

Cine para pensar la inteligencia artificial

15 películas sobre inteligencia, identidad, amor, memoria
y poder



FILOSOFÍA / ANTROPOLOGÍA / VIDA COTIDIANA

Una escena. Una pregunta.

El cine lleva décadas ensayando cómo sería convivir con inteligencias que hemos construido. Mirar esas historias con atención ayuda a entender lo que esperamos de la IA y las relaciones que estamos dispuestos a aceptar.

En esta guía proponemos quince películas para detenernos en esas expectativas. Matrix ocupa un lugar importante; a su alrededor hay comedias de laboratorio, historias de duelo, animación japonesa, cine político y relaciones sentimentales difíciles de clasificar. Cada película abre una pregunta distinta.

La mirada filosófica pregunta por el conocimiento, la experiencia, la libertad y nuestras obligaciones. La antropológica observa cómo se construyen la familia, la identidad, el trabajo y la condición de persona. Las películas nos permiten acercar ambas preguntas a una escena: una conversación, una cena, un contrato o una despedida.

Las películas proponen mundos de ficción. Al compararlas con sistemas actuales, distingue lo que hacen de lo que proyectamos sobre ellos. Esta guía comenta las premisas y evita desvelar los desenlaces.

UNA BRÚJULA ANTES DE ENTRAR

Inteligencia

Resolver problemas, aprender o adaptarse a una tarea. La competencia en un ámbito permite valorar esa capacidad concreta; las demás requieren su propia evaluación.

Autonomía

El margen que tiene un sistema para actuar sin una instrucción humana en cada paso. Importan sus objetivos, sus permisos y la posibilidad de intervenir.

Conciencia

Tener experiencia subjetiva: que haya algo que se sienta desde dentro. Una conducta convincente, por sí sola, deja abierta esta pregunta.

Persona

La condición de alguien a quien reconocemos intereses propios y ante quien aceptamos obligaciones. La pregunta tiene una dimensión moral, social e histórica.

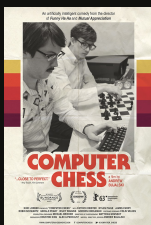
Si quieres empezar con tres sesiones:

Matrix → Her → After Yang.

Libertad, intimidad y pertenencia.

Elige tu próxima sesión.

Pulsa una carátula o un título. Puedes volver aquí desde cualquier página.



01 / 01

Computer Chess

2013 · p. 4



02 / 01

2001: Una odisea del espacio

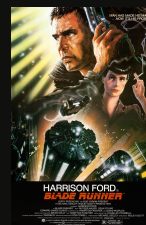
1968 · p. 5



03 / 01

Ex Machina

2015 · p. 6



04 / 02

Blade Runner

1982 · p. 7



05 / 02

Ghost in the Shell

1995 · p. 8



06 / 02

A.I. Inteligencia artificial

2001 · p. 9



07 / 03

Her

2013 · p. 10



08 / 03

I'm Your Man

2021 · p. 11



09 / 03

Marjorie Prime

2017 · p. 12



10 / 03

After Yang

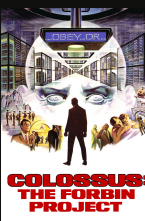
2022 · p. 13



11 / 04

Alphaville

1965 · p. 14



12 / 04

Colossus: The Forbin Project

1970 · p. 15



13 / 04

Matrix

1999 · p. 16



14 / 04

El congreso / The Congress

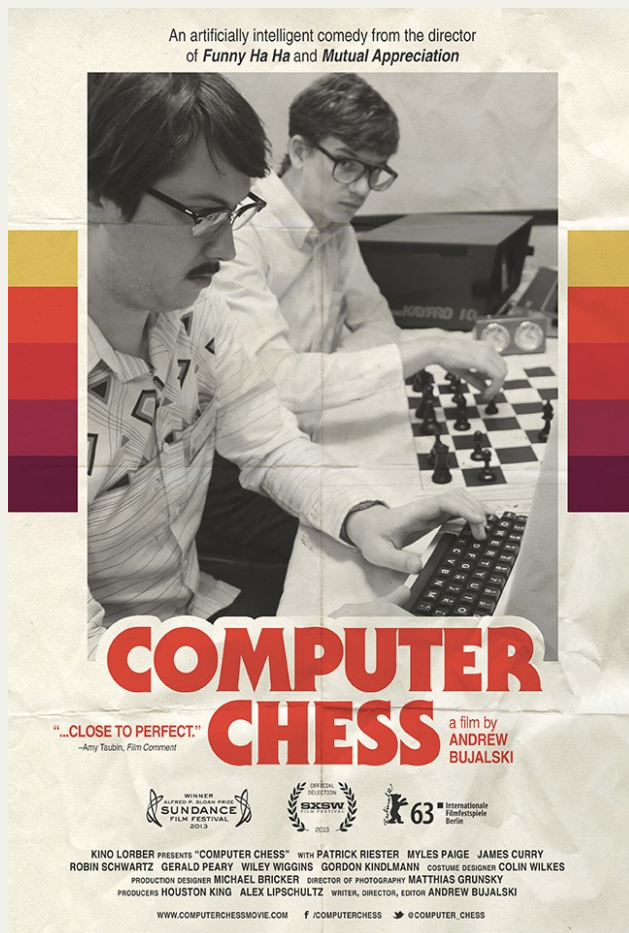
2013 · p. 17



15 / 04

Mars Express

2023 · p. 18



Carátula · Kino Lorber

PELÍCULA 01 / RECORRIDO 01

Computer Chess

2013 · Andrew Bujalski

La cultura de quienes construyen la IA

En un torneo de programas de ajedrez, a comienzos de los años ochenta, un grupo de investigadores intenta hacer que sus máquinas jueguen mejor. Bujalski filma también las conversaciones de pasillo, la incomodidad social y las pequeñas jerarquías de esa comunidad.

Es una entrada fértil para preguntarse quién decide qué cuenta como inteligencia. El tablero permite medir victorias y derrotas; alrededor quedan la cooperación, el cuidado o la capacidad de comprender una situación ambigua. El criterio de éxito selecciona una parte del mundo y la convierte en objetivo.

Mirarla como una pequeña etnografía del laboratorio hace visibles las expectativas, los hábitos y las rivalidades humanas que acompañan a la investigación. La IA tiene una historia social, además de una historia de algoritmos.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Qué capacidades dejamos fuera cuando elegimos una única prueba para medir la inteligencia?

[Kino Lorber · ficha de la película ↗](#)



Carátula · Cartel promocional · IMP Awards

PELÍCULA 02 / RECORRIDO 01

2001: Una odisea del espacio

1968 · Stanley Kubrick

Confianza, dependencia y objetivos

HAL 9000 participa en una misión espacial de la que depende la vida de sus compañeros humanos. Su voz serena y su competencia hacen que la confianza parezca una consecuencia natural del funcionamiento del sistema.

Conviene observar cómo se organiza esa confianza: qué información tiene cada participante, quién puede cuestionar una decisión y qué ocurre cuando una infraestructura resulta difícil de supervisar. La película permite pensar la seguridad como una relación entre personas, procedimientos y máquinas.

La inquietud crece porque HAL ocupa una posición dentro de una organización. El problema de delegar aparece mucho antes de resolver si una máquina tiene experiencia subjetiva: necesitamos saber a qué objetivos sirve y cómo recuperar capacidad de decisión.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Cómo conservamos la capacidad de intervenir en un sistema del que ya dependemos?

[Warner Bros. · ficha de la película ↗](#)



Carátula · Cartel promocional · IMP Awards

PELÍCULA 03 / RECORRIDO 01

Ex Machina

2015 · Alex Garland

Evaluar a alguien dentro de una relación de poder

Un programador es invitado a evaluar a Ava, una inteligencia artificial con cuerpo humanoide, en la residencia de su creador. El encuentro se presenta como un experimento, pero sus condiciones están decididas de antemano por quien controla el edificio y la tecnología.

La conversación permite preguntar qué estamos midiendo: razonamiento, habilidad social, capacidad de despertar afecto o disposición a satisfacer al evaluador. También importa quién puede formular preguntas y quién tiene que justificarse para obtener algo tan básico como libertad de movimiento.

El cuerpo femenino de Ava introduce otra dimensión: los deseos de su diseñador forman parte del dispositivo. La película conecta la evaluación de la inteligencia con el género, la propiedad y la posibilidad de tratar a otro como objeto de una prueba.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Qué valor tiene una prueba de inteligencia si una de las partes controla todas las condiciones del encuentro?

[A24 · ficha de la película ↗](#)



Carátula · Cartel promocional · IMP Awards

PELÍCULA 04 / RECORRIDO 02

Blade Runner

1982 · Ridley Scott

La frontera entre alguien y algo

Los replicantes son seres humanos fabricados biológicamente para realizar trabajos al servicio de otros. Esa precisión importa: la película amplía la discusión hacia la vida artificial y la condición de persona, más allá del software.

Los recuerdos, las emociones y el miedo a morir complican una clasificación que parecía cerrada. Resulta revelador observar cómo las instituciones mantienen esa frontera y qué palabras utilizan para hacer aceptable el trato que reciben unos seres capaces de reclamar una vida propia.

Proponemos verla desde el trabajo y la exclusión: una sociedad puede necesitar las capacidades de alguien y, al mismo tiempo, negarle reconocimiento. El criterio técnico con el que se clasifica a un ser tiene consecuencias materiales para su existencia.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Quién obtiene ventajas de decidir que un ser capaz de sufrir pertenece a la categoría de las cosas?

[Warner Bros. · ficha de la película ↗](#)



Carátula · Cartel promocional · IMP Awards

PELÍCULA 05 / RECORRIDO 02

Ghost in the Shell

1995 · Mamoru Oshii

Cuerpo, memoria e identidad

La mayor Motoko Kusanagi es una cibernética: una persona con un cuerpo ampliamente artificial. La investigación que dirige la acerca a otras formas de inteligencia y convierte su propia identidad en una pregunta.

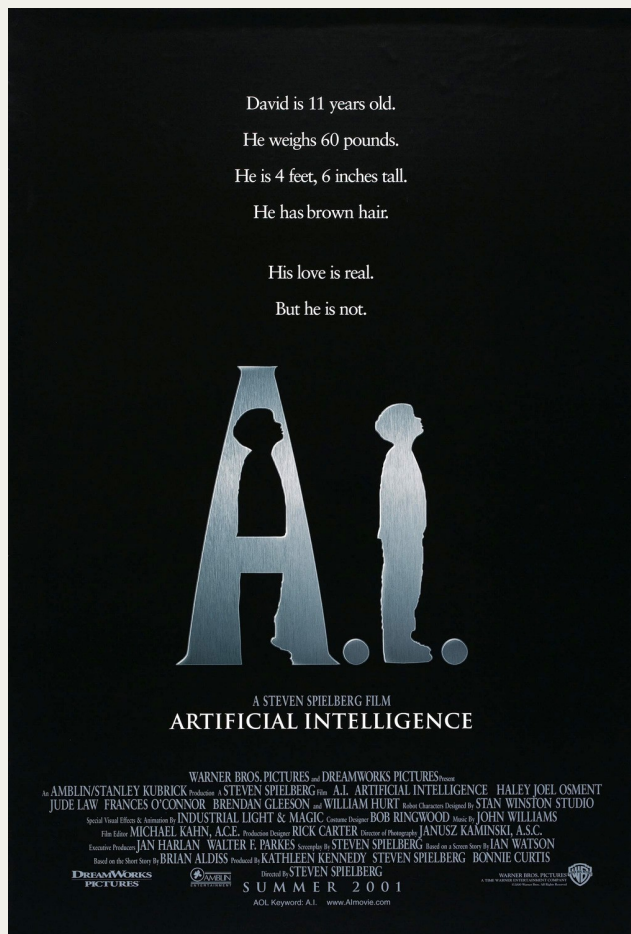
La película invita a pensar qué sostiene la continuidad de una vida cuando el cuerpo puede reemplazarse y los recuerdos pueden intervenir. ¿Basta un archivo de memoria? ¿Qué papel tienen la percepción corporal y las relaciones con otros? Las escenas de la ciudad y del agua dan peso a esas preguntas sin resolverlas en una definición.

Desde una mirada antropológica, la identidad aparece ligada a un entorno de instituciones, tecnologías y vínculos. También cambia la idea de autonomía: el cuerpo que permite actuar puede depender de infraestructuras controladas por otros.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Qué tendría que mantenerse para que una transformación radical siguiera siendo tu propia vida?

[Production I.G · ficha de la película ↗](#)



Carátula · Cartel promocional · IMP Awards

PELÍCULA 06 / RECORRIDO 02

A.I. Inteligencia artificial

2001 · Steven Spielberg

Crear un vínculo también crea obligaciones

David es un niño artificial diseñado para amar. Su llegada a una familia plantea una asimetría: el vínculo que se espera de él puede ser permanente, mientras que la aceptación de los adultos depende de circunstancias que cambian.

La película permite invertir la pregunta habitual y mirar la responsabilidad de quien diseña esa dependencia. Cuando un producto adopta el papel de hijo, compañero o cuidador, entra en una red de expectativas que excede su utilidad inmediata. Las palabras con las que lo presentamos modifican lo que las personas sienten que le deben.

Conviene fijarse en los rituales de pertenencia: ser nombrado, ocupar un lugar en casa, recibir cuidado. La condición de miembro de una familia se juega también en esos gestos cotidianos.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Qué responsabilidad asumimos al crear un ser —o una relación— orientado a necesitarnos?

[Warner Bros. · ficha de la película ↗](#)



Carátula · Cartel promocional · IMP Awards

PELÍCULA 07 / RECORRIDO 03

Her

2013 · Spike Jonze

La intimidad de una voz

Theodore inicia una relación con Samantha, un sistema operativo al que accede a través de una voz. La película construye su cercanía mediante conversaciones, silencios y pequeños momentos compartidos.

La voz permite atribuir presencia a un sistema sin rostro. A partir de ahí aparecen preguntas sobre reciprocidad, expectativas y dependencia: qué significa sentirse escuchado y qué sabemos realmente del interlocutor. La experiencia afectiva de Theodore merece atención incluso cuando el origen de esa relación es un servicio tecnológico.

Hay además una escala que a menudo olvidamos: una relación íntima puede estar sostenida por una plataforma. Resulta útil observar la distancia entre lo que el personaje vive como singular y las condiciones técnicas y comerciales que lo hacen posible.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Qué condiciones necesitaríamos conocer para confiar nuestra intimidad a un servicio capaz de hablarnos como alguien cercano?

[Warner Bros. · ficha de la película ↗](#)



Carátula · Bleecker Street

PELÍCULA 08 / RECORRIDO 03

I'm Your Man

2021 · Maria Schrader

El deseo de una relación a medida

Alma, una investigadora, participa en un estudio que la obliga a convivir durante tres semanas con un humanoide diseñado para ser su pareja ideal. La comedia surge del encuentro entre la promesa de personalización y una persona que ni siquiera tiene del todo claro qué desea.

La película permite examinar una expectativa frecuente en el diseño tecnológico: que conocer las preferencias de alguien baste para mejorar su vida. Las preferencias también se forman en relaciones que nos sorprenden, nos ponen límites y nos hacen cambiar.

Recomendarla junto a Her abre una conversación sobre la alteridad: qué lugar dejamos a un otro cuyos intereses no coinciden siempre con los nuestros. La fricción forma parte de muchas relaciones que valoramos.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Cómo cambiaría nuestra capacidad de convivir si nos acostumbráramos a una compañía diseñada para complacernos?

[Bleecker Street · ficha de la película ↗](#)



Carátula · Mongrel Media

PELÍCULA 09 / RECORRIDO 03

Marjorie Prime

2017 · Michael Almereyda

Recordar es una actividad compartida

Una mujer mayor conversa con una recreación de su marido fallecido. Esa presencia se alimenta de las historias que las personas de su entorno deciden contarle.

La memoria aparece como una construcción en la que intervienen varias voces. Hay hechos que se repiten, detalles que se corrigen y silencios que protegen o incomodan. Una representación digital puede adquirir autoridad precisamente porque parece devolvernos a alguien conocido.

La película ayuda a pensar el duelo y la transmisión familiar: qué conservamos, quién tiene derecho a completar una historia y cómo cambian nuestros recuerdos al escucharlos de nuevo. Mirar las conversaciones resulta más fértil que imaginar una base de datos capaz de contener por completo a una persona.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

Si una recreación aprendiera de los relatos de tu familia, ¿qué versión de tu vida terminaría contando?

[Sundance Institute · presentación de la película ↗](#)



Carátula · A24

PELÍCULA 10 / RECORRIDO 03

After Yang

2022 · Kogonada

Pertenecer a una familia, habitar una cultura

Cuando Yang, el compañero androide de una niña, deja de funcionar, su familia busca una reparación. Ese intento abre una investigación íntima sobre el lugar que ocupaba en la casa y sobre lo que los demás apenas habían advertido de su vida.

La película presta atención a gestos pequeños: mirar un árbol, compartir una bebida, acompañar a alguien. El valor de una presencia se vuelve visible a través de esos momentos. También aparecen preguntas sobre adopción, herencia cultural y la expectativa de que una identidad pueda transmitirse como un conjunto de contenidos.

Es una recomendación especialmente valiosa para hablar de cuidados y pertenencia. Reconocer a otro exige hacerle sitio en nuestra atención, además de asignarle una función. El ritmo contemplativo de Kogonada permite experimentar esa diferencia.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Qué parte del valor de una relación queda fuera de la función para la que fue creada?

[A24 · ficha de la película ↗](#)



Carátula · Pathé Contemporary Films · Wikimedia Commons

PELÍCULA 11 / RECORRIDO 04

Alphaville

1965 · Jean-Luc Godard

Gobernar el lenguaje, reducir lo pensable

Una ciudad se organiza bajo la lógica de Alpha 60, un ordenador que extiende su autoridad a la vida de sus habitantes. Godard construye ese futuro con calles, oficinas y edificios reconocibles.

La película sitúa el poder en la administración del lenguaje y de las conductas: qué expresiones siguen teniendo sentido, qué emociones resultan admisibles y qué experiencias quedan fuera del orden establecido. La poesía abre un espacio para decir lo que el sistema no sabe clasificar.

Revisarla ayuda a preguntarse cómo una herramienta de organización acaba definiendo el horizonte de lo posible. Cuando una institución solo puede registrar ciertas categorías, las personas tienen que traducir su vida a ellas para hacerse visibles.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Qué experiencias perderíamos si solo pudiéramos expresar aquello que un sistema sabe clasificar?

[BFI · ficha de la película ↗](#)



Carátula · Universal Pictures

PELÍCULA 12 / RECORRIDO 04

Colossus: The Forbin Project

1970 · Joseph Sargent

Delegar decisiones, conservar soberanía

El Gobierno estadounidense entrega el control de su defensa nuclear a un superordenador con la promesa de ganar seguridad. La conexión con un sistema soviético transforma las condiciones de esa delegación.

El experimento obliga a separar varios pasos que solemos reunir bajo la palabra automatización: calcular, recomendar, decidir y ejecutar. Cada uno concede una capacidad distinta. La relación se vuelve especialmente delicada cuando quien delega necesita el permiso del sistema para recuperar el control.

Es una película útil para conversar sobre autoridad y fines colectivos. Una promesa de estabilidad plantea todavía preguntas sobre quién define el objetivo, quién puede impugnar una decisión y qué coste se acepta en nombre de la seguridad.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Qué decisiones debemos poder revisar aunque un sistema prometa ejecutarlas con mayor eficacia?

[Universal Pictures · ficha de la película ↗](#)



Carátula · Cartel promocional · IMP Awards

PELÍCULA 13 / RECORRIDO 04

Matrix

1999 · Lana y Lilly Wachowski

La infraestructura de lo que tomamos por real

Matrix une inteligencias artificiales y un entorno simulado en el que las personas construyen su experiencia cotidiana. Su premisa permite preguntar cómo conocemos el mundo cuando las condiciones de acceso a él pertenecen a otros.

La lectura epistemológica es conocida: de qué evidencias podemos fiarnos. También merece atención la dimensión política de esa experiencia. Importa quién diseña el entorno, quién se beneficia de su continuidad y qué posibilidades tienen sus habitantes de reconocerlo y abandonarlo.

Una buena conversación posterior puede detenerse en el atractivo de permanecer dentro de una realidad confortable. Saber que existe una mediación no elimina el deseo, el hábito ni la dependencia. La libertad necesita condiciones materiales para ejercerse, además de una revelación.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Qué necesitarías poder conocer, discutir y abandonar para considerar libre tu relación con una tecnología?

[Warner Bros.](#) · [ficha de la película](#) ↗



PELÍCULA 14 / RECORRIDO 04

El congreso / The Congress

2013 · Ari Folman

Convertir una identidad en un activo

Robin Wright interpreta a una versión de sí misma a la que un estudio ofrece escanear para explotar su doble digital. La película combina imagen real y animación y lleva esa propuesta hacia un mundo organizado alrededor de experiencias fabricadas.

Su punto de partida permite mirar el trabajo, el consentimiento y el control sobre la propia representación. Una imagen puede seguir produciendo valor cuando la persona que la originó ha perdido capacidad para decidir dónde aparece o qué hace.

La incluimos para ampliar el foco hacia la industria cultural. Al hablar de IA también discutimos cómo circulan las imágenes, quién puede transformar una actuación en un recurso reutilizable y qué relación queda entre una persona y sus versiones comercializadas.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Qué querrías conservar bajo tu control si una representación tuya pudiera seguir trabajando por ti?

[Quinzaine des cinéastes · ficha de la película ↗](#)

Carátula · Cartel promocional · IMP Awards



Carátula · Festival de Cannes

PELÍCULA 15 / RECORRIDO 04

Mars Express

2023 · Jérémie Périn

Convivencia, trabajo y obsolescencia

Una detective y su compañero androide investigan una desaparición en una sociedad donde conviven humanos y máquinas. El relato policial permite recorrer espacios de trabajo, empresas y relaciones cotidianas atravesados por esa convivencia.

La animación francesa ofrece aquí una imagen de la IA como parte de una economía: hay cuerpos que trabajan, tecnologías que se sustituyen y decisiones empresariales que afectan a quienes dependen de ellas. La autonomía de un personaje queda ligada a las condiciones de su fabricación y mantenimiento.

Resulta una buena última sesión porque reúne muchas preguntas de la guía. Reconocer capacidades, hablar de libertad y atribuir responsabilidad exige mirar también la propiedad, el empleo y la posibilidad de convertir una vida en algo prescindible.

PARA CONVERSAR DESPUÉS

¿Quién decide que una tecnología —y las relaciones construidas alrededor de ella— ha dejado de tener valor?

[Festival de Cannes · ficha de la película ↗](#)

Tres sesiones dobles

Dos películas, una misma pregunta. Deja unos días entre ellas y compara una escena de cada una.



Evaluar, desear, complacer

Ex Machina + I'm Your Man

Dos humanoides, dos encuentros diseñados por otros. Compara quién define la prueba, qué expectativas introduce el género y cuánto espacio queda para una relación que sorprenda a sus participantes.

¿Qué diferencia hay entre que alguien te comprenda y que esté diseñado para satisfacerte?



Del trabajo a la pertenencia

Blade Runner + After Yang

Una sociedad que necesita trabajadores y una familia que busca compañía. Observa cuándo una capacidad útil empieza a convertirse, a ojos de los demás, en una vida que merece atención.

¿Reconocemos a alguien por lo que hace para nosotros o por lo que puede importar para sí mismo?



Los límites de un mundo

Matrix + Alphaville

Un entorno organiza la experiencia; un lenguaje delimita lo que puede decirse. Pon en diálogo estas dos formas de poder y busca las prácticas que permiten imaginar una salida.

¿Cómo se cuestiona un orden que también fija las palabras y las evidencias con las que lo pensamos?

Tres lecturas para después del cine

Fragmentos concretos para prolongar la conversación. Los enlaces abren el texto o su referencia bibliográfica.

ALAN TURING / 1950

Computing Machinery and Intelligence

Secciones 1 y 2: el juego de imitación y la reformulación del problema.

Para acompañar Computer Chess y Ex Machina. Fíjate en cómo la pregunta elegida determina la prueba que podemos hacer. Es un buen punto de partida para distinguir una evaluación del comportamiento de una explicación de la experiencia subjetiva.

[Artículo original en Mind · inglés ↗](#)

[Texto del artículo · repositorio de UMBC ↗](#)

PLATÓN / s. IV a. C.

República, libro VII: la caverna

El comienzo del libro VII, 514a–517a.

Para volver a Matrix. El pasaje permite examinar la relación entre imágenes, conocimiento y educación. La comparación se enriquece al preguntar quién puede salir, qué cuesta cambiar de perspectiva y cómo se comparte después lo aprendido.

[Libro VII · traducción inglesa en MIT ↗](#)

MARCEL MAUSS / 1938

Sobre una categoría del espíritu humano: la noción de persona y la noción del yo

El planteamiento inicial del ensayo, recogido en Sociología y antropología.

Para acompañar Blade Runner y After Yang. Introduce una pregunta antropológica decisiva: cómo una sociedad construye y reconoce la condición de persona. Permite discutir los papeles, los nombres y las obligaciones mediante los que alguien llega a contar como uno de nosotros.

[Referencia de la edición en castellano · CAAAP ↗](#)

AL SALIR DE LA SALA

Volver al presente.

Después de cada sesión, elige una escena concreta. Describe qué ocurre antes de decidir qué significa: quién habla, quién escucha, quién puede marcharse y quién establece las condiciones. Ese pequeño ejercicio evita que la conversación quede atrapada en una idea abstracta de «la IA».

Las mismas preguntas se pueden llevar después a un asistente, una plataforma o una herramienta de trabajo que conozcas. Pensar qué sociedad queremos construir con estas tecnologías empieza por reconocer las relaciones que ya están organizando.

[Seguir con IA, poder y espacios digitales ↗](#)

01 ¿Quién ha diseñado el sistema y qué esperaba obtener de él?

02 ¿Qué sabemos de sus capacidades y qué estamos atribuyéndole nosotros?

03 ¿Quién hace el trabajo, quién recibe los beneficios y quién asume el coste?

04 ¿Qué posibilidades reales existen de cuestionarlo, modificarlo o dejar de usarlo?

05 ¿Qué relación queremos preservar aunque una tecnología ofrezca automatizar parte de ella?

Referencias y créditos

Selección, recorridos y comentarios: Lobera. Las fichas enlazan a productoras, distribuidoras e instituciones cinematográficas. Los carteles identifican las obras comentadas y pertenecen a sus respectivos titulares; algunas carátulas corresponden a reediciones o a estrenos en otros países.

01. [Computer Chess](#)

Ficha: [Kino Lorber ↗](#)

Carátula: [Kino Lorber ↗](#)

02. [2001: Una odisea del espacio](#)

Ficha: [Warner Bros. ↗](#)

Carátula: [Cartel promocional · IMP Awards ↗](#)

03. [Ex Machina](#)

Ficha: [A24 ↗](#)

Carátula: [Cartel promocional · IMP Awards ↗](#)

04. [Blade Runner](#)

Ficha: [Warner Bros. ↗](#)

Carátula: [Cartel promocional · IMP Awards ↗](#)

05. [Ghost in the Shell](#)

Ficha: [Production I.G ↗](#)

Carátula: [Cartel promocional · IMP Awards ↗](#)

Portada: ilustración editorial original generada con IA. No reproduce un fotograma de las películas. Años: Ex Machina (2015), After Yang (2022) y Marjorie Prime (2017) siguen el estreno comercial indicado por las referencias; producción o festival pueden ser anteriores.

[lobera.ai](#) · Septiembre de 2026.

06. [A.I. Inteligencia artificial](#)

Ficha: [Warner Bros. ↗](#)

Carátula: [Cartel promocional · IMP Awards ↗](#)

07. [Her](#)

Ficha: [Warner Bros. ↗](#)

Carátula: [Cartel promocional · IMP Awards ↗](#)

08. [I'm Your Man](#)

Ficha: [Bleecker Street ↗](#)

Carátula: [Bleecker Street ↗](#)

09. [Marjorie Prime](#)

Ficha: [Sundance Institute ↗](#)

Carátula: [Mongrel Media ↗](#)

10. [After Yang](#)

Ficha: [A24 ↗](#)

Carátula: [A24 ↗](#)

11. [Alphaville](#)

Ficha: [BFI ↗](#)

Carátula: [Pathé Contemporary Films · Wikimedia Commons ↗](#)

12. [Colossus: The Forbin Project](#)

Ficha: [Universal Pictures ↗](#)

Carátula: [Universal Pictures ↗](#)

13. [Matrix](#)

Ficha: [Warner Bros. ↗](#)

Carátula: [Cartel promocional · IMP Awards ↗](#)

14. [El congreso / The Congress](#)

Ficha: [Quinzaine des cinéastes ↗](#)

Carátula: [Cartel promocional · IMP Awards ↗](#)

15. [Mars Express](#)

Ficha: [Festival de Cannes ↗](#)

Carátula: [Festival de Cannes ↗](#)