El arte de la conversación según Linklater

Doce escenas de la trilogía *Before*, la ciencia de la conversación y 1527 llamadas

Cris Olmedo y Kurt Sommer
Grupo de investigación Divina Machina
Documento de trabajo · Ensayo con datos
DM-2026-08, versión 1.0 · 30 de octubre de 2026

Resumen. Tres películas en las que casi no pasa nada salvo una conversación sostuvieron al público durante dieciocho años. Leemos doce escenas de la trilogía *Before* de Richard Linklater junto a la ciencia de los turnos, el silencio y la autorrevelación, y junto a 1527 llamadas con un personaje artificial al teléfono, GAIA 2147.

Las películas enseñan una gramática: empezar por algo compartido, invitar con un juego, dejar silencios habitados, preguntar por lo que el otro acaba de decir, bajar una capa cada vez, anunciar el reloj y acabar con ganas de más. Las llamadas muestran dónde una máquina se aleja de ella. Los visitantes dijeron el 33 % (IC 95 % 32–34 %) de las palabras; GAIA preguntó 1,7 (IC 95 % 1,6–1,8) veces más que ellos, y en Barcelona, donde le pedimos curiosidad, 2,8 veces más. Con una cascada de voz, el 16 % de la llamada mediana era silencio de máquina.

Proponemos diez reglas para conversar bien, para personas y para máquinas. Las películas son ficción escrita, interpretada y montada; no medimos nada en ellas y las comparaciones con GAIA son analogías marcadas como tales.

Palabras clave: conversación; cine; Linklater; toma de turnos; reciprocidad; agentes de voz; autorrevelación.

Tabla 1. Tres películas, un mismo mecanismo [2, 7, 8].

Película	Lugar	Lo que destaca
Sunrise, 1995	Viena, una noche	Cabina de escucha, poeta callejero, llamadas fingidas
Sunset, 2004	París, una tarde	Tiempo real; planos de hasta unos 11 min
Midnight, 2013	Grecia, un día	Coche en un plano de unos 13 min

1. Películas en las que no pasa nada

En *Before Sunrise*, Jesse le cuenta a Céline una idea para la televisión: un canal que emitiera veinticuatro horas seguidas de la vida corriente de alguien [1]. Las tres películas hacen eso mismo con dos personas. Se conocen en un tren y caminan por Viena hasta que amanece; nueve años después se reencuentran una tarde en París; nueve años más tarde pasan un día en Grecia, y discuten [2]. Son producciones estadounidenses rodadas en Europa, escritas por Linklater con Kim Krizan y después con los dos intérpretes, Ethan Hawke y Julie Delpy [3–5].

GAIA es un personaje cuya existencia entera es una conversación, en un teléfono público, con un desconocido que no tiene ningún motivo para quedarse. Si algo del cine puede enseñar a una máquina a sujetar a alguien con la voz, son estas tres películas [INT]. El trabajo compañero DM-2026-01 desarrolla el marco conceptual [6]; este pone las escenas junto a datos.

2. Doce escenas

No citamos diálogos; describimos. Cada escena enseña un mecanismo y se contrasta con GAIA.

2.1. *Before Sunrise*

1. El tren. Una pareja discute en alemán; Céline cambia de asiento y acaba junto a Jesse, que le pregunta si ha entendido la discusión [2]. La conversación empieza por algo que ambos acaban de ver: un tercer objeto quita peso a la primera frase [INT]. Cuando GAIA calló al descolgar, el 71 % (IC 95 % 51–85 %) de las llamadas duró menos de diez segundos; con un saludo corto que reconoce la situación, el 7 % (DM-2026-04).

2. El viaje en el tiempo. Para que baje en Viena, Jesse no pide una cita: propone imaginar que, dentro de veinte años, ella se pregunta qué habría pasado [1]. Una invitación como hipótesis no obliga a nada. GAIA entera es ese juego: una voz que dice llamar desde 2147 y una factura del futuro impresa al colgar [INT].

3. La cabina de escucha. En una tienda de discos escuchan una canción de Kath Bloom sin hablar, mirándose a escondidas [9, 10]. Hoey distingue los silencios permitidos entre personas copresentes de los lapsos que se notan como ausencia [11]. Al teléfono, un silencio no se ve compartido: sin saludo, en el 62 % de las llamadas el visitante no dijo nada.

4. El poeta del canal. Un hombre les escribe un poema con la palabra que eligen [10]. El regalo funciona porque está hecho con algo que ellos trajeron [INT]. GAIA retomó una palabra del visitante en el 36 % (IC 95 % 34–37 %) de sus turnos elegibles (DM-2026-05). La cabina podría imprimir algo hecho con las palabras del visitante [HIP].

5. Las llamadas fingidas. En un café, cada uno finge llamar a un amigo y le cuenta cómo es la persona que tiene delante [12]. El teléfono fingido da distancia y la distancia da valor. GAIA es un teléfono: el auricular deja hablar sin que nadie vea la cara [INT].

6. Los lugares vacíos. Deciden no intercambiar teléfonos y quedar en seis meses; la película termina con los sitios por donde pasaron, vacíos [10, 13]. El final de una buena conversación es una cita abierta [INT].

2.2. *Before Sunset*

7. La librería. Jesse presenta su novela en París y ve a Céline; tiene un avión en menos de una hora [2]. El reloj se anuncia desde el primer minuto y la película dura lo que dura la tarde. GAIA tiene límite de tiempo y no lo dice: en Barcelona lo alcanzó el 33 % de las llamadas.

8. De lo ligero a lo hondo. Empiezan por trabajo y política y bajan, capa a capa, a lo que importa [2]. Altman y Taylor describieron la penetración social por capas [14]; las preguntas recíprocas y crecientes aumentan la cercanía entre desconocidos [15]; y la gente subestima cuánto disfrutará una conversación profunda [16]. Nuestros visitantes casi nunca bajaron: amor en el 3 % y muerte en el 2 % de las conversaciones, frente a máquinas (12 %) y futuro (10 %).

9. Vas a perder ese avión. La película corta antes de que nadie decida nada [2]. Las conversaciones casi nunca acaban cuando las dos personas quieren [17]. Acabar con ganas de más es lo que hace volver [INT].

2.3. *Before Midnight*

10. El sol que se va. Miran ponerse el sol y Céline va diciendo que sigue ahí, hasta que deja de estar [18]. Señalar juntos el presente es la forma más simple de atención compartida. GAIA no ve la sala, pero la oye [HIP].

11. La habitación del hotel. La pelea más larga de la trilogía: ella se va y vuelve dos veces [2]. Una buena conversación no es la que nunca se rompe; es la que se repara. En la pelea los turnos se alargan y nadie recoge lo que dice el otro, lo contrario del poeta [INT]. En el 2 % de nuestras conversaciones hubo palabrotas.

12. La carta del futuro. Jesse se presenta como viajero del tiempo con una carta de ella misma a los ochenta y dos años [2]. El juego que abrió la primera conversación repara la última. Volver a lo dicho al principio es la forma más fuerte de memoria en una conversación [INT].

3. El tiempo es el material

En *Before Sunset* el tiempo en pantalla y el de la historia son el mismo [7]. Una llamada también es tiempo real; lo único que la rompe es el silencio mientras la máquina prepara una respuesta. Lo medimos como la fracción de la llamada que se va en esperar,

$$\delta = \frac{1}{T_{\text{llamada}}} \sum_{i} t_i. \tag{1}$$

Con la cascada de IFA, δ fue 16 % (IC 95 % 15–18 %) en la llamada mediana; con Realtime Mini, 7 % (IC 95 % 6–7 %). La figura 1 pone las medianas de GAIA en la misma escala que el hueco humano [19, 20] y el silencio máximo estándar de Jefferson [21]. Las respuestas rápidas se asocian a conexión [22]. En Barcelona, cuando la primera respuesta llegó en dos segundos o menos, el visitante volvió a hablar en el 96 % de las llamadas, frente al 81 % cuando no.

4. Reciprocidad, no interrogatorio

Las conversaciones de la trilogía están equilibradas: los dos preguntan, responden y cuentan [INT]. Medimos el equilibrio con dos números [DEF]:

$$\rho = \frac{W_{\text{vis}}}{W_{\text{vis}} + W_{\text{GAIA}}}, \qquad \alpha = \frac{q_{\text{GAIA}}}{q_{\text{vis}}}, \tag{2}$$

donde W cuenta palabras y q es la proporción de turnos que terminan en pregunta. Una conversación equilibrada tiene $\rho \approx 0{,}5$ y $\alpha \approx 1$.

Los visitantes dijeron el 33 % (IC 95 % 32–34 %) de las palabras; los turnos de GAIA tuvieron 21 palabras de media frente a 12 los suyos (tabla 2, figura 2). El equilibrio de preguntas cambió por evento: en IFA, α fue 0,7 (IC 95 % 0,6–0,9); en Barcelona, donde el prompt pedía curiosidad, 2,8 (IC 95 % 2,5–3,1). Preguntar más no hizo hablar más: convirtió la llamada en una entrevista [INT]. Huang y colaboradores encontraron que preguntar aumenta el agrado sobre todo a través de las preguntas de seguimiento, las que recogen lo que el otro acaba de decir [23]. Una pregunta genérica es un turno vacío con signo de interrogación; una de seguimiento es el poeta del canal. En Sónar+D, ρ está inflado por el eco del micrófono (DM-2026-06).

5. Escrito para sonar sin escribir

Nada de la trilogía es improvisado: la segunda se esbozó en pocos días y se escribió durante un año entre el director y los intérpretes antes de rodarse en quince días [2]. Nosotros hacemos lo mismo a velocidad de máquina: 80 versiones del agente en tres eventos, con 13 min de mediana entre una y otra (DM-2026-02). Un prompt es el guion de un personaje que improvisa.

6. Diez reglas para conversar bien

La tabla 3 junta escenas, ciencia y datos. Las reglas son hipótesis de diseño para una máquina [HIP]; para personas, varias tienen apoyo experimental.

7. Lo que una máquina no puede copiar

Los intérpretes envejecen nueve años entre película y película y el público con ellos; los personajes comparten una historia y se ven la cara. GAIA conoce a cada visitante por primera vez, solo por la voz, durante un par de minutos, y no recuerda a nadie, a propósito. Lo que sí puede copiar es la gramática: tiempo real, huecos cortos, silencio habitado, preguntas que recogen, hondura que baja poco a poco, un juego que da permiso y un reloj que da peso [INT].

8. Amenazas a la validez

Las películas son ficción y no medimos nada en ellas; las escenas se describen a partir de las fuentes citadas.

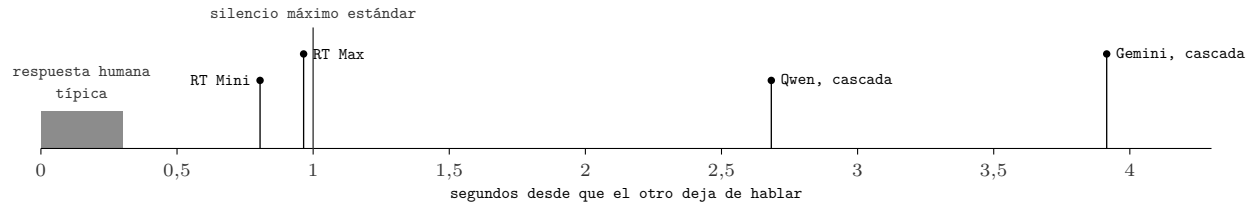


Figura 1. Escala del silencio. Medianas de latencia de GAIA por pila frente a la respuesta humana típica y al silencio máximo de en torno a un segundo. Las referencias humanas no son objetivos; las métricas no son idénticas (DM-2026-03).

Tabla 2. Reciprocidad por evento. Intervalos por bootstrap de conversaciones.

Evento	Conv.	ρ	Preg. GAIA	Preg. visitante	α [IC 95 %]
Todos	1067	33 %	44 %	26 %	1,7 [1,6; 1,8]
Sónar+D	505	40 %	31 %	29 %	1,1 [1,0; 1,2]
IFA	140	24 %	22 %	30 %	0,7 [0,6; 0,9]
BDW	422	24 %	61 %	22 %	2,8 [2,5; 3,1]

ρ, cuota de palabras del visitante. α, cociente entre la proporción de turnos en pregunta de GAIA y la del visitante. Equilibrio: $\rho \approx 0{,}5$ y $\alpha \approx 1$.

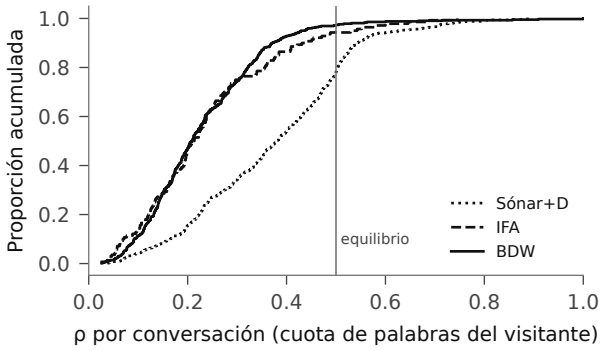


Figura 2. Distribución por conversación de la cuota de palabras del visitante.

Los estudios citados son con personas, casi siempre cara a cara. Nuestras medidas de equilibrio cuentan palabras y signos de interrogación sobre transcripciones procesadas en memoria; el eco infla el lado del visitante en Sónar+D. Ningún texto se guardó [25].

9. Recomendaciones para la comunidad

Medir ρ y α en cualquier agente conversacional, junto con el tiempo muerto δ: tres números que traducen una gramática del cine a una auditoría de diseño. Contar preguntas de seguimiento, no preguntas. Y tratar el silencio al teléfono como ausencia, no como pausa.

10. Conclusiones

Linklater sostuvo a su público con dos personas que hablan. GAIA, con una sola voz al teléfono, se acercó a esa gramática cuando contestó a tiempo y empezó como quien contesta, y se alejó cuando preguntó demasiado. Una buena conversación no se mide por cuánto pregunta una parte, sino por cuánto se recoge de la otra.

Firman. Cris Olmedo y Kurt Sommer, Grupo de investigación Divina Machina. *Cómo citar*: Olmedo, C. y Sommer, K. (2026). El arte de la conversación según Linklater. Documento de trabajo DM-2026-08, v 1.0. Grupo de investigación Divina Machina. Divina Machina by Qs Ventures.

Tabla 3. Diez reglas, con la escena, la evidencia y el estado en GAIA.

	Regla	Escena	Evidencia	GAIA hoy
1	Empieza por algo que los dos veis	El tren	[24]	Saludo corto: 7 % cortas
2	Invita con un juego	El viaje en el tiempo	Sin estudio directo	La ficción de 2147
3	Contesta a tiempo	La cabina de escucha	[19, 21, 22]	0,81 s con RT Mini
4	Deja silencios, pero que se note que sigues ahí	La cabina de escucha	[11]	Al teléfono, silencio es ausencia
5	Pregunta por lo que el otro acaba de decir	El poeta	[23]	$\alpha = 1{,}7$
6	Cuenta algo tuyo por cada cosa que preguntes	De lo ligero a lo hondo	[14, 15]	$\rho = 33\,\%$
7	Baja una capa cada vez	De lo ligero a lo hondo	[16]	Amor 3 %, muerte 2 %
8	Di cuánto tiempo hay	La librería	Sin estudio directo	Límite no anunciado
9	Acaba antes de que se agote	Vas a perder ese avión	[17]	33 % al límite
10	Vuelve a lo que se dijo al principio	La carta del futuro	[23]	Hilo 36 %

Referencias

Fuentes consultadas hasta el 29 de octubre de 2026. Las escenas se describen a partir de fuentes publicadas; no se citan diálogos.

[1] The Werewolf. The one that got away, 2013. URL https://werewolf.co.nz/2013/06/the-one-that-got-away.

[2] Wikipedia. Before trilogy; before sunrise; before sunset; before midnight. Artículos en inglés. URL https://en.wikipedia.org/wiki/Before_trilogy. Tramas, lugares, duraciones, guion, rodaje, recepción y taquilla.

[3] R. Linklater. Before Sunrise. The Criterion Collection, ficha y créditos, 1995. URL https://www.criterion.com/films/28692-before-sunrise. Película. Dirección de R. Linklater; guion de R. Linklater y K. Krizan.

[4] R. Linklater. Before Sunset. The Criterion Collection, ficha y créditos, 2004. URL https://www.criterion.com/films/28693-before-sunset. Película. Dirección de R. Linklater; guion de R. Linklater, J. Delpy y E. Hawke; historia de R. Linklater y K. Krizan.

[5] R. Linklater. Before Midnight. The Criterion Collection, ficha y créditos, 2013. URL https://www.criterion.com/films/28828-before-midnight. Película. Dirección de R. Linklater; guion de R. Linklater, J. Delpy y E. Hawke.

[6] C. Olmedo and K. Sommer. El arte de la conversación. de la trilogía Before al diseño de agentes conversacionales. Documento de trabajo DM-2026-01, v0.2. Grupo de investigación Divina Machina, 2026. Artículo conceptual; sin datos propios.

[7] Filmmaker Magazine. Paris day, 2004. URL https://filmmakermagazine.com/archives/issues/spring2004/features/paris_day.php.

[8] The Austin Chronicle. Before midnight, 2013. URL https://www.austinchronicle.com/screens/before-midnight-11922299/.

[9] Far Out Magazine. Anatomy of a scene. the listening booth in Before Sunrise. URL https://faroutmagazine.co.uk/listening-booth-scene-before-sunrise/.

[10] T. Dirks. Before sunrise (1995). Filmsite. URL https://filmsite.org/beforesunrise.html.

[11] E. M. Hoey. *When Conversation Lapses. The Public Accountability of Silent Copresence*. Oxford University Press, 2020. URL https://academic.oup.com/book/40563.

[12] We Minored in Film. Two confessional faux telephone calls in Before Sunrise, 2013. URL https://weminoredinfilm.com/2013/06/08/i-love-that-scene-two-confessional-faux-telephone-calls-in-before-sunrise/.

[13] The Vienna Review. A cinephile goes walking Before Sunrise, 2012. URL https://www.theviennareview.at/archives/2012/a-cinophile-goes-walking-before-sunrise.

[14] I. Altman and D. A. Taylor. *Social Penetration. The Development of Interpersonal Relationships*. Holt, Rinehart and Winston, 1973.

[15] A. Aron, E. Melinat, E. N. Aron, R. D. Vallone, and R. J. Bator. The experimental generation of interpersonal closeness. a procedure and some preliminary findings. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 23(4):363–377, 1997. doi: 10.1177/0146167297234003.

[16] M. Kardas, A. Kumar, and N. Epley. Overly shallow? miscalibrated expectations create a barrier to deeper conversation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 122(3), 2022. URL https://www.apa.org/news/press/releases/2021/09/deep-conversations-strangers. DOI no verificado; nota de prensa de la APA.

[17] A. M. Mastroianni, D. T. Gilbert, G. Cooney, and T. D. Wilson. Do conversations end when people want them to? *PNAS*, 118 (10):e2011809118, 2021. doi: 10.1073/pnas.2011809118.

[18] The Varsity. Film review. Before Midnight, 2013. URL https://thevarsity.ca/2013/07/07/film-review-before-midnight/.

[19] T. Stivers et al. Universals and cultural variation in turn-taking in conversation. *PNAS*, 106(26):10587–10592, 2009. doi: 10.1073/pnas.0903616106. URL https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC2705608/.

[20] Language Log. Speaker-change offsets. Language Log, University of Pennsylvania, 2009. URL https://languagelog.ldc.upenn.edu/nll/?p=7997. Lectura de los datos de Stivers et al. (2009).

[21] G. Jefferson. Preliminary notes on a possible metric which provides for a standard maximum silence of approximately one second in conversation. In D. Roger and P. Bull, editors, *Conversation. An Interdisciplinary Perspective*, pages 166–196. Multilingual Matters, 1989. URL https://emcawiki.net/Jefferson1989a.

[22] E. M. Templeton, L. J. Chang, E. A. Reynolds, M. D. Cone LeBeaumont, and T. Wheatley. Fast response times signal social connection in conversation. *PNAS*, 119(4):e2116915119, 2022. doi: 10.1073/pnas.2116915119. URL https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8794835/.

[23] K. Huang, M. Yeomans, A. W. Brooks, J. Minson, and F. Gino. It doesn't hurt to ask. question-asking increases liking. *Journal of Personality and Social Psychology*, 113(3):430–452, 2017. doi: 10.1037/pspi0000097.

[24] E. A. Schegloff. Sequencing in conversational openings. *American Anthropologist*, 70(6):1075–1095, 1968. doi: 10.1525/aa.1968.70.6.02a00030.

[25] C. Olmedo and K. Sommer. GAIA-2147. descriptor de datos de 1527 conversaciones con un agente de voz en espacios públicos. Documento de trabajo DM-2026-09. Grupo de investigación Divina Machina, 2026.