan, Jonathan, y Lisa Joy. *Westworld*. HBO, 2016.
- Pintos, José. “Apreciaciones sobre el concepto de imaginarios sociales.” *Miradas: Revista de Investigación*, vol. 13, Universidad Tecnológica de Pereira, 2015, pp. 150-159.
- Wachowski, Lana, y Lilly Wachowski. *The Matrix*. Warner Bros., 1999.
- Wood, David. *Usos didácticos del cine: Introducción al análisis*. Universidad Nacional Autónoma de México, 2017, [www.unam.mx](http://www.unam.mx)

