N. 31 · 11/2025

HTXT

Universitat Pompeu Fabra Barcelona

ISSN 1695-5498

HIPERTEXT.NET

REVISTA ACADÉMICA SOBRE DOCUMENTACIÓN DIGITAL Y COMUNICACIÓN INTERACTIVA | ACADEMIC JOURNAL ON DIGITAL DOCUMENTATION & INTERACTIVE COMMUNICATION

Primeras estéticas del cine realizado con IA generativa: el contexto del *+RAIN Film Fest*

Carolina Martínez-López
Universitat de Girona

Alan Salvadó-Romero
Universitat Pompeu Fabra

Early aesthetics of cinema made with generative AI: the context of the +RAIN Film Fest

RESUMEN

El objetivo de este artículo es identificar los posibles modelos estéticos que la IA generativa ha introducido en el lenguaje cinematográfico en los tres últimos años, actualizando unas formas preexistentes y adaptándolas a temáticas contemporáneas como el posthumanismo, la emergencia climática, la memoria digital o las sociedades de control. Para ello, se ha tomado como contexto y corpus de estudio el primer festival europeo especializado en películas realizadas con IA generativa, el *+RAIN Film Fest*. A partir del análisis de una quincena de películas –programadas entre 2023 y 2025– se identifican aquellos aspectos formales recurrentes y su correlación a nivel temático. Cada uno de estos aspectos estructura nuestra primera aproximación estética a este tipo de films, tratando de ofrecer un panorama de las distintas tendencias. En plena emergencia y popularización de estas nuevas metodologías de creación audiovisual, y asumiendo que este es un territorio en continua mutación, el artículo ofrece una visión novedosa a las investigaciones existentes, estableciendo puentes entre el pasado y el presente, para argumentar que esta tecnología prolonga también una historia del cine que ya estaba contenida en formas anteriores. Los vínculos con el cine de los orígenes, las vanguardias de los años veinte o el cine experimental de los años sesenta se reactualizan mediante las posibilidades de la IA generativa en pleno siglo XXI. Aunque los resultados no puedan extrapolarse al contexto del cine comercial, nos permiten sentar las bases para pensar los procesos creativos de la IA e imbricarlos en los de la cultura visual.

PALABRAS CLAVE

IA generativa; Estética cinematográfica; Archivo; Posthumanismo; +RAIN Film Fest; Memoria; Cine experimental.

ABSTRACT

The objective of this article is to identify the possible aesthetic models that generative AI has introduced into cinematic language in the last three years, updating pre-existing forms and adapting them to contemporary issues such as post humanism, climate change, digital memory and societies of control. With this aim, the first European festival specialising in films made with generative AI, the +RAIN Film Fest, *has been used as a context and a study corpus. Through the analysis of fifteen films featured in the 2023, 2024 and 2025 programs, we identify recurring formal aspects and their thematic correlations. Each of these aspects structures this initial aesthetic approach to this type of film to offer an overview of the different trends. In light of the emergence and popularisation of these new methods of audiovisual creation, and recognising that this is a constantly evolving territory, this article offers a novel perspective on existing research, building bridges between the past and the present, to argue that this technology also extends a branch of film history that was already contained in previous forms, as elements of early cinema, the avant-garde of the 1920s, and experimental cinema of the 1960s are revived through the possibilities of generative AI in the 21st century. Although the results cannot be extrapolated to the context of commercial cinema, they lay the groundwork for thinking about the creative processes of AI and connecting them with those of visual culture.*

KEYWORDS

Generative IA; Film aesthetics; Archive; Post humanism; +Rain Film Fest; Memory; Experimental filmmaking.

Obra publicada bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)
Work published under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International Licence (CC BY-NC-ND 4.0).

Primeres estètiques del cinema realitzat amb IA generativa: el context del +RAIN Film Fest

RESUM

L'objectiu d'aquest article és identificar els possibles models estètics que la IA generativa ha introduït en el llenguatge cinematogràfic en els darrers tres anys, actualitzant unes formes preexistents i adaptant-les a temàtiques contemporànies com el post humanisme, l'emergència climàtica, la memòria digital o les societats de control. Per fer-ho, s'ha pres com a context i corpus d'estudi el primer festival europeu especialitzat en pel·lícules realitzades amb IA generativa, el +RAIN Film Fest. A partir de l'anàlisi d'una quinzena de pel·lícules –programades entre el 2023 i el 2025– s'identifiquen aquells aspectes formals recurrents i la seva correlació a nivell temàtic. Cadascun d'aquests aspectes estructura la nostra primera aproximació estètica a aquest tipus de films, intentant oferir un panorama de les diferents tendències. En plena emergència i popularització d'aquestes noves metodologies de creació audiovisual, i assumint que aquest és un territori en mutació contínua, l'article ofereix una visió nova a les investigacions existents, establint ponts entre el passat i el present, per argumentar que aquesta tecnologia prolonga també una història del cinema que ja estava continguda en formes anteriors. Els vincles amb el cinema dels orígens, les avantguardes dels anys vint o el cinema experimental dels anys seixanta es reactualitzen mitjançant les possibilitats de la IA generativa a ple segle XXI. Encara que els resultats no es puguin extrapolar al context del cinema comercial, ens permeten establir les bases per pensar els processos creatius de la IA i imbricar-los en els de la cultura visual.

PARAULES CLAU

IA generativa; Estètica cinematogràfica; Arxiu; Posthumanisme; +RAIN Film Fest; Memòria; Cinema experimental.

Citación:

Martínez-López, C. y Salvadó-Romero, A. (2025). Primeras estéticas del cine realizado con IA generativa: el contexto del +RAIN Film Fest. *Hipertext.net*, (31), 128-141. https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2025.i31.11

1. Enlazando pasado y presente. El ser humano y la tecnología: un todo hiperconectado

Katherine Hayles en *Unthought. The Power of the Cognitive Nonconscious* (2017) parte de las investigaciones actuales en neurociencia sobre los procesos cognitivos no conscientes para reflexionar sobre lo "no pensado" (o aquello que es pensado antes de ser pensado), y formular diferentes conceptualizaciones en torno a la relación entre seres humanos y sistemas técnicos, en un momento en el que el contenido de la mente de las personas se ha extendido mucho más allá de su piel. La teórica estadounidense, que en 1999 se preguntaba cómo nos convertimos en posthumanos, pone aquí el foco en esos procesos de "lo no consciente" (que no es igual a lo "inconsciente") que se producen entre "sensores, accionadores, procesadores, medios de almacenamiento y redes de distribución, y que incluyen componentes humanos, biológicos, técnicos y materiales" (p. 2), funcionando a modo de uniones o sistemas. La dinámica de estos sistemas, que sobrepasa la del pensamiento racional (de carácter más lineal) y a la que Hayles prefiere referirse como "ensamblaje" (*assemblage*) antes que "red" (*network*), está en la base de las propias herramientas de IA generativa, pero también en los procesos conceptuales, técnicos y creativos de prácticamente la totalidad de los productos audiovisuales que se generan con esta tecnología. Por la propia naturaleza de estas dinámicas, los resultados artísticos, en la mayoría de los casos, se asemejan más a la técnica del collage que a la narrativa convencional, planteándonos ya una de las cuestiones clave del tema que desarrollaremos a continuación y que tiene que ver con la nueva posible estética a la que apuntan los trabajos que analizaremos. Trabajos más centrados en lo procesual y en el propio cuestionamiento del uso de esta tecnología que en contar una historia siguiendo los patrones clásicos del relato cinematográfico.

1.1. La IA y el cine de los orígenes: sistemas entre sistemas

Desde una perspectiva estética, el cambio de paradigma que ha apuntado la IA generativa en el seno de la cultura visual contemporánea se corresponde con el que ya tuvo lugar en la transición del siglo XIX al XX, cuando aparecieron el cine y la radiografía (ambos en 1895), junto con múltiples avances científicos y revoluciones artísticas que se fueron contagiando e influenciando mutuamente. Las distintas innovaciones tecnológicas asociadas al surgimiento de nuevos dispositivos de visión fueron fundamentales para entender la estrecha relación que existió entre arte y ciencia. En aquel momento y de forma consciente, ambas exploraban la idea de un sujeto moderno hiperconectado, tanto a nivel técnico como fenomenológico. Ya entonces, la tecnología al servicio del ser humano empezó a percibirse como una suerte de apéndice corporal que prolongaba las capacidades de nuestros sentidos perceptivos y nuestra conexión con el entorno, algo que McLuhan

(1964) formularía unas décadas más tarde. Aunque esta cuestión suele pasar desapercibida en el cine de los orígenes, fue esta interrelación del ser humano con el mundo mediante la tecnología uno de los aspectos centrales en las danzas y propuestas lumínicas de la bailarina Loïe Fuller, cuya "serpentina" se convirtió en todo un género fílmico del primer cine. Si bien el origen de estas populares coreografías fue el vaudeville, el movimiento simbolista identificó en este nuevo arte del movimiento una energía plasmática capaz de crear formas de manera continuada (Gunning, 2003). Sus singulares coreografías no solo dependían visualmente de la nueva energía que representaba la electricidad –la gran revolución tecnológica del momento– sino que la propia danza de Fuller hacía visible esta electricidad de forma abstracta, situando su cuerpo y sus movimientos en la mediación e interconexión de lo interior y lo exterior. Quizás por ello no es anecdótico que *Generation* (Riccardo Fusetti, 2022), la película ganadora de la primera edición de Runway (primer festival internacional de películas realizadas con IA generativa) y proyectada también en la primera edición del *+RAIN Film Fest* (el primero a nivel europeo), sea heredera de estas danzas filmadas del primer cine (Figura 1). Es este un film que hoy podríamos catalogar de videodanza y que materializa, mediante la IA, una cosmovisión en la que el microuniverso de un cuerpo de mujer y el macrouniverso del espacio exterior están interrelacionados en un flujo continuo, siendo además reflejo el uno del otro. Se trata de una especie de metáfora visual que vendría a ilustrar las teorías actuales apuntadas desde diversos ámbitos científicos y del pensamiento en cuanto a la interconexión entre seres orgánicos (humanos, animales y plantas) e inorgánicos (minerales, pero también máquinas) y su entorno. Dicha interconexión –objeto de las reflexiones de la citada Hayles–, ya fue adelantada por filósofos como Whitehead (2021) en los albores del siglo XX. Lejos hoy de ser abstracta, la vemos concretarse en una tendencia estética de la inteligencia artificial, fundamentada en la capacidad tecnológica de ensamblar y asociar una enorme cantidad de datos.

De hecho, como apunta Joanna Zylinska (2020), "gran parte de lo que hoy se hace pasar por IA es en realidad producto de acoplar big data con análisis estadísticos. Por impresionantes o misteriosos que puedan parecer algunos de los resultados, son el fruto de cálculos avanzados realizados sobre grandes cantidades de datos" (p. 8)[1]. Y, fruto de esta alta capacidad en el manejo de millones de datos, surge la posibilidad de ilustrar determinadas temáticas contemporáneas que están en el centro de la cultura visual: el colapso del sistema, el cambio climático, las ruinas del capitalismo o el posthumanismo.

1.2. La IA y el cine experimental: sinfonías visuales

Si el film *Generation* nos daba la pauta conceptual y estética para entablar una relación de las películas generadas con IA y el cine de los orígenes, además de poner el foco en cuestiones fundamentales contemporáneas, es otra película proyectada en la tercera edición del *+RAIN Film Fest*, la que nos da una premisa clara para conectar una parte de los filmes hechos con IA con el cine experimental. Se trata de *Ethereal Rythms, Everything Rhymes* (2024) de Brecht Vanhoutte, artista multidisciplinar belga que realizó este corto mientras investigaba sobre su salud mental y las visiones que a menudo lo asaltaban (Figura 2). Esta película, estrenada en el Festival Internacional de Cine de Rotterdam[2], nos hace mirar de nuevo al pasado para situarnos otra vez en un subgénero conectado con la videodanza, pero más cercano, en su experimentalidad,

Figura 1. Fotograma de *Generation*. Fuente: Riccardo Fusetti, 2022. ©Riccardo Fusetti.

Figura 2. Fotograma de *Ethereal Rythms, Everything Rhymes*. Fuente: Brecht Vanhoutte, 2024. © Brecht Vanhoutte.

al denominado coreocine[3] de la cineasta de vanguardia Maya Deren.

La pieza, también de gran similitud en algunos momentos, en cuanto a su estética y su sentido coreográfico, con la visionaria ***Introspection*** (1941-46) de la artista norteamericana Sarah-Kathryn Arledge, tiene una textura similar al VHS, borrosa, en lugar de la hiperdefinición a la que normalmente asociamos las imágenes digitales, y está en parte creada a base de bocetos filmados fotograma a fotograma que el artista convirtió a 4K. Esta especie de sinfonía visual (con un cuidado trabajo sonoro también de carácter experimental) hace un uso continuo y especial de la cámara lenta; un recurso, recordemos, explotado por aquellos cineastas que defendían el cine como forma de arte –como Jean Epstein en los años '20 o la citada Deren en los '40– con el fin de hacer visible lo invisible. Por otra parte, se articula a partir de imágenes que contienen patrones formales similares a aquellos que aparecen tras nuestros párpados justo antes de quedarnos dormidos, las denominadas visiones hipnagógicas. Este tipo de experiencias audiovisuales son las que exploraron en su momento diferentes artistas norteamericanos vinculados al denominado ***Expanded Cinema***[4] de los '60 –como la ***Dreamachine*** (1959) del artista Brion Gysin y el científico Ian Sommerville–, que se encuadraban dentro de una de las tendencias del movimiento, que era la de ampliar la conciencia (un aspecto, por otra parte y no de manera casual, muy en sintonía con la filosofía fundacional de Silicon Valley, origen de la tecnología de la IA generativa).

1.3. Contexto y objeto de estudio

Partiendo de estas reflexiones y estos anclajes, la hipótesis del siguiente artículo es que la IA generativa participa de los ciclos culturales-tecnológicos por los cuales se produce un regreso de determinadas formas que ya estaban, de alguna manera, contenidas en otros dispositivos visuales anteriores, como ocurría con las danzas serpentinas del cine de los orígenes o bien con la dimensión abstracta y de vocación inmersiva del cine experimental de los años 60. Así, por ejemplo, André Gaudreault no ha dejado de trabajar en su investigación sobre el cine de los orígenes teniendo en cuenta la noción de "serie cultural" (2013), que explica cómo las nuevas tecnologías desarrolladas en torno a la imagen digital no hacen más que continuar las series culturales preexistentes. Por este motivo, nuestro principal objetivo es hacer una radiografía estética, conceptual y temática, de las películas proyectadas en el marco del *+RAIN Film Festival* –desde su primera edición en 2023 hasta la última en 2025–, con el fin de identificar algunas de las constantes y comportamientos de estas obras audiovisuales que, producidas parcial o totalmente mediante modelos de IA generativa como Midjourney, Sora, DALL-E, Runway, ChatGPT, Stable Diffusion, Deep Dream Generator, entre otros, reactualizan formas y procesos cinematográficos del pasado

para abordar cuestiones del presente. Para ello, a lo largo del texto se establece una comparativa entre films –del pasado y el presente- en la que se sitúan el montaje, el sonido, el tratamiento de la imagen (en su materialidad) y los mecanismos de autorrepresentación del artista como los principales parámetros de análisis.

Las quince películas que hemos elegido como corpus de estudio responden a un cine de corte independiente, realizado la mayoría de las veces con muy bajos presupuestos –en algunos casos, incluso, sin ningún tipo de recurso económico– o bien como proyectos artísticos en el marco de escuelas de Cine o Bellas Artes[5]. El criterio de selección del corpus ha venido definido por los siguientes factores: la voluntad de explorar los aspectos estético-narrativos que no se basan únicamente en un modo de representación clásico o institucional, mostrar una representación de las distintas tendencias estético-narrativas que han caracterizado las tres ediciones del *+RAIN Film Festival* y, por último, priorizar aquellas obras que de forma directa o indirecta reproducen algunos de los imaginarios más paradigmáticos de la contemporaneidad. Teniendo en cuenta lo expuesto somos conscientes de que, por un lado, esto supone una desventaja para la investigación: las conclusiones que se extraigan no pueden generalizarse o trasladarse al marco de la industria cinematográfica que, por su parte y desde hace algunos años, ha implementado en distintas fases del proceso de producción de una película la IA generativa (Giralt-Gris, 2025). Por otro lado, supone una ventaja: las conclusiones pueden centrarse exclusivamente en las imágenes y sus procesos de creación, aislados de cualquier mecánica industrial. Por este motivo, como apuntábamos, una gran parte del lenguaje cinematográfico del corpus está emparentado con la tradición del cine experimental y de vanguardia y/o el videoarte y no con el lenguaje clásico del cine comercial. Dicho parentesco no solo se refiere a lo procesual, sino que también se traduce en una profunda sintonía estética que configura otra historia del cine; una historia que explora las posibilidades del arte de las imágenes en movimiento, que huye de la tiranía de lo literario y de la narratividad clásica y que se cuestiona su propia naturaleza. Además, el hecho de que el *+RAIN Film Fest* sea un evento organizado por una institución pública (Universitat Pompeu Fabra) es una garantía de que las películas que configuran nuestro corpus de estudio no fueron seleccionadas bajo criterios comerciales ni industriales, lo que las convierte en un material idóneo para la investigación alrededor de las formas cinematográficas surgidas de la IA generativa.

Por último, y recuperando los planteamientos de Katherine Hayles y su mirada materialista sobre las imágenes, trataremos de argumentar cómo la estética que propone la IA generativa está estrechamente vinculada a una serie de temáticas que tienen que ver con el posthumanismo y con una nueva relación entre seres orgánicos, maquínicos e inorgánicos ilustrada mediante un equilibrio estético entre forma y contenido, que se presenta como un denominador común de esta nueva tecnología.

2. La mirada de la máquina: entre la autoconciencia y los patrones visuales

Uno de los ejemplos más claros de la progresiva industrialización de la visión (Virilio, 1989) es la sobreabundancia en la cultura visual contemporánea de lo que podríamos llamar imágenes automáticas, como las proporcionadas por cámaras de videovigilancia, de control de tráfico, de vehículos policiales, drones o aparatos de rayos X en aeropuertos y estaciones de tren. Son imágenes de registro continuo que no están generadas para ser vistas por los seres humanos –no hay un espectador detrás la mayoría de las veces–, sino que están pensadas para ser consumidas por las propias máquinas, y que funcionan en circuitos cerrados de filmación y son almacenadas en servidores a la espera de ser eliminadas al cabo de un tiempo. Estas imágenes de cámaras de CCTV son el punto de partida de la película que clausuró la primera edición del *+RAIN Film Fest*: *UNINVITED*, una colaboración entre la artista afincada en Londres Nye Thomson y el dúo suizo-austríaco-americano Ubermorgen (2021). Un film emblemático, cuyo protagonista es un organismo sintético que aprehende el universo a través de millones de sensores alucinógenos de los que se abusa viralmente (CCTV); "una criatura" –según describen sus creadores– "radicalmente nueva que mira el mundo sin encontrarle un sentido a lo que ve". Esta forma de vida va evolucionando continuamente mediante el aprendizaje humano y automático, y define su propia existencia y agencia a través del miedo, la inestabilidad, la agresión y la vulnerabilidad. Este trabajo introduce una variante muy interesante desde la perspectiva de la cultura visual: aquellas imágenes que eran un "deshecho" para los humanos se convierten en una narrativa para la máquina. Por ello, nosotros, los seres humanos, no estamos invitados en este relato que pone encima de la mesa la cuestión del lenguaje de la máquina. Se revela, así, una conciencia no humana que se muestra incapaz de dar sentido y orden a aquello que el ojo humano no mira. ¿Cómo mira entonces la máquina las imágenes? Este es el punto de partida de Chávez-Heras (2024) en *Cinema and Machine Vision*, donde el teórico se interroga sobre la transformación de los diferentes regímenes de visualidad a partir de estas "máquinas de visión" que ya están empezando a regular qué puede ser visto, cuándo y por quién. Si bien no todas las imágenes que circulan son arte o cine, las membranas entre ellas son cada vez más porosas, y las convenciones y los estilos de la cultura computacional están contagiando a las imágenes cinematográficas, de la misma manera que la cultura cinematográfica sigue influyendo en la cultura digital, las plataformas online y los videojuegos. En este sentido, la identificación de determinados patrones visuales es una de las principales vías de entrenamiento de los modelos de IA generativa. Una forma de aprendizaje

que se traduce en una estética basada también en dichos patrones: formas que se repiten y, al mismo tiempo, mutan continuamente, y que son metáfora y representación de la hiperconexión contemporánea y del flujo constante de imágenes en el que nos movemos. Ejemplo paradigmático de este funcionamiento es el film ***Abyss***, de Jeppe Lange (Dinamarca, 2022) –finalista de la primera edición del ***+RAIN Film Fest*** y estrenado en el festival ***Visions du Réel***–, que se compone de una cadena de 10.000 imágenes a partir de una búsqueda inversa de Google. El desarrollo visual de la obra se basa en la interpretación errónea que la IA hace de determinadas imágenes, sin importarle la escala, las emociones o el contexto, tan solo el patrón formal, sus colores y correlaciones. Por un lado, ***Abyss*** ilustra una conexión infinita de imágenes enlazadas por su apariencia formal explorando un territorio que se mueve entre lo experimental y la videoinstalación. Por otro, es una buena muestra de la inteligencia de la máquina, de su particular 'pensamiento' y procesamiento de las imágenes. La IA generativa, en esta hiperconexión de los millones de imágenes almacenadas en servidores de paradero desconocido, apela a las teorías de intermedialidad de Marshall McLuhan (1964), al temprano arte multimedia y a la formulación de la cibernética por parte de Robert Wiener (1948). Esta última –que se construye principalmente en base a cómo los sistemas orgánicos e inorgánicos se comportan, se relacionan entre sí y se afectan mutuamente– está en la base de muchas de las películas hechas con IA, no solo como temática o contenido subyacente, sino también a nivel formal y procedimental. Tanto ***UNINVITED*** como ***Abyss*** plantean, desde estéticas y narrativas distintas, la manera que tiene la máquina de mirar el mundo. Es por ello que en ambos casos, desde una perspectiva conceptual, surge la posibilidad de imaginar una obra de arte en continua formulación, que vaya más allá de la propia visión humana, y que pueda ejecutarse o proyectarse de forma infinita. Esto conecta con uno de los planteamientos que una de las figuras centrales del cine experimental, Hollis Frampton (2009), definió como "película infinita":

> *La película infinita contiene una infinidad de pasajes en los que ningún fotograma se asemeja al otro en lo más mínimo, y otra infinidad de pasajes en los que los fotogramas sucesivos son tan idénticos como la inteligencia puede hacerlos. [...] Si estamos condenados a la tarea cómicamente convergente de desmantelar el universo y fabricar, con su material, un artefacto llamado* ***El Universo****, es razonable suponer que tal artefacto se asemejará a los archivos de una filmoteca infinita construida para albergar en cámaras frigoríficas eternas la película infinita (pp. 114–115)*[6].

La metáfora de Frampton en torno a la idea de los "archivos de una filmoteca infinita" –que también prefiguró, con fines utópicos, el pionero artista multimedia Stan VanDerBeek en 1966 en el proyecto de su ***Movie-Drome***[7]– y que la IA generativa materializa tecnológicamente, es útil para el citado Chávez-Heras (2024) a la hora de situar el pensamiento de la imagen algorítmica que trabajan ambos films. La teoría de la cultura visual se ha interrogado sobre la forma en que esta imagen algorítmica es alumbrada, centrando el foco de atención en los denominados "espacios latentes", en los cuales "inmensas matrices matemáticas, redes de neuronas

Figura 3. Fotograma de *Time Metallurgist*. Fuente: Tomas Rampula, 2024. © Tomas Rampula.

artificiales entienden el mundo como un código y empiezan a aprender por sí mismas a producir imágenes y sonidos, a escribir, a traducir y a hablar" (Somaini et al., 2025). Aunque se trate de construcciones abstractas y matemáticas, tal y como apunta el propio Somaini (2023), las implicaciones culturales y políticas son tales que no las podemos subestimar.

Otra cuestión fundamental en una parte de los films analizados es la voluntad de establecer un diálogo directo con la propia historia del cine como puente a la tecnología actual. Un buen ejemplo de ello lo encontramos en *Time Metallurgist* (2024) de Tomas Rampula, presentada en la segunda edición del +RAIN. Se trata de una película experimental que utiliza la IA para reconstruir de forma abstracta, mediante fotografías y cartas, eventos históricos de la California del siglo XIX (Figura 3). El período y el lugar no son para nada anecdóticos: por un lado, tenemos la llegada de Eadweard Muybridge al salvaje oeste donde acabaría descomponiendo el movimiento mediante la cronofotografía del galope de un caballo; por otro, la construcción del ferrocarril transcontinental (el gran avance tecnológico del momento) y las consecuentes masacres de nativos americanos y de búfalos. Un escenario, el de esa California, que años más tarde se convertiría en un motor importante de la cibernética y la investigación en inteligencia artificial del siglo XX.

3. Archivo, memoria e identidad

En la base de la teoría sobre estos espacios latentes se encuentra el archivo, que aquí es el material que alimenta los *dataset* del proceso de entrenamiento de los modelos de IA generativa. Antonio Somaini, en la conferencia que impartió en la tercera edición del *+RAIN Film Fest*, hablaba precisamente de los espacios latentes como meta-archivos, y de internet como un archivo de memoria cultural en forma vectorial a partir del cual los datos son procesados sin cesar en forma de infinitas variaciones[8]. Se trataría de una especie de "compresión epistémica" que permite no solo la representación de datos existentes, sino la producción de otros nuevos. Es decir, el archivo hoy no solo almacena, sino que también genera nuevos contenidos; ordena, redistribuye, procesa, transforma y genera. Vivimos, pues, un nuevo renovado interés en el archivo que actualiza el que se produjo a principios del siglo XXI con la llegada del digital y que Hal Foster plasmó en su texto *An Archival Impulse* (2004). El archivo como concepto y como configurador de un proceso de selección y/o generador de imágenes nos lleva a crear un puente también con otras formas cinematográficas preexistentes y también entroncadas con la rama del cine experimental; en este caso, con las películas hechas con metraje encontrado, donde el uso creativo y visible del montaje es el núcleo del proceso creativo. La selección y organización de las imágenes, como apuntábamos al inicio, tiene más que ver con el collage o el palimpsesto (similares en su forma y funcionamiento a las redes neuronales de los espacios latentes) que con la linealidad del relato clásico, y está en la esencia de las películas realizadas con IA. De ahí que podamos decir que los directores y teóricos del montaje de los años '20, como el citado Epstein, Sergei Eisenstein o Dziga Vertov, se hayan convertido en figuras absolutamente contemporáneas por lo que al pensamiento de la IA generativa se refiere. Por tanto, la idea de los sistemas y su conformación como *assemblages* –si pensamos de nuevo en Hayles– está en estrecha relación con la propia manera en que las herramientas de IA funcionan creando materiales nuevos a partir de otros ya existentes, y con el tipo de montaje que a menudo encontramos en muchos de los filmes analizados, consistente en un compendio de fragmentos en metamorfosis continua, que se desarrollan en un prolongado espectro espaciotemporal y con una gran dimensión fantasmática (Martínez-López y Salvadó-Romero, 2025). La tensión dramática en ellos, lejos de ser producida por un clímax narrativo, se produce como consecuencia de la yuxtaposición de los materiales, en principio desconectados. En la tercera edición del +RAIN, la mayoría de los autores de los films finalistas –Zirou Chen, Marco Talarico, Brecht Vanhoutte o Amaïllia Bordet– explicaban cómo la base de sus trabajos eran imágenes encontradas en la red y cómo su reutilización les servía para cuestionar su propia identidad, y la memoria, individual o colectiva. La posibilidad de trabajar con este "archivo infinito" modifica la relación con nuestro pasado, permitiendo revisarlo y crear alternativas al mismo. De hecho, es esta una de las cuestiones temáticas, conceptuales y procedimentales que más aparecen en las películas proyectadas a lo largo de las tres ediciones del *+RAIN Film Fest*. En esta línea, *Home Age To Avalokiteśvara* (Maria Thuý Hiên Than, Reino Unido, 2023) es ejemplar en la materialización de una memoria individual configurada a partir de un imaginario exterior. Se trata de una película hipnótica donde la directora reflexiona sobre el impacto que tuvieron en su infancia tanto un imaginario visual maximalista como el sistema de creencias mezcla de budismo Mahayana y Catolicismo que su madre le inculcó. A partir de lo que Hito Steyerl define como "imágenes pobres" (2014), con la misma *low quality* de las imágenes que poblaban su casa cuando era niña, la autora crea un gran collage que vendría a conformar un mandala caótico para ilustrar su propia contradicción en relación a su educación espiritual. De una estética completamente distinta, el film *Portrait of the Jungle People* (Eddie Wong, Malasia, 2022) trata de reconstruir la memoria colectiva de un pueblo a través de un *travelling in* hacia el interior de la jungla. Conformado a partir de interpolaciones de imágenes, la experiencia cinética que genera en el espectador recuerda a algunos de los primeros experimentos del cine de los orígenes, como el de situar una cámara ante una locomotora de tren. El relato ausente –evocado por una voz en off que cuenta los hechos históricos acontecidos– se va configurando mientras nos adentramos en la frondosidad de un paisaje en constante transformación y creado mediante el solapamiento de imágenes. En el caso de

Figura 4. Fotograma de *Who Was Here?*. Fuente: Evi Stamou, 2025. © Evi Stamou.

Figura 5. Fotograma de *No Home Movies*. Fuente: Amaïllia Bordet, 2024. © Amaïllia Bordet.

la película ganadora de la edición 2025 ***Who Was Here?*** (Evi Stamou, Grecia, 2025) –que lleva como significativo subtítulo ***A posthuman documentary***– la directora busca llenar los vacíos de la biografía de su padre en la época de la dictadura de los coroneles, mediante una correspondencia con una inteligencia artificial (Figura 4). De este intercambio surgen diferentes historias posibles en el que las imágenes, en forma de fotografías en blanco y negro encadenadas, se hacen y se deshacen, se borran y se reconstruyen sin cesar.

También la película ganadora del premio al talento emergente de la edición de 2025, ***No Home Movies,*** de Amaïllia Bordet (Francia, 2024) se interroga sobre la naturaleza de la memoria y sobre si puede existir en realidad una memoria objetiva o sincera (Figura 5). Para realizar el film, en el que una inteligencia artificial intenta construir una memoria propia a partir de imágenes de otros, Amaïllia utilizó un cincuenta por ciento de imágenes de archivo, la mayoría encontradas en internet y de películas caseras de gente que no conocía para darse cuenta de que, en realidad, todas podían ser ella y su familia ya que al final todos filmamos y fotografiamos lo mismo. Destaca también en él el uso del ***glitch*** como recurso estético –que ha devenido una constante conceptual, procedimental y formal de los trabajos realizados con IA– que nos permite dudar acerca la naturaleza de nuestra propia realidad y de lo que consideramos "real". En relación al ***glitch*** (hoy por hoy consecuencia, pero también constitutivo de las imágenes hechas con IA), Somaini (2023) recuerda que en los espacios latentes nunca se puede conseguir exactamente el objeto que quieres, por lo que permiten reproducir los errores, lagunas o imperfecciones de la memoria y de la mente humana.

En el caso de ***The Eggregores' Theory***, de Andrea Gatopoulos, que inauguró la Semana de la Crítica de Venecia en 2024 y quizá una de las películas –si no la más– narrativa de las programadas en el ***+RAIN Film Fest*** hasta ahora, su director trabaja la memoria, pero desde lo distópico (Figura 6). Nos habla la voz en off de un hombre que no recuerda su pasado en una sociedad dictatorial que se rige por unos signos implantados por una máquina y cuyos habitantes no saben descifrar. El film, bajo la apariencia de un relato de amor en una sociedad "orwelliana", aborda una de las cuestiones clave del funcionamiento de las herramientas de IA generativa: la del lenguaje y la relación de las palabras o los prompts con las imágenes. De hecho, uno de los films finalistas de la primera edición del ***+RAIN***, ***My Word*** (Carme Puche, 2023), ilustraba los sesgos de género, raza y clase que condicionan la comunicación entre el ser humano y la máquina. Tanto el film de Gatopoulos como el de Puche, en estilo y planteamientos muy alejados, demuestran la "política" que se esconde detrás de un simple prompt. Además, ahora no solo encontramos trabajos en los que las palabras en forma de prompts generan imágenes o al revés, sino que también, la suma que se produce entre palabra e imagen es a su vez generadora de nuevas imágenes.

Esta perspectiva política e identitaria tiene un complemento de carácter kafkiano en la película de Zirui Chen, ***Format Error Occurred at Offset*** (Alemania, 2025), en la que el realizador chino explica de manera irónica sus dificultades al emigrar

Figura 6. Fotograma de *The Eggregores' Theory*. Fuente: Andrea Gatopoulos, 2024. © Andrea Gatopoulos.

a Europa, reflexionando sobre el concepto de identidad en el mundo en que vivimos, una identidad que podemos transformar infinitamente gracias a la IA generativa. Chen, que compuso su film principalmente con imágenes de Twitter, comentaba en la edición de 2025 del *+RAIN Film Fest* que empezó a usar Midjourney y Stable Diffusion para ver "qué pasaba dentro" e investigar sobre el potencial y la capacidad metafórica de estas aplicaciones. De hecho, esta película es una metáfora de su identidad flexible y su memoria mutante. El director reflexiona además en la película sobre el impacto del uso de la IA generativa en las diferentes sociedades, así como sus potenciales ventajas y peligros en diferentes regímenes políticos y estructuras sociales. También se cuestiona sobre la identidad el director de *At Least I Will Be 8 294 400 Pixel* (Italia, 2024) Marco Talarico, quien contempla el uso de de la IA como una manera de entender cómo esta y la conciencia funcionan, por la similitud de la última con las bases de datos. En su film combina imágenes reales en movimiento con imágenes generadas por IA, así como otras recicladas.

4. Dimensión material y medioambiental. Posthumanismo

A la hora de tratar el tema de la IA en los diferentes ámbitos, se suele pasar por alto su dimensión "natural", cuando el origen de lo que conocemos como inteligencia artificial remite en realidad a las primeras formulaciones sobre la Vida Artificial, basadas en sistemas de vida biológicos (Varela y Bourgine, 1992). También se suelen olvidar, debido a su aparente volatilidad, su impacto medioambiental y su materialidad (depende de fenómenos geológicos y físicos específicos y de elementos –finitos– como el litio, o el petróleo). En relación a estos aspectos, nos encontramos por un lado, una tensión entre crecimiento tecnológico y perturbaciones ecológicas; y por otro, los lazos a los que hacíamos mención entre lo biológico, lo mineral y lo sintético (lo inerte maquínico entra en la cadena de los seres vivos, y la mente se prolonga en las máquinas y dispositivos de almacenamiento). Estas cuestiones se reflejan en los trabajos analizados de diferentes maneras, abriéndose a temas como la colapsología, el postantropocentrismo y el posthumanismo. En *Ripear un desierto* (2024), Felipe Elgueta realiza un mapeo y una reconstrucción en 3D del desierto de Atacama a base de fotogrametría, NeRF y archivos de internet (Figura 7). En la película, la materialidad y las texturas cambiantes de la imagen están compuestas de montañas de ropa, neumáticos y basura industrial que conforman los paisajes del norte de Chile. Estas montañas, además de su dimensión ecológica literal, también vendrían a representar esa cada vez más grande acumulación de imágenes sin control y que, al menos por el momento, nadie está gestionando.

Con el fin de ampliar el nuevo pensamiento ecológico y de alianza interespecies formulado ya por teóricas como Donna Haraway (2019) o Rosi Braidotti (2015), Hayles (2017) busca proponer una definición de lo cognitivo aplicable tanto a los sistemas técnicos como a formas de vida biológicas; una nueva definición que abriera la puerta a otras maneras de percepción y relación con el entorno que permitirían transformar la

Figura 7. Fotograma de *Ripear un desierto*. Fuente: Felipe Elgueta, 2024. © Felipe Elgueta.

vida en el planeta. Esta idea la formula bajo el concepto de una nueva "ecología planetaria cognitiva" que incluiría actores humanos y técnicos desde nuevos preceptos éticos. La dimensión posthumana, como mencionábamos ya al principio del texto está implícita en la propia naturaleza de la IA y se manifiesta de diferentes maneras en los trabajos analizados.

Una de las primeras películas emblemáticas realizadas con IA por lo que a ecología y posthumanismo se refiere, es *PLSTC* (Laen Sanches, EE.UU., 2022). El film plantea una distopía submarina creada a partir de la mezcla de imágenes de criaturas oceánicas realizadas a mano y con el uso de la IA. Los inquietantes especímenes que ilustra el film son una simbiosis de las relaciones entre seres orgánicos e inorgánicos; mutaciones fruto de la explotación petrocapitalista del planeta por parte del ser humano, que conlleva devastadoras consecuencias en la vida marina. Por su parte, *False Witness* (Flo Yuting Zhu, UK, 2024), ganadora de una mención especial en el *+RAIN Film Fest* de 2025, transforma las imágenes registradas por las cámaras de videovigilancia ubicadas en un bosque en mutaciones posthumanas en las que seres humanos y animales se combinan. En este diario fílmico que mezcla imágenes recogidas por cámaras de visión nocturna de rastreo de animales salvajes e imágenes generadas por IA, el público se vuelve un testigo cómplice completando el dispositivo espaciotemporal que la directora propone y devolviéndonos también a los orígenes del *+RAIN Film Fest* con la película comentada al inicio del texto, *UNINVITED*. Para cerrar esta cuestión mencionar también las mutaciones que el director español Fran Gas nos proponía en *Of Youth* (2023), film ganador de la primera edición del festival. Si bien la película podría encuadrarse en cierto tipo de género de terror y su premisa es el sueño que tiene una joven a la que unos alienígenas que han abducido intentan arrebatar su juventud, podemos contemplarla también como una representación de esa nueva alianza interespecies a la que apuntaban Haraway, Braidotti o Hayles.

5. Conclusiones. ¿Hacia una nueva forma de narratividad?

En las bases fundacionales del *+RAIN Film Fest* se hace mención a la idea de contar historias: "el festival se interesa por el uso de metodologías creativas al servicio de la narración". Sin embargo, el recorrido de una gran parte del corpus fílmico generado con IA se revela en muchos casos como profundamente antinarrativo o muy alejado del canon clásico de narración. ¿Qué está ocurriendo entonces? ¿Hacia dónde apunta la posible narratividad de este tipo de cine? Aunque todavía es pronto para poder conocer el verdadero impacto de esta tecnología en el mundo audiovisual, lo que podemos afirmar es que las películas programadas en el *+RAIN Film Fest* nos hacen, por un lado, cuestionarnos una vez más acerca de la verdadera naturaleza del cine; y, por otro, preguntarnos sobre qué entendemos hoy día, en un mundo saturado de estímulos visuales multidireccionales, por contar historias. De entrada, como hemos ido apuntando a lo largo del texto, desde una perspectiva estética, la mayoría de películas hechas con IA tienen un parentesco con el cine experimental e incluso con el primer cine a través del concepto que el historiador del cine Tom Gunning definió como "cine de atracciones" (1989). Con él, pretendía reivindicar una forma de entender una parte importante del primer cine como una experiencia sensorial y estética para el espectador, más vinculada a la fascinación despertada por el registro de la imagen en movimiento. Este concepto le sirve precisamente a Gunning (2003) para conectar ambas corrientes cinematográficas, la del primer cine y la del cine experimental; pues este rasca bajo la superficie del cine, reexplorando su naturaleza, sus elementos y la manera en la que estos se despliegan, atendiendo al proceso, y no a un causa-efecto. A la luz de todo ello, el concepto de "cine de atracciones" es absolutamente vigente y útil para describir tanto una de las estéticas que surge de la IA generativa como sus efectos en el espectador. En este sentido, la performatividad de la máquina –rastreable en las imágenes– es una de las cuestiones fundamentales que, como indica la historiadora del arte Laurence Bertrand Dorléac (2018), está en la génesis de las primeras experiencias de la IA generativa, como *Love Letter Generator* (1952), un programa que generaba cartas de amor de forma automatizada, creado por Christopher Strachey y Alan Turing; o bien AARON (1973) el primer robot pintor creado por Harold Cohen. En este último caso, no eran las imágenes en sí las que llamaban la atención, sino más bien todo el espectáculo de un dispositivo maquínico intentando dibujar o pintar algo, en directo.

Para la mayoría de los creadores actuales precisamente el interés de trabajar con la IA estriba en conocerla e interrogarla. Pero su uso no radica en el control de la misma y en su domesticación, sino en aprovechar los nuevos lugares a los que esta nos puede conducir a partir del azar, la sorpresa, el error. Son estos elementos, que conectan con los métodos procedimentales del surrealismo, el dadaísmo u otros movimientos de las vanguardias históricas, los que diferencian el uso de la IA del de otro tipo de tecnología. La razón de su utilización en creaciones fílmicas estriba precisamente en que las fallas, el azar y la incertidumbre intrínsecos de las aplicaciones permiten generar una o varias capas más tanto a nivel estético como reflexivo. Este aspecto conecta de nuevo los trabajos analizados –en los que prima además un uso de "imágenes pobres" (Steyerl, 2014)– con el cine experimental y los aleja del uso de la IA en el cine de Hollywood o comercial, en el que se usa la IA generativa para todo lo contrario: para conseguir una perfección y una definición en las imágenes que no existen en la realidad. Por lo que respecta al proceso y la estética, también es interesante señalar que podríamos catalogar a los creadores audiovisuales que participaron en las tres ediciones del *+RAIN Film Fest* de animadores porque lo que están haciendo es animar imágenes digitales y sus trabajos entroncan, además, con el carácter de mucho del cine abstracto tanto europeo

(iniciado en los años '20 en Alemania[9] y Francia como una prolongación de las vanguardias plásticas), como estadounidense (encarnado a partir de los años '40 en figuras como la cineasta Mary Ellen Bute). Así, pues, otra de las líneas estéticas identificadas en los films analizados responde a lo que Lev Manovich definió, a raíz de los medios digitales, como "un subgénero de la pintura" (2001, p. 295). Con el advenimiento de la IA generativa, la animación después de ser marginalizada a lo largo de la historia del cine se sitúa de lleno en el centro de reflexión de la teoría fílmica (Gunning, 2014). Partiendo de esta centralidad del proceso creativo y de la reflexión sobre el funcionamiento de la propia herramienta en los trabajos analizados, el trabajo con el archivo se revela como otra de las constantes conceptuales y temáticas de muchos de los films del corpus. Recurrir a imágenes de otros para explicarse uno mismo como también dar nuevos usos o sentidos a imágenes preexistentes es una práctica recurrente en las narrativas asociadas en la IA. ¿El hecho de que el proceso creativo se asemeje más al reciclaje o remontaje de imágenes significa que desaparece el artista del proceso creativo? ¿Puede un cineasta en el futuro asemejarse más a un "curador de imágenes"? Dorléac y Neutres (2018), señalaban a propósito de la exposición ***Artistes & Robots*** en el Grand Palais de París en 2018 que los robots no sustituyen al artista ni al arte sino que nos invitan a preguntarnos qué es una obra de arte y qué es un artista. Por tanto, podemos decir que la IA cambia las reglas del juego, entre otras cosas porque obliga a replantearse cuestiones fundamentales en torno a la idea de qué es un artista, qué es una obra de arte o quién es en realidad el creador, si el artista, el ingeniero, el robot, el espectador o todos al mismo tiempo. En este sentido, los films analizados apuntan una idea: la investigación sobre IA debería remodelar su concepto de creatividad siguiendo, como sugiere Zylinska (2020) las líneas de pensamiento desarrolladas por el citado Whitehead y basadas en "modelos biológicos y sociales de creatividad". "Si para Whitehead la creatividad es el cambio que se produce en la forma en que los organismos actúan sobre su entorno [...], la investigación en IA también se beneficiaría de la adopción de un concepto de inteligencia «basado en la investigación atenta» y surgido de las relaciones del ser humano con su entorno. Naturalmente, los artistas no construyen estas máquinas sólo para obtener «ayuda», sino más bien para sondear los límites de la idea humana de creatividad y de los ensamblajes hombre-máquina. Así pues, estas obras deberían percibirse como colaboraciones entre los artistas y los sistemas robóticos que esos artistas han diseñado" (Zylinska, 2020, p. 18). Por los distintos aspectos apuntados referentes al proceso de creación con la IA generativa, identificamos unas temáticas en los films analizados que son el reflejo de estos modelos biológicos y sociales como también de la voluntad del diálogo del artista con la tecnología. En este sentido, la problematización de la emergencia climática como la autoconciencia de la máquina son dos temas recurrentes en la narrativa de la IA generativa. Sin embargo, y de forma sorprendente, lo que podríamos clasificar como "narrativas del yo", propias de los diarios filmados como también de las epístolas cinematográficas, se erigen como uno de los principales vehículos de expresión de muchos films. La nueva tecnología más que alejar a los creadores audiovisuales de su mundo interior les permite llevar a cabo un trabajo de introspección en el que la materialidad y la textura de las imágenes pre-existentes se convierte, junto la propia voz en off, en una vía para representar y mostrar determinadas cuestiones identitarias como también dar forma a un sentimiento generacional de melancolía y nostalgia ante el presente. Por último, y a partir de los aspectos estéticos, conceptuales y temáticos identificados de las películas tratadas, cabría repensar la obra de arte como tal. La mayoría de los estudios, como el de Joshua Krook (2024), que ponen el foco en la IA generativa revive el viejo debate en torno al concepto del "aura", introducido por Walter Benjamin en 1935 (2019). Krook argumenta que se pierde el aura no solo en la materialidad de la obra de arte, sino también en el artista, que ya no es humano. Vamos también un paso más allá del planteamiento que hacía el filósofo José Luis Brea en 1991, cuando planteaba, bajo el concepto de "auras frías", un "enfriamiento" en la obra de arte debido a la reproducción masiva y la difusión a través de medios tecnológicos, que condujo a una estetización difusa de la vida cotidiana y una expansión del arte más allá de sus límites tradicionales. Hoy día, y en este contexto, el uso responsable de la IA creativa pasaría por la priorización de la visión humana sobre la visión artificial. Por ello, obras artísticas audiovisuales como las que han pasado por las hasta ahora tres ediciones del ***+RAIN Film Fest*** son fundamentales para seguir teniendo un pensamiento crítico –bajo la forma de parámetros estéticos y conceptuales– sobre la presencia y el uso de la IA en nuestras vidas.

Notas al final

1. La traducción del inglés original es de los autores.
2. Es relevante señalar que muchos de los títulos que se mencionarán en el texto han tenido sus estrenos en festivales internacionales de cine "al uso", lo que demuestra la cabida que están teniendo este tipo de obras audiovisuales en los circuitos cinematográficos denominados "de autor".
3. Este término en su versión anglófona, choreocinema, lo utiliza por primera vez en 1946 el crítico de danza estadounidense John Martin (cit. en Clark, Hodson y Neiman, 1988, p. 286) a propósito de la película de Deren *A Study in Choreography for Camera* (1945) que para él anunciaba «[…] el inicio de un arte realmente nuevo, el "coreocine", en el cual la danza y la cámara colaboran en la creación de una obra de arte única».
4. Para más información sobre el movimiento, consultar las referencias: Mekas, J. (2017). *Cuaderno de los sesenta. Escritos 1958-2010*. Buenos Aires: Caja Negra; Rees, A. L., White, D., Ball, S., Curtis, D. (Eds.). (2011). *Expanded Cinema. Art, Performance, Film*. London: Tate Publishing; VanDerBeek, S. (1966). Culture: Intercom and Expanded Cinema. A Proposal and Manifesto. En *Film Culture 40*, primavera, 15-18, y en www.stanvanderbeek.com; Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc.

5. El *+RAIN Film Fest* no dispone de una información detallada alrededor del presupuesto de los films programados durante sus tres ediciones. Sin embargo, en los diálogos post-proyección celebrados con los cineastas se ha abordado la cuestión de la escasez o ausencia de financiamiento económico para llevar a cabo los proyectos. Puede consultarse esta información en: https://www.upf.edu/web/RAINfilmfest/canal-RAINstream
6. Traducción de los autores.
7. Para una información detallada sobre el proyecto, consultar Sutton, G. (2015). *The Experience Machine: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and Expanded Cinema.* Cambridge: MIT Press.
8. La conferencia celebrada el 10 de junio de 2025 en Barcelona puede consultarse on-line en: https://www.upf.edu/web/RAINfilmfest/canal-RAINstream
9. En este sentido, la que se considera la primera película abstracta o "absoluta" de la historia del cine (y también la primera de animación experimental) es *Lichtspiel Opus I*, de Walter Ruttmann (1921), compuesta íntegramente de colores y formas, coloreada a mano y con una banda sonora elegida expresamente para las imágenes.

Referencias

Benjamin, W. (2019). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Godot.

Bordet, A. (directora) (2024). *No Home Movies* [cortometraje realizado con IA]. Francia.

Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano*. Herder.

Brea, J. L. (1991). *Las auras frías (El culto a la obra de arte en la era postaurática)*. Anagrama.

Chávez-Heras, D. (2024). *Cinema and Machine Vision. Artificial Intelligence, Aesthetics and Spectatorship*. Edinburgh University Press.

Chen, Z. (productor y director) (2025). *Format Error Occurred at Offset* [cortometraje realizado con IA]. Alemania.

Clark, V. A., Hodson, M. y Neiman, C. (1988). *The Legend of Maya Deren*, vol. I, parte 2. Anthology Film Archives.

Dorléac, L. B. y Neutres, J. (Eds.). (2018). *Artistes et robots*. RMN.

Elgueta, F. (directora) (2024). *Ripear un desierto* [cortometraje realizado con IA]. Chile.

Foster, H. (2004). An Archival Impulse. *October, 2004*(110), 3–22. https://doi.org/10.1162/0162287042379847

Frampton, H. (2009 [1971]). For a Metahistory of Film: Commonplace Notes and Hypotheses. En B. Jenkins (Ed.), *On the Camera Arts and Consecutive Matters: The Writings of Hollis Frampton*, (pp. 131–139). MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/7851.003.0021

Fusetti, R. (director) (2023). *Generation* [cortometraje realizado con IA]. Wild Island Films. Estados Unidos.

Gas, F. (productor y director) (2023). *Of Youth* [cortometraje realizado con IA]. España.

Gatopoulos, A. (director) (2024). *The Eggregores' Theory* [cortometraje realizado con IA]. Eliofilm, Il Varco Cinema i Naffintusi. Italia.

Gaudreault, A. y Marion, P. (2013). *La fin du cinéma? Un média en crise à l'ère du numérique*. Armand Colin.

Giralt-Gris, A. (2025). Algoritmos con memoria. *Caimán Cuadernos de Cine*, (196), 12-14.

Gunning, T. (1989). The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-garde. En T. Elsaesser y A. Barker (Eds.). *Early Film: Space, Frame, Narrative* (pp. 381-388). BFI.

Gunning, T. (2003). Loïe Fuller and the Art of Motion Body, Light, Electricity, and the Origins of Cinema. En R. Allen y M. Turvey (Eds.). *Camera Obscura, Camera Lucida*, (pp. 75-90). Amsterdam University Press.

Gunning, T. (2014). Animating the Instant: The Secret Symmetry between Animation and Photography. En K. Beckman (Ed.), *Animating Film Theory, (pp. 37-53).* Duke University Press.

Haraway, D. J. (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. Consonni.

Hayles, K. (1999). *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago University Press.

Hayles, K. (2017). *Unthought. The Power of the Cognitive Nonconscious*. Chicago University Press.

Hiên-Than, M. T. (productora y directora) (2023). *Home Age to Avalokitesvara* [cortometraje realizado con IA]. Vietnam / Francia / Reino Unido.

Krook, J. (2024). Art in the Age of Artificial Intelligence. *SSRN*. https://doi.org/10.2139/ssrn.4766175

Lange, J. (productor y director) (2022). *Abyss* [cortometraje realizado con IA]. Dinamarca.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.

Martínez-López, C. y Salvadó-Romero, A. (2025). Cine y atracciones. IA, experimentación, tecnología y poshumanismo. *Caimán Cuadernos de Cine*, (196), 24-26.

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media*. MIT Press.

Mekas, J. (2017). *Cuaderno de los sesenta. Escritos 1958-2010*. Caja Negra.

Puche, C. (productora y directora) (2023). *My Word* [cortometraje realizado con IA]. España.

Rampula, T. (director) (2024). *Time Metallurgist* [cortometraje realizado con IA]. República Checa.

Rees, A. L., White, D., Ball, S. y Curtis, D. (Eds.). (2011). *Expanded Cinema. Art, Performance, Film*. Tate Publishing.

Sanches, L. (productor y director) (2022). *PLSTC* [cortometraje realizado con IA]. Estados Unidos.

Somaini, A. (2023). Algorithmic Images: Artificial Intelligence and Visual Culture. *Grey Room,* (93), 74-115. https://doi.org/10.1162/grey_a_00383

Somaini, A. (dir.) Ackerman, A., Gefen, A. y Viewing, P (com.) (2025). *Le monde selon la IA*. Jean Boîte Editions et Jeu de Paume.

Stamou, E. (productora y directora) (2025). *Who was here?* [cortometraje realizado con IA]. Grecia.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla.* Caja Negra.

Sutton, G. (2015). *The Experience Machine: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and Expanded Cinema*. MIT Press.

Talarico, M. (productor y director) (2024). *At Least I Will Be 8 294 400 Pixel* [cortometraje realizado con IA]. NABA, Italia.

Thomson, N. y Ubermorgen (productores y directores) (2022). *UNINVITED* [cortometraje realizado con IA]. : Studiohyte, Reino Unido.

VanDerBeek, S. (1966). Culture: Intercom and Expanded Cinema. A Proposal and Manifesto. *Tulane Drama Review, 11*(1), 28-48. https://doi.org/10.2307/1125263

Vanhoutte, B. (productor y director) (2024). *Ethereal Rhythms, Everything Rhymes* [cortometraje realizado con IA]. Bélgica.

Varela, F. y Bourgine, P. (ed.) (1992). *Toward a Practice of Autonomous Systems: Proceedings of the First European Conference on Artificial Life*. MIT Press.

Virilio, P. (1989). *La máquina de visión*. Cátedra.

Whitehead, A.N. (2021). *Proceso y realidad*. Atalanta.

Wiener, N. (1948). *Cybernetics.* MIT Press.

Wong, E. (productor y director) (2022). *Portrait of the Jungle People* [cortometraje realizado con IA]. Malasia.

Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. P. Dutton & Co., Inc.

Zhu, F. Y. (productora y directora) (2024). *False Witness* [cortometraje realizado con IA]. Reino Unido.

Zylinska, J. (2020). *AI Art Machine Visions and Warped Dreams*. Open Humanities Press .

CV

Carolina Martínez-López

- carolina.martinez@eram.cat
- https://orcid.org/0000-0003-1759-7651
- Es profesora titular en los Grados en Artes Escénicas y Comunicación Audiovisual y Multimedia de la Universitat de Girona (ERAM), y miembro del grupo Teories de l'Art Contemporani (UdG) y programadora de la Semana Internacional de Cine de Valladolid (SEMINCI). Es editora y traductora de El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren (2015/2020). Sus líneas de investigación giran en torno a las relaciones entre cine, coreografía y la escena desde una perspectiva experimental y documental. Forma parte del comité de selección de films del *+RAIN Film Fest*.

Alan Salvadó-Romero

- alan.salvado@upf.edu
- https://orcid.org/0000-0001-8282-2021
- Es profesor del Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra, donde enseña Historia del Cine y Modelos de Puesta en Escena en el Grado de Comunicación Audiovisual. Entre 2021 y 2023 completó una estancia postdoctoral en la Universitat de Girona en el Grupo de Investigación en Orígenes del Cine. Ha impartido clases en la Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña y en la la Universitat Ramon Llull. Sus líneas de investigación giran alrededor de la estética del paisaje, la iconografía audiovisual y la cultura visual. Es co-director de la sección de FEST del *+RAIN Film Fest*.

PUBLICIDAD | ADVERTISING | PUBLICITAT

Llamada de artículos:

Metainvestigación de la Comunicación: tendencias metodológicas y temáticas en un contexto de cambio entre la IA y lo tradicional

Editores invitados:

Patricia Izquierdo Iranzo
Universidad Rey Juan Carlos, España

Montserrat Jurado Martín
Universidad Miguel Hernández de Elche, España

Carlos Lozano Ascencio
Universidad Rey Juan Carlos, España

HTXT

n. 33 / 2026

Fecha límite: 30 de junio de 2026
Notificación de aceptación: octubre de 2026
Publicación: noviembre de 2026

More info: https://raco.cat/index.php/Hipertext/index