

La inteligencia artificial generativa como recurso primario en la producción audiovisual y multimedia: análisis de producción resultante de Gen 48

Resumen

La irrupción de la inteligencia artificial generativa (IAGen) ha marcado un punto de inflexión en la producción audiovisual contemporánea, especialmente desde la aparición de tecnologías como *ChatGPT*, *Midjourney* y *Runway*. La evolución de estas herramientas ha sido exponencial, ampliando su rango de aplicaciones, su precisión técnica y el grado de automatización de tareas, lo que ha transformado de manera inédita los procesos y flujos de trabajo en el ámbito audiovisual y multimedia. Este artículo aborda dicha transformación a partir de dos aproximaciones complementarias: una revisión de la literatura que contextualiza el desarrollo de la IAGen y sus usos en las distintas fases de la producción audiovisual, y un análisis multimodal de 33 cortometrajes generados en la competición Gen 48, un certamen que desafía a crear obras en 48 horas exclusivamente con herramientas generativas. Se concluye que la IAGen no solo condiciona la forma y ritmo de las obras, sino que orienta la emergencia de nuevas estéticas, estructuras narrativas y estrategias creativas adaptadas a sus capacidades y limitaciones. Este estudio contribuye a la comprensión de la agencia híbrida humano-máquina en la creación audiovisual contemporánea y abre líneas de investigación sobre su impacto en los modelos de producción y en el desarrollo de nuevos lenguajes expresivos.

José Luis Rubio-Tamayo
Doctor en Creatividad Aplicada (UCM).
Universidad Rey Juan Carlos
Madrid, España
Correo electrónico: jose.rubio.tamayo@urjc.es
orcid.org/0000-0002-8305-9205
Google Scholar

Cristina Nayeli Ángeles-Huesca
Magíster en Comunicación y Lenguajes Visuales (ICONOS)
Universidad de Nebrija
Madrid, España
Correo electrónico: cangeles@nebrija.es
orcid.org/0000-0002-5197-8004
Google Scholar

Recibido: junio 30 de 2025

Aprobado: diciembre 21 de 2025

Palabras clave:
audiovisual, cine, IAGen,
inteligencia artificial generativa,
multimedia, video.



Generative artificial intelligence as a primary resource in audiovisual and multimedia production: an analysis of the output generated by Gen 48

Abstract

The emergence of generative artificial intelligence (GAI) marked a turning point in contemporary audiovisual production, particularly with the advent of technologies such as ChatGPT, Midjourney, and Runway. The evolution of these tools has been exponential, expanding their range of applications, technical precision, and the degree of task automation, thereby transforming processes and workflows in the audiovisual and multimedia fields in unprecedented ways. This article addressed this transformation through two complementary approaches: a literature review that contextualized the development of GAI and its uses in the various phases of audiovisual production, and a multimodal analysis of 33 short films generated in the Gen 48 competition, a contest that challenged participants to create works in 48 hours using exclusively generative tools. It was concluded that IAGen not only shaped the form and rhythm of the works but also guided the emergence of new aesthetics, narrative structures, and creative strategies adapted to its capabilities and limitations. This study contributed to the understanding of hybrid human-machine agency in contemporary audiovisual creation and opened lines of research on its impact on production models and the development of new expressive languages.

Key words:
audiovisual, film, IAGen,
generative artificial intelligence,
multimedia, video.

Introducción

La inteligencia artificial generativa, conocida también como IAGen, es una tecnología que ha generado una considerable disrupción en la producción audiovisual en los últimos años, desde la emergencia de modelos como *ChatGPT*. Los avances en producción audiovisual y generación de contenido en este contexto de creación multimedia han sido exponenciales, y las herramientas actuales, como *Runway*, o *Veo 3*, son capaces de generar contenido audiovisual con un enorme grado de realismo y con prácticamente cualquier estilo artístico.

Este fenómeno transforma de manera indudable el escenario de la industria audiovisual dentro del ámbito de las industrias creativas, y está redefiniendo las profesiones y los oficios relacionados con la producción en dicha industria. Por este motivo, los flujos de trabajo y los *pipelines* están siendo objeto de una serie de transformaciones de las estructuras de producción a través de un proceso de cambios (Feher, 2025) derivados de la implementación de una tecnología capaz de analizar datos, generar imágenes, generar código, realizar *deep research* o generar videos, en lo que constituye uno de los hitos tecnológicos más disruptivos de la última década, y que ha terminado permeando todas las dimensiones de la producción digital.

En el contexto específico de la producción audiovisual, la transformación se ha dado en varias etapas y dimensiones, principalmente en aspectos relacionados con variables como la calidad del video, el grado de realismo, el estilo o la correspondencia entre el *prompt* y lo que finalmente generan los modelos, especialmente en cuestiones relacionadas con la figuración. Existen, además, cuestiones como la abstracción y el simbolismo, que tienen un grado de complejidad dialéctica mayor, como es el caso de los *motion graphics*.

Una de las cuestiones importantes es que, a nivel de realismo –y salvo una proyección de evolución de perfecciones técnicas específicas– se ha alcanzado el máximo nivel posible en lo referente a dicho grado y calidad de producción de estilos potenciales. Entre los aspectos fundamentales por mejorar en investigaciones futuras se encuentran la precisión del *prompt* o la resolución de los videos, siendo el 4K uno de los retos pendientes para los modelos al momento de elaboración de este manuscrito.

Por ello, se considera fundamental el desarrollo de modelos de análisis de los procesos de producción y los *pipelines* de los videos generados con herramientas de inteligencia artificial, con el fin de mejorar y optimizar tales procesos y establecer estándares adaptados a la casuística del potencial producto final. Esto implica también una transformación profunda en las estructuras de producción de contenidos audiovisuales, desde el guion hasta la postproducción final –que constituye uno de los aspectos con intervención más humana-, pasando por la dirección de arte o de fotografía, así como la generación de efectos visuales o VFX, dada la dimensión sintética de las imágenes producidas con herramientas de inteligencia artificial generativa.

En este marco, el objetivo general de este estudio es analizar las características formales, narrativas y productivas de los cortometrajes realizados con IAGen en el certamen Gen 48, así como comprender cómo las capacidades y limitaciones de estas herramientas modelan la estética y los procesos de creación audiovisual. Para ello, la investigación se propone, en primer lugar, revisar críticamente la literatura reciente sobre producción audiovisual con IAGen, junto con los aportes de la teoría cinematográfica y de la imagen. En segundo lugar, busca caracterizar las condiciones de producción del certamen Gen 48 a partir de testimonios y de la documentación disponible, así como examinar sistemáticamente un corpus de 33 cortometrajes mediante un análisis multimodal basado en categorías visuales derivadas de Cowan (2019),

complementadas con las pertinentes según las recomendaciones de Rose (2001). Finalmente, el estudio se orienta a identificar las estrategias creativas desarrolladas frente a las limitaciones técnicas de la IAGen y a describir las tendencias estéticas y narrativas emergentes presentes en las obras.

Mitchell (1994/2009), en su obra *Teoría de la Imagen*, alude al fenómeno de los síntomas tecnológicos de Cray, para señalar que las imágenes generadas de manera sintética no pueden describirse como algo que separe la visión de lo humano, aunque sí constituyen fenómenos que han transformado las condiciones bajo las que se articulaba la visión humana. Mitchell (1994/2009) hace referencia a tipologías de imagen artificial y de producción sintética como las imágenes computacionales, los simuladores, la visión artificial, el reconocimiento de imágenes, los entornos virtuales o las resonancias magnéticas, entre otras. La generación de imágenes por medio de la inteligencia artificial generativa supone un salto cualitativo respecto a estas tipologías de imagen computacional, sintética o artificial descritas por Mitchell (1994/2009).

Décadas antes, Simondon (1965), en su obra *Imaginación e Invención [L'imagination et l'invention]*, describe una conciencia imaginante que remite a lo que hoy podría establecerse como analogía con los actuales modelos de aprendizaje profundo y las imágenes producidas por medios generativos computacionales de inteligencia artificial, o lo que Gómez y Rubio (2023) denominan, en un sentido más amplio, *algoritmografías*. La naturaleza de la imagen descrita por Simondon (1965) –como una entidad que se distribuye entre el sujeto y el objeto– se constituye como un fenómeno que ayuda a comprender los procesos mentales estructurados entre la ideación, la conceptualización y la postproducción final, y el modo en que estos procesos han evolucionado en la medida en que la tecnología los ha transformando, si bien sus estructuras primigenias y su orden de acciones se han mantenido a lo largo del tiempo.

Simondon (1965) describe, además, cuatro fases de la imagen mental como una analogía de lo que se conformaría como la estructura de un proceso de producción de imágenes fijas o en movimiento, que habría automatizado en gran medida parte de sus métodos de generación. Estas fases –que se corresponden con la anticipación, la recepción, la rememoración y la invención– parten de la premisa, planteada por el propio autor, de que no categoriza la imagen como una mera representación. Esta estructura se concibe, más bien, como una secuencia de un ciclo que involucra aspectos tanto de naturaleza física como transindividual.

Las analogías relacionadas con la producción de imágenes y, posteriormente, con los flujos de trabajo para la producción de imágenes –estáticas y dinámicas, bidimensionales y tridimensionales– son los fenómenos que han dado lugar a la emergencia de modelos y estructuras de producción en los que la automatización interviene en diferentes fases. Farinacci (2024) es uno de los autores que plantean la necesidad de desarrollar *frameworks* y modelos para integrar la inteligencia artificial generativa en el ámbito audiovisual, a través de la estructuración de métodos y el análisis de la idiosincrasia y los rasgos del potencial en la aplicación de la IA en el audiovisual y multimedia. El *framework* desarrollado por Farinacci (2024) se denomina AIAL –acrónimo de *artificial intelligence audiovisual literacy*– y tiene aplicaciones en ámbitos como la educación audiovisual. En esta línea Torres (2024) también señala la necesidad de analizar el potencial de la inteligencia artificial como herramienta de apoyo en los procesos de alfabetización o *literacy* en la producción de imágenes y en la comprensión de los fenómenos y el contexto que las rodean. Igualmente, Sánchez-Acedo et al. (2024) describen el contexto de la inteligencia artificial generativa en medios como la realidad extendida como un ecosistema, un nuevo bioma posthumanista en el que resulta imprescindible repensar los procesos de alfabetización mediática en

un contexto inédito de producción masiva de imágenes y con tecnologías que presentan hoy un enorme grado de inmersión e interacción.

Eugeni y Pisters (2020) ponen de relieve el impacto del uso de la inteligencia artificial generativa en los medios audiovisuales, desde una perspectiva cultural. Los autores estructuran el análisis en tres niveles: la representación de la confrontación de la inteligencia artificial y la humana, el análisis de las dinámicas de funcionamiento mutuo entre la IA y los medios audiovisuales, y, en tercer lugar, la consideración de cómo la inteligencia artificial lleva a la teoría de medios y al cine a reestructurar el análisis y los procesos de producción de las imágenes en movimiento. Estas teorías cinematográficas surgen de la imposibilidad de oponer el movimiento de la propia estructura de la realidad física subyacente, idea planteada en sus inicios por autores como Bergson (1896/2007) en su obra *Matter and Memory*. A partir de autores como Deleuze (1983/1984), en obras como *La Imagen movimiento*, se estructura toda una teoría de medios a partir de la descripción de los rasgos inherentes que conforman el medio cinematográfico, que amplía los postulados inicialmente planteados por Bergson (1896/2007) hacia dualidades y analogías como la imagen-afección, la imagen-percepción o la imagen-pulsión, entre otras. Este nuevo ecosistema de producción audiovisual precisa estructurar modelos y *frameworks* que configuren nuevas dimensiones relativas a la relación de la imagen con el contenido y su significado, así como con su proceso de producción y su conformación en una estructura narrativa. Bywood (2020) también pone de relieve la cuestión del medio tecnológico y del estado de la tecnología como mediadora en el proceso de creación visual, y como factor determinante del formato del contenido. Por su parte, López Delacruz, (2023) pone de relieve las estructuras formales de las narrativas audiovisuales generadas con inteligencia artificial, al observar que muchas de las narrativas audiovisuales emergentes en la cultura popular –como creaciones con nuevas herramientas de automatización generativa– presentan un grado de innovación

potencialmente limitado en ciertos contextos. No obstante, el análisis realizado en este estudio matiza dicha información, dado que han emergido nuevos formatos de producción que se ponen de relieve en esta publicación.

Burri (2024) advierte sobre las implicaciones que puede tener el uso de la IA en el contexto de los medios audiovisuales y alertan sobre aspectos que deben considerarse para no incorporar efectos potencialmente negativos. En particular, Burri (2024) señala la IA como una potencial herramienta de degradación de contenido audiovisual en lo referente a la fiabilidad de la información o la prominencia de sesgos en los diferentes niveles de representación. Luo (2024), por su parte, aborda los factores que determinan a la inteligencia artificial como optimizadora del potencial de la percepción sensorial en el ámbito audiovisual, especialmente en aspectos como la eficacia en la producción. Al considerar el factor de la evolución tecnológica, Luo (2024), plantea tres rasgos fundamentales de esta transformación gracias a la inteligencia artificial generativa y la automatización de algunos procesos: la espectacularidad de los medios audiovisuales, la transformación de las estructuras lógicas narrativas y la construcción y configuración de una estructura afectiva en el medio audiovisual.

Con respecto a la cuestión de la narrativa, autores como Viñolo (2024) advierten de la transformación que supone la implementación de los procesos audiovisuales y su impacto en el desarrollo de la narrativa. Uno de los aspectos que identifica Viñolo (2024) tiene que ver con la ruptura que representa la IAGen al introducir el factor de aleatoriedad en la producción de imágenes digitales y su posterior animación para la generación de contenido multimedia. Braun et al. (2020) comparan de manera sistemática la narrativa y el *storytelling* en procesos de automatización frente a los generados por personas, y encuentran diferencias en aspectos esenciales de la tecnología de entonces –como la coherencia y la sofisticación– que han servido para su

corrección posterior en el proceso de aprendizaje de las máquinas, algoritmos y modelos de IA. Najafov (2024) aborda el escenario de convergencia entre la inteligencia artificial y el *storytelling* creativo aplicado al audiovisual, con foco en factores ya mencionados como la eficiencia, el *engagement* y la creación de contenidos personalizados. Somvanshi (2019) describe la proyección de la transformación del *storytelling* y la narrativa audiovisual en un contexto de evolución de los medios digitales. Por su parte, Baraybar-Fernandez et al. (2025) reflexionan sobre las potenciales transformaciones de la IA en el contexto de la industria audiovisual y las proyecciones de la tecnología en la transformación del contexto multimedia actual.

Chow y Celis (2025) abordan, en este contexto de la producción audiovisual y multimedia con inteligencia artificial, la aproximación al concepto de creatividad en la era algorítmica, en un proceso de redefinición que implica su consideración como una forma de agencia en red y distribuida. En una línea análoga, autores como Arrojo (2025) clasifican de manera estructurada y taxonómica, a través de sus usos y aplicaciones, la producción audiovisual de la inteligencia artificial generativa, e incluyen también la analítica. Arrojo (2025) analiza el potencial de la inteligencia artificial no solo en la generación de imagen y video, sino también en el análisis; asimismo, pone el foco en aspectos como las audiencias, a la vez que enfatiza en factores relacionados con la planificación y la distribución. Y, sin duda, en muchos de los aspectos relacionados con la preproducción y la postproducción.

Baraybar-Fernández y Arrufat-Martín (2025) analizan la transformación de las industrias y las profesiones en el ámbito de la comunicación. Según estos autores, la inteligencia artificial generativa está revolucionando la industria del audiovisual, el entretenimiento y las comunicaciones gracias a propiedades intrínsecas de esta tecnología en su estado actual, entre las que se encuentran

la optimización de tareas y el impulso de la creatividad, en línea con los postulados que presentan previamente Chow y Celis (2025).

En síntesis, la reciente implementación de la inteligencia artificial generativa en los procesos de producción y flujos de trabajo en el ámbito audiovisual ha supuesto un hito sin precedentes en la industria de creación de contenidos audiovisuales y multimedia. Tal como afirma Hales (2021), se produce una revolución en la industria audiovisual –y de creación de contenidos multimedia– similar a la revolución de los *motion graphics* que en los años noventa describió Manovich (como se citó en Hales, 2021). Hales (2021) hace referencia también a la implementación, en el audiovisual y el cine, de arquitecturas de aprendizaje como las redes generativas adversarias (conocidas por su acrónimo en inglés de GAN, que emplean dos redes neuronales *antagónicas*, un generador y un discriminador), y analiza producciones audiovisuales experimentales. El autor identifica prácticas cinematográficas ampliamente reconocidas, a la vez que identifica procesos inevitablemente innovadores que derivan en la emergencia de nuevos géneros audiovisuales y multimedia sin precedentes en la historia de la producción cinematográfica.

192

El panorama descrito refleja un hito en la producción de contenido audiovisual y la emergencia de nuevos géneros cinematográficos, asociados a procesos de producción y flujos de trabajo inéditos, que reflejan un espacio de posibles prácticamente ilimitado para el desarrollo de contenido audiovisual con estas herramientas.

Metodología

Para analizar el fenómeno objeto de estudio se adoptó un enfoque metodológico mixto. En primer lugar, se lleva a cabo una revisión de la literatura sobre

producción audiovisual mediante inteligencia artificial generativa, centrada en la producción científica reciente.

Esta revisión examina tanto la evolución de las prácticas audiovisuales en este entorno como las aproximaciones teóricas y los mecanismos analíticos empleados en su estudio, lo que permite describir de manera general cómo ha sido estudiada la producción audiovisual y multimedia generada con IAGen en la literatura académica. Asimismo, se consideran los antecedentes provenientes de la teoría cinematográfica y de la imagen-movimiento (Bergson, 1896/2007; Deleuze, 1983/1984), así como de la teoría de la imagen (Mitchell, 1994/2009; Simondon, 1965), especialmente en lo relativo a la imagen sintética o industrialmente producida. Este marco teórico contribuye a comprender con mayor profundidad las estructuras que configuran la producción cinematográfica en el contexto contemporáneo, en el cual la inteligencia artificial generativa se integra progresivamente en diversas fases del proceso de producción audiovisual y multimedia.

En segundo lugar, se examina el caso específico de la competición *Gen 48*, organizada por la plataforma *Runway*. Este análisis se desarrolló desde una doble perspectiva. Por un lado, se examinó la praxis productiva mediante la revisión de testimonios y documentación de procesos creativos aportados por los participantes, lo que permitió descomponer las etapas de producción y caracterizar los procesos y condiciones de trabajo propios de este entorno.

Por otro lado, el estudio incorporó un análisis multimodal de productos audiovisuales realizados mediante inteligencia artificial generativa, específicamente cortometrajes. Para ello, se propuso un método de análisis cualitativo y cuantitativo diseñado *ad hoc* para esta investigación. La base metodológica se inspiró en el enfoque de análisis del discurso visual propuesto por Rose (2001), quien enfatiza la importancia de permitir que el material

releve sus propios patrones y recurrencias, susceptibles de ser contabilizados sistemáticamente para generar tendencias interpretativas contrastables con el marco teórico.

El corpus estuvo integrado por los 33 cortometrajes ganadores del certamen desde su creación hasta 2025, lo que permitió una selección no intervenida basada en criterios de reconocimiento externo. El análisis combinó estrategias cuantitativas y cualitativas. En el plano cuantitativo se empleó un sistema de codificación adaptado a partir de la taxonomía de elementos de la imagen cinematográfica propuesta por Cowan (2019), en diálogo con el enfoque de análisis visual de Rose (2001), que privilegia la identificación sistemática de patrones emergentes a partir del propio material.

La taxonomía propuesta por Cowan (2019) resulta especialmente pertinente en esta investigación, ya que sintetiza y actualiza aportes previos de Arnheim (1957), Aumont et al. (1992), Bordwell y Thompson (1990), Lindgren (1963), Nilsen (1937), Russell (1981), Spottiswoode (1950). Mientras algunos de estos modelos se centraban en aspectos tecnológicos, narrativos o expresivos de la imagen, y otros en técnicas o componentes específicos de cámara e iluminación, Cowan (2019) busca identificar elementos de la imagen cinematográfica susceptibles de ser empleados de manera representacional, y unifica así las propuestas en una lista objetiva de elementos.

Siguiendo el principio de Rose (2001) de dejar que la muestra hable por sí misma, esta taxonomía se adoptó al presente estudio y complementó con aspectos propuestos por los autores citados. Así, las categorías consideradas incluyeron: duración, cantidad de secuencias, número de tomas, género, temática, temporalidad narrativa, representación de la emoción y del diálogo en la figura humana, presencia de narrador y número de personajes.

Este diseño metodológico permitió identificar las estrategias creativas desarrolladas para afrontar las limitaciones inherentes a las herramientas de inteligencia artificial generativa, como las alucinaciones, los errores en la predicción del movimiento o las restricciones técnicas, así como trazar la evolución de la producción audiovisual generada mediante IAGen y caracterizar las narrativas emergentes en este contexto.

De este modo, estructuraron una serie de variables fundamentales para determinar aspectos propios de las producciones audiovisuales que ponen de relieve la implementación de la inteligencia artificial generativa en los flujos de trabajo. Conviene destacar también la existencia del factor tiempo –al momento de redacción de este manuscrito–, y las limitaciones que presenta la propia tecnología de inteligencia artificial generativa en el momento del análisis, sobre todo en el contexto de la producción audiovisual, así como la necesidad de combinar herramientas de IAGen con procedimientos digitales en los que la intervención humana resulta fundamental, como la conceptualización o la postproducción, así como la estructuración de la narrativa y el análisis de la coherencia de los escenarios y los personajes.

Resultados

195

Análisis de caso: certamen Gen 48 organizada por la plataforma Runway

En 2018 surgió *Runway*, empresa pionera en investigación y desarrollo de sistemas de inteligencia artificial orientados a la generación de imágenes y contenido audiovisual. La compañía parte del supuesto de que la incorporación de la IA en los procesos creativos transformará de manera radical las prácticas artísticas y los modelos tradicionales de producción. Según sus propios

planteamientos, su labor consiste en desarrollar herramientas destinadas a expandir y optimizar la imaginación humana.

En el panorama contemporáneo, *Runway*, *Veo 3* o *Midjourney*¹ ocupan posiciones destacadas en la carrera por consolidar la inteligencia artificial generativa como recurso central en la creación de imagen en movimiento. En el caso particular de *Runway*, la empresa no solo ofrece herramientas específicas para la generación de video, sino también formación para su uso, servicios de investigación y estudios de producción. Estas líneas de trabajo incluyen la implementación de tecnologías de IA generativa en procesos audiovisuales, la organización de festivales y la promoción de iniciativas que buscan estudiar y fomentar el empleo de estas herramientas en la creación de contenido.

Entre dichas iniciativas destaca Gen 48, un certamen internacional orientado a explorar el potencial creativo de la IA generativa —y, en particular, de *Runway*— en la producción cinematográfica. Este certamen, que cuenta ya con cuatro ediciones, está abierto a cualquier persona interesada en experimentar con la herramienta, incluso sin experiencia previa. La única restricción de participación se vincula a la relación contractual con la empresa o a limitaciones legales sobre el uso de inteligencia artificial en determinados países.

El desafío consiste en producir, de manera individual o colectiva, un cortometraje generado mayoritariamente con *Runway* en un plazo de 48 horas. El proceso se inicia tras la asignación de tres categorías obligatorias —espacio, personaje y objeto—, a partir de las cuales los participantes deben crear una obra audiovisual de entre uno y cuatro minutos. Una vez presentada, las obras son evaluadas por un jurado, que selecciona finalistas y determina a los ganadores junto con una votación del público. Los premios incluyen

¹ *Sora* se encontraba entre estas herramientas relevantes, pero ha sido recientemente descatalogada.

dotación económica, créditos para generación de video y beneficios otorgados por los patrocinadores. La edición más reciente contó con la colaboración de IMAX y Epidemic Sound, empresas de referencia en la industria audiovisual.

Los cortometrajes galardonados en Gen 48 constituyen un referente para analizar tres dimensiones: la evolución técnica de la herramienta *Runway*; la integración de la IA generativa en la construcción del discurso audiovisual y los cambios que introduce en la complejidad narrativa; y, por último, los contenidos producidos, incluidos los valores, emociones y formas de comunicación que emergen mediante el uso de IA generativa.

Dado que el certamen ha mantenido objetivos, limitaciones y condiciones constantes a lo largo de sus ediciones, ofrece un marco idóneo para observar tanto el desarrollo de la tecnología como la progresiva incorporación de recursos narrativos y estéticos específicos en las obras creadas con IA, de modo que sirve también de escenario para realizar proyecciones de uso y flujos de trabajo, además de identificar rasgos específicos de la aplicación de la IAGen en la producción audiovisual.

Análisis de praxis (proceso creativo y de producción)

Además de los resultados obtenidos en *Gen 48*, el proceso de producción desarrollado por los participantes constituye en sí mismo un caso de estudio relevante. La Tabla 1 propone un modelo analítico para el estudio de procesos creativos audiovisuales mediados por IAGen, construido a partir del análisis comparado de los flujos de trabajo documentados por Michael (2024) y Fiumi (2025) en el contexto del certamen Gen 48. Este modelo organiza la producción audiovisual en una secuencia de diez fases interrelacionadas, que permiten identificar tanto las funciones específicas asignadas a las herramientas de IA como los espacios de intervención autoral a lo largo del proceso.

En ambos casos, los modelos de lenguaje se emplearon en las etapas iniciales como herramientas de ideación y apoyo a la conceptualización narrativa, seguidos por una fase de estructuración que resultó clave para mantener el control del relato. La generación visual mediante sistemas de texto a imagen y su posterior transformación en secuencias animadas evidenciaron un uso estratégico de la IAGen, condicionado por limitaciones técnicas como la consistencia visual, el control del movimiento y la continuidad narrativa.

Las fases finales de montaje, edición e iteración concentraron una parte sustancial del trabajo creativo, lo que pone de manifiesto que la producción con IAGen no constituye un proceso lineal ni plenamente automatizado. En conjunto, el modelo permite comprender la creación audiovisual con inteligencia artificial generativa como una práctica iterativa e híbrida, en la que la IA actúa como un mediador creativo integrado en un proceso de toma de decisiones humanas constante.

Como se mencionó, se examinó sistemáticamente un corpus de 33 cortometrajes mediante un análisis multimodal basado en categorías visuales derivadas de Cowan (2019), complementadas con las pertinentes según las recomendaciones de Rose (2001). Dichas categorías se orientaron a las tendencias estéticas y narrativas emergentes presentes en las obras. A continuación, se describen y se reportan los resultados obtenidos.

Duración de la pieza, número de secuencias, número y duración de las tomas

Si bien todas las piezas analizadas se enmarcan en el concurso *Gen 48* —y, por tanto, están sujetas a la regla de durar entre uno y cuatro minutos—, la duración promedio permitió inferir ciertos rasgos de su complejidad narrativa y de producción, especialmente al considerar la restricción temporal de 48 horas impuesta por el certamen. El promedio de duración de los cortometrajes

en las cuatro ediciones fue de dos minutos, con un máximo de 3,55 minutos y un mínimo de 1,08 minutos.

Tabla 1. Proceso identificado en las producciones de cortometrajes generados con AIGen

	Descripción	Herramienta IA
Ideación inicial	Definir o elegir los elementos eje de la narrativa	
Desarrollar y refinar	Desarrollo de la idea, para ello lo usual es apoyarse en el uso de LLM como puede ser <i>Chat GPT</i> , <i>gemini</i> u otro. Su uso está enfocado tanto en idear como en refinar o generar variantes de las ideas de narrativa.	Texto a texto
Estructura	Una vez concretada la historia y el concepto, se procede a desglosar la estructura narrativa y con ello tener una lista de tomas o imágenes requeridas para contar la historia, esto sirve a su vez como un primer plan de trabajo ya que supone todas las imágenes que deberán ser generadas y posteriormente animadas para generar el video.	
Estilo	Elección de un estilo o estética visual que ayude a contar la historia, esto determina la paleta de color, el tipo de composición, relación de aspecto etc. Y con ello define si el video generado debe ser adaptado, escalado o re-editado para conseguir el estilo planteado.	
Generación 1: Texto a Imagen	En este punto se utilizan herramientas de texto a imagen, para ello suele usarse nuevamente una LLM como Chat GPT, las imágenes obtenidas se refinan tanto como es posible. Es importante aclarar que las imágenes no se consideran completadas, es decir, se pueden generar imágenes por separado de: escenarios, objetos y personajes. Además de frecuentemente editarse con herramientas de inteligencia artificial incluidas en softwares como Photoshop.	Texto a imagen
Generación 2: imagen a video	Una vez que se tienen generadas todas las imágenes fijas se comienza a modelar y generar el en runway. Esta operación se hace un clip a la vez. De la misma forma se generan sonido, música, y cualquier otro archivo necesario para la edición del video	Imagen a Video Texto a Voz Texto a Sonido
Montaje y edición	Cada clip de video generado es ingeslado en un editor no lineal para montar la historia, además de agregar sonido, voz, música si es requerido. En este paso, se suelen utilizar herramientas de inteligencia artificial integradas en programas como <i>DaVinci</i> .	Edición de imagen
Re-escalar	Dada la limitación de resolución que presenta la AIGen. De ser necesario tanto la imágenes fijas como el video debe redimensionarse, escalarse, hacerse más grandes para poder ser utilizadas, normalmente se soluciona mediante el uso de herramientas de AIGen especificas para desarrollar esta función como por ejemplo <i>Topaz</i> .	Edición de color Redimensionamiento de imagen
Revisar e iterar	Conforme se avanza en la generación del cortometraje o pieza audiovisual se revisa y refina una y otra vez, hasta tener la versión final o al menos la mejor versión posible dependiendo del tiempo de producción fijado.	
Exportar y compartir	La versión final del cortometraje se exporta y se comparte. En el caso de <i>Gen-48</i> , se carga en la plataforma de <i>Runway</i> , en procesos más industriales también se suele usar un plataforma de revisión compartida.	

Nota. Elaboración propia a partir del análisis del proceso del certamen.

Análisis multimodal

Las fluctuaciones de duración en las diferentes ediciones se visualizan en la Figura 1 y permiten observar que, aunque los autores hayan convivido más con la herramienta –y, por ende, la tengan mejor asimilada–, las adaptaciones generadas no necesariamente influyen en la cantidad de video que se genera para comunicar una historia. De hecho, entre la tercera y cuarta edición la duración de la pieza disminuyó casi a niveles de la primera edición.

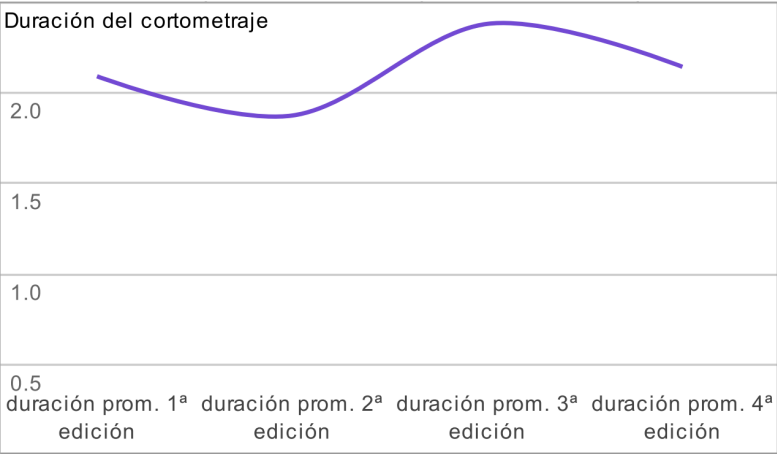


Figura 1. Duración de las piezas
Nota. Elaboración propia.

En términos de construcción visual, el número de tomas por pieza oscila entre 18 y 77, con un promedio de 37,7 tomas por cortometraje. Esto implicó la generación de, al menos, 37,7 imágenes base que posteriormente debieron animarse, editarse y montarse para constituir los respectivos clips de video.

Asimismo, los cortometrajes presentan en promedio 4,3 secuencias, lo que ofrece indicios sobre la estructura espacial y la segmentación narrativa empleada.

En el caso del número de tomas generadas para conseguir un cortometraje, en la Figura 2 puede verse cómo descendió entre la primera y la segunda edición para estabilizarse en la cuarta. Esto podría ser una respuesta a la limitante de duración de toma que persiste en el uso de herramientas de IAGen.

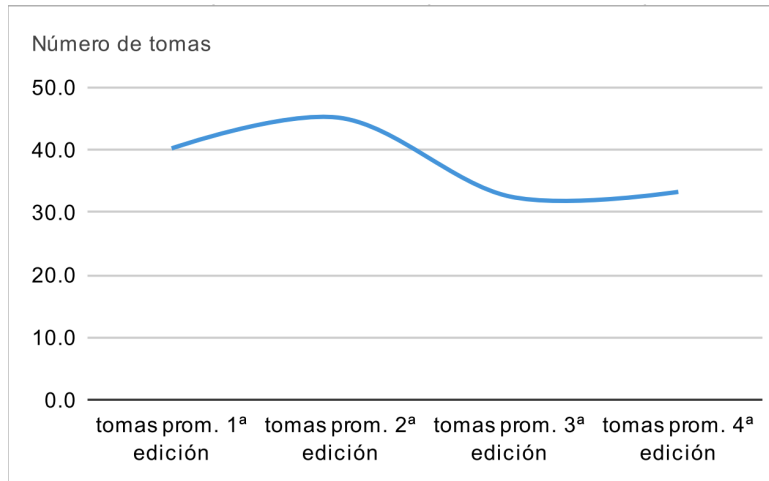


Figura 2. Cantidad de tomas
Nota. Elaboración propia.

El análisis conjunto de duración, número de tomas y cantidad de secuencias aportó información relevante sobre la complejidad narrativa y operativa del proceso de producción. La duración promedio de la toma, 0,3 segundos, confirmó la presencia de un ritmo acelerado, característica que parece

intrínseca a estas producciones debido a las limitaciones técnicas de la IAGen para sostener tomas prolongadas sin errores perceptibles. Este dato también permite dimensionar la cantidad de operaciones necesarias para generar incluso un segundo de video, lo que evidencia la naturaleza altamente iterativa del proceso.

Por otra parte, el número de secuencias no solo reflejó una división espacio-temporal de la historia, sino que también se relaciona con el grado de complejidad dramática. En la tradición narrativa clásica suelen identificarse tres momentos esenciales –presentación, nudo y desenlace–, que pueden aparecer o no en ese orden en piezas experimentales o breves. Un hallazgo relevante fue la presencia de estructuras narrativas cíclicas, en las que la historia inicia y concluye en el mismo punto temporal. Este tipo de construcción está presente en el 3,6 % del corpus analizado.

Temporalidad

En cuanto al manejo del tiempo narrativo en los cortometrajes analizados, se identificó un uso significativo de recursos vinculados a la temporalidad, tales como la elipsis, el *flashback* y el *flashforward*, así como narraciones desarrolladas únicamente en el presente. Estos recursos no solo añaden complejidad a la construcción narrativa, sino que también influyen de manera directa en la percepción visual y en la estructura dramática de las piezas.

Los datos en la Figura 3 muestran que el 21,21 % de los cortometrajes emplea la elipsis como mecanismo de condensación temporal, lo cual resulta coherente con la brevedad promedio de las obras y con la necesidad de sintetizar acontecimientos dentro de un formato de corta duración. Asimismo, el 24,24 % hizo uso del *flashback*, un porcentaje ligeramente superior que sugiere una tendencia a incorporar retrospectivas como estrategia para aportar

profundidad emocional o contextual al relato, especialmente en producciones donde la exposición narrativa debe ser muy eficiente.

En contraste, el *flashforward* aparece solo en el 9 % de la muestra. Esta menor presencia puede interpretarse como una preferencia por estructuras narrativas retrospectivas frente a anticipaciones temporales, posiblemente porque estas últimas requieren mayor coherencia visual y continuidad lógica, aspectos más difíciles de sostener con herramientas de IAGen. Finalmente, únicamente el 6 % de los cortometrajes sitúa su historia exclusivamente en futuros posibles, lo que indica que, aunque la estética generativa podría favorecer mundos especulativos, la mayoría de las narrativas mantiene anclajes temporales presentes o pasados, probablemente para reducir la necesidad de coherencia espacial y tecnológica en la representación de futuros complejos.

En conjunto, estos datos sugieren que los realizadores recurren a estrategias temporales que permiten maximizar la densidad narrativa dentro de una duración limitada, y que ciertos recursos, como el *flashback* o la elipsis, resultan más compatibles con las posibilidades y limitaciones de la imagen generada por IA. Este manejo del tiempo se convierte así en un componente clave para compensar las restricciones técnicas y enriquecer la construcción dramática de las obras.

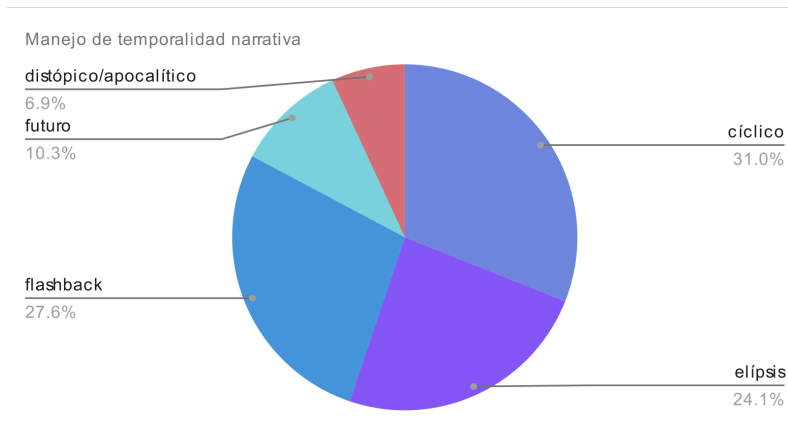


Figura 3. Uso de recursos audiovisuales vinculadas a la temporalidad
Nota. Elaboración propia.

Personajes

Las narraciones resultantes de *Gen 48* (en las ediciones analizadas), estuvieron protagonizadas, en promedio, por 1,8 personajes, aunque el cortometraje con mayor reparto incluye 8 personajes. Esta cifra revela una tendencia general hacia relatos con elencos reducidos y, por tanto, con relaciones interpersonales limitadas y nudos narrativos relativamente sencillos. La presencia de tan pocos personajes recuerda, en cierto modo, los inicios del cine, cuando la narrativa evolucionó de la mera descripción visual hacia estructuras argumentales más complejas conforme se incorporaban más figuras en escena.

El análisis mostró, no obstante, un incremento progresivo del número de personajes a lo largo de las ediciones del certamen. Esta evolución puede interpretarse como un indicio de maduración narrativa o como evidencia de una mayor eficiencia técnica de las herramientas de inteligencia artificial

generativa. En la medida en que los modelos comienzan a producir personajes más coherentes y consistentes entre sí, resulta posible incorporar elencos más amplios sin comprometer la verosimilitud y coherencia visual. Del mismo modo, una mejora en los flujos de trabajo podría estar permitiendo a los participantes generar y gestionar un mayor número de entidades visuales dentro del tiempo limitado del reto.

En conjunto, estos resultados sugieren que el aumento gradual del número de personajes no solo refleja decisiones estéticas más ambiciosas, sino también una optimización del proceso y un uso más sofisticado de la IAGen para sostener narrativas de mayor complejidad.

Expresión facial, diálogos y narradores

El análisis del corpus reveló la ausencia total de planos en los que los personajes exhibieran simultáneamente expresión facial y diálogo diegético. Esta carencia señala una limitación técnica particularmente relevante: la dificultad de las herramientas de inteligencia artificial generativa para sincronizar de manera convincente la gestualidad facial con el movimiento de labios y la articulación del habla. Aunque recientes avances han comenzado a mejorar este aspecto, su resolución todavía se asemeja, en complejidad y resultados, a los desafíos históricos de la animación tradicional, donde la coordinación entre voz, gesto y expresión requiere procesos altamente especializados. En este contexto, la sincronización expresiva continúa siendo uno de los retos más notorios de la IAGen.

Ante esta limitación, los realizadores recurren sistemáticamente a estrategias narrativas compensatorias, siendo la más extendida la incorporación de un narrador. El 60,61 % de los cortometrajes utiliza esta figura de mediación discursiva: en 24,24 % de los casos la voz en *off* pertenece al propio protagonista,

mientras que en el 36,36 % se empleó un narrador omnisciente cuya voz acompaña la pieza sin materializarse como personaje. La elevada proporción de narrativas basadas en voz en *off* sugiere que los realizadores optan por externalizar la información narrativa que la expresión facial o el diálogo sincronizado no pueden transmitir, e integran así una solución funcional a la limitación técnica. La tendencia de estas estrategias se visualiza en la Figura 4.

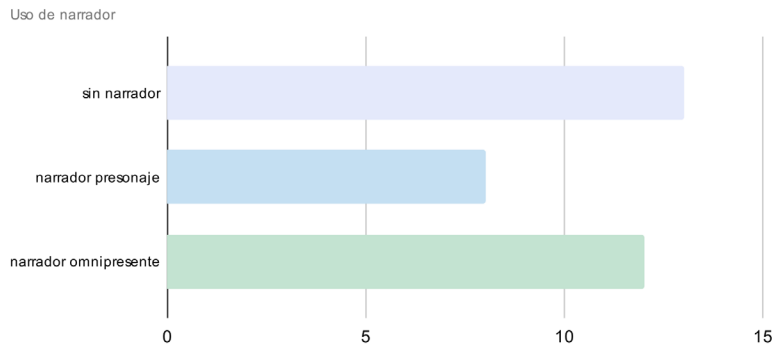


Figura 4. *Uso de narrador*
Nota. Elaboración propia.

En los casos en los que los personajes sí hablan o se comunican frente a la cámara, los creadores desarrollaron estrategias alternativas que evitan mostrar rostros humanos articulando palabras. Un ejemplo notable es *Welcome to Void's* (Neural Viz, 2024), donde los personajes poseen cuerpos antropomórfos, pero sus cabezas son pantallas, televisores, microondas u otros dispositivos, en las que el diálogo aparece como texto integrado, acompañado del audio correspondiente (Figura 5). De este modo, la limitación técnica no se oculta, sino que se incorpora como recurso estilístico, lo que refuerza el carácter

especulativo, híbrido o irreal de la estética generativa y amplía las posibilidades expresivas del medio.



Figura 5. *Welcome to Void's* (2024)
Nota. Tomado de Neural Viz (2024).

En conjunto, estos hallazgos evidencian que las restricciones actuales de la IAGen en varias de las dimensiones del proceso de producción no solo influyen en la forma en que se representan los personajes, sino que modelan activamente las estrategias narrativas de los proyectos, y promueven soluciones que combinan economía expresiva, creatividad formal y adaptación tecnológica, lo que genera nuevas líneas de estilo.

Discusión

La irrupción de la inteligencia artificial generativa en el contexto de la producción audiovisual ha supuesto un hito que ha transformado de forma

irreversible los flujos de trabajo y las disciplinas propias de estos medios. Muchas de las fases de la producción se han transformado hasta acelerarse y, en no pocas ocasiones, se ha producido una transferencia de funciones en el contexto multimedia que aplica incluso a ámbitos como la dirección (Bonilla-Builes y Rocha-Castaño, 2025).

La forma en que se está transformando el proceso audiovisual, no obstante, todavía no presenta un perfil realmente claro, en la medida en que la evolución tecnológica y la forma en que la IAGen representa las ideas que se le transmiten, presenta todavía cierto factor de imprevisibilidad. Si bien aspectos como el nivel de realismo en la producción de *frames* o pequeñas secuencias individuales han alcanzado cotas muy elevadas en este corto periodo, la aplicabilidad de la IAGen en el proceso audiovisual es bastante divergente. Y, aunque hoy existen herramientas de inteligencia artificial generativa que generan fragmentos de video corto casi indistinguibles de un video filmado en la realidad, la idiosincrasia de la propia realidad física hace que, con la tecnología actual, aspectos como la coherencia y el *racord* del escenario o de los personajes supongan un reto en producciones audiovisuales de mayor duración.

208

Si bien, aunque la sociedad está cada vez más entrenada para identificar videos de inteligencia artificial generativa que pretenden pasar por reales, resulta más necesario que nunca fomentar una *digital literacy* para que la inteligencia artificial no opere como herramienta de desinformación (Shibuya et al., 2025). Esto implica una formación audiovisual en los rasgos y componentes que integran el proceso audiovisual.

En todo caso, conviene resaltar la importancia de la inteligencia artificial generativa en el proceso de producción audiovisual orientado a contenidos con una finalidad dentro del formato de la ficción. En este contexto, y tal como

evidencia el análisis precedente, el flujo de trabajo y el proceso de producción se transforman y existe un mayor recorrido en cuanto a creatividad, formatos posibles y estilos. Cabe destacar también aspectos fundamentales como los derechos de los artistas en el contexto de la aplicación de un estilo artístico determinado y las cuestiones éticas relativas a esta tecnología, que aún puede considerarse emergente en la medida en que todavía no ha consolidado todo su potencial. Resulta necesario, al mismo tiempo, ser conscientes que la tecnología implica un proceso sumamente complejo en la producción audiovisual y multimedia, en el que intervienen numerosos factores, si bien es indudable que se han acelerado los tiempos de producción y que ahora pueden producirse contenidos audiovisuales antes impensables.

La inteligencia artificial generativa no debe plantearse hoy como un automatismo que genera contenido de manera acrítica, sino como una pieza más en el complejo proceso de producción del audiovisual, cuyas fases se encuentran gestionadas por profesionales que conocen el proceso audiovisual más tradicional y que tienen formación en narrativa, relato, estilo, coherencia de los personajes, *raccord*, atmósfera e iluminación, entre otras variables. En esta línea, autores como Serna-Bernal y Rubio-Tamayo (2025) plantean ya una serie de estructuras para tratar de dimensionar la complejidad de la ramificación en los flujos de trabajo en la producción audiovisual, contexto que no hace sino volverse más complejo a medida que estas herramientas se implementan y evolucionan en paralelo a métodos digitales considerados más tradicionales.

Conclusiones

El estudio permite concluir que el proceso de producción llevado a cabo para la creación de cortometrajes que emplean como principal recurso una

herramienta de inteligencia artificial generativa no difiere sustancialmente del desarrollado con medios tradicionales, fundamentalmente en factores como la ideación y planificación. Sin embargo, la revisión e iteración, no solo en la fase de ideación, también en el montaje y la postproducción, se diversifica; al estar contemplada dentro del proceso, esa operación puede optimizarse.

Por el contrario, las limitaciones técnicas, como la resolución y el tratamiento del color, suponen pasos adicionales y un conocimiento específico de los aspectos clave en la producción audiovisual. En todo caso, resulta relevante destacar que el proceso de producción conserva, al menos la misma complejidad, si no mayor, que en una versión tradicional.

Este proceso, además, moldea nuevas dimensiones que afectaron la relación intrínseca entre la imagen y el contenido. Los hallazgos son destacables en este sentido, si bien no se identificaron narrativas muy complejas ni con muchos personajes cuyas interrelaciones se establecieran de forma clara. Esto se debe también a la limitación temporal en el desarrollo de los proyectos analizados y al propio formato, factor que debe tenerse en cuenta en este contexto específico.

210

Sí se identifican una serie de patrones comunes en cuanto a las temáticas. La tendencia de uso de la IAGen está más vinculada a temáticas relacionadas con reflexiones individuales o aspectos que ahondan sobre la memoria y el recuerdo. Esto puede deberse a que la herramienta ofrece esa posibilidad de desarrollar cambios de escenarios que reconstruyen elementos tales como el *flashback*, que en una producción tradicional resultaría demasiado costoso. Se observó también un enfoque evidente de la temática hacia personajes en solitario o personajes ausentes, lo que podría constituir un sello o rasgo de estilo propio de este tipo de producciones.

Una tensión encontrada a nivel de narrativa tiene que ver con la dimensión emocional. Si bien muchas de las producciones analizadas abordan reflexiones de corte introspectivo, la representación de las expresiones faciales constituye un aspecto complejo que, en el estado actual de la tecnología, representa un enorme reto para la IAGen.

La herramienta modela la creación y el proceso de producción, también en el ámbito multimedia, y el discurso expresado se ve modelado, a su vez, por la herramienta. En el caso de los cortometrajes producidos con inteligencia artificial generativa, es resulta evidente la presencia de límites propios de la tecnología en su estado actual. No obstante, esos límites se tratan de superar mediante recursos narrativos como la estructuración de la historia en formatos más simplificados, el uso de narradores o la reducción de tomas. Todo ello implica una simplificación del proceso y de la complejidad del formato, aunque conviene tener en cuenta la especificidad de la muestra. Otras variables, como las paletas cromáticas o la relación de aspecto, contribuyen a moldear lo que podría describirse como estilos propios. En todo caso, resulta importante tener en cuenta la casuística de la propia muestra, la potencial evolución de este tipo de herramientas y la proyección de la transformación de los flujos de trabajo a medida que la tecnología evolucione y perfeccione los factores que contribuyen a la comprensión del fenómeno y a la diversidad casi ilimitada de la producción audiovisual.

Referencias

- Arrojo, M. J. (2025). Impact of artificial intelligence in the audiovisual industry: A taxonomy of uses and applications. En D. B. Ibáñez, E. Gallardo-Echenique, H. Siringoringo y N. L. Díez (Eds.), *Communication and applied technologies: Proceedings of ICOMTA 2024* (Smart Innovation, Systems and Technologies, vol. 427, pp. 183-XX). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-96-0426-5_16

Arnheim, R. (1957). *Film as art*. California: University of California Press.

Baraybar-Fernández, A., y Arrufat-Martín, S. (2025). OpenAI artificial intelligence: Revolution or Bubble? En A. Baraybar-Fernández, S. Arrufat-Martín y B. Díaz Díaz (Eds.), *The AI revolution: How technological developments affect the audiovisual sector* (pp. 1-13). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-80411-3_1

Baraybar-Fernández, A., Arrufat-Martín, S., y Díaz, B. (Eds.). (2025). *The AI revolution: How technological developments affect the audiovisual sector*. Springer Nature. Switzerland. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-80411-3>

Bergson, H. (2007). *Matter and memory*. Read Books. (Obra original publicada en 1896).

Braun, S., Starr, K., y Laaksonen, J. (2020). Comparing human and automated approaches to visual storytelling. En S. Braun y K. Starr (Eds.), *Innovation in audio description research* (pp. 159-196). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003052968-9>

Bonilla-Builes, A. D., y Rocha-Castaño, C. A. (2025). La inteligencia artificial como directora: La búsqueda de experiencias narrativas personalizadas. *Kepes*, 22(32), 47–84. <https://doi.org/10.17151/kepes.2025.22.32.3>

Burri, M. (2024). Diversity and pluralism in the audiovisual sector with the rise of artificial intelligence. En *Artificial intelligence in the audiovisual sector* (IRIS Special Report, pp. 89-98). European Audiovisual Observatory. <https://doi.org/10.2139/ssrn.5050520>

Bywood, L. (2020). Technology and audiovisual translation. n Ł. Bogucki y M. Deckert (Eds.), *The Palgrave handbook of audiovisual translation and media accessibility* (503-517). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2_25

Chow, P. -S., y Celis Bueno, C. (2025). The cloak of creativity: AI imaginaries and creative labour in media production. *European Journal of Cultural Studies*. <https://doi.org/10.1177/13675494251322991>

Cowan, P. (2019). Aesthetic elements of the cinematographic image. *Cinematography in Progress*, 1(3), 1-13.

Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: Estudios sobre el cine 1* (I. Agoff, Trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1983).

Eugeni, R., y Pisters, P. (2020). The artificial intelligence of a machine: Moving images in the age of algorithms. *NECSUS_European Journal of Media Studies*, 9(1), 91–100. <https://necsus-ejms.org/the-artificial-intelligence-of-a-machine-moving-images-in-the-age-of-algorithms/>

- Farinacci, E. (2024). Film and audiovisual education in the artificial intelligence era: Approaches and challenges. *Cinergie–Il Cinema e le altre Arti*, (26), 121-133. <https://cinergie.unibo.it/article/view/19386>
- Feher, K. (2025). *Generative AI, media, and society*. Routledge.
- Fiumi, E. (2025, 28 de abril). *How I made a film in 24 hours*. AI Cinema by Elettra Fiumi.
- Gómez Gómez, H., y Rubio Tamayo, J. L. (2023). Algoritmografía, hito y fenómeno en la producción de imágenes fijas en la era digital: Resignificación de la noción de la imagen fotográfica y proyección del medio en un contexto de producción de imágenes con inteligencia artificial y machine learning. *Visual Review. International Visual Culture Review/ Revista Internacional de Cultura Visual*, 14(2), 1-13. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v10.4607>
- Hales, C. (2021). Artificial intelligence: The latent revolution in filmmaking. *ADAM ARTS*, 2. <https://journals.riseba.eu/index.php/adamarts/article/view/291>
- López Delacruz, S. (2023). Un vínculo paradójico: narrativas audiovisuales generadas por inteligencia artificial, entre el pastiche y la cancelación del futuro. *Hipertext.net*, (26), 31-35. <https://www.raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/413287>
- Luo, J. (2024). The research on efficiency application of audio-visual media empowered by AI in the transformation of digitalization. En *Proceedings of the 2024 4th International Conference on Artificial Intelligence, Big Data and Algorithms* (pp. 1175-1180). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3690407.3690602>
- Michael, G. (2024, 29 de mayo). *Generating an AI film in 48 hours*. Gabe Michael. <https://gabemichael.ai/generating-an-ai-film-in-48-hours/>
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen* (Y. Hernández Vázquez, Trad.). Ediciones Akal. (Obra original publicada en 1994)
- Najafov, E. (2024). Visual narratives: The future of AI-generated marketing videos. En *ChatGPT for marketing: Learn practical applications of ChatGPT for marketing* (pp. 121-131). Apress. https://doi.org/10.1007/979-8-8688-0312-3_6
- Neural Viz. (2024). *Welcome to Void's* [Cortometraje generado con IA]. Curious Refuge. <https://curiousrefuge.com/ai-film-gallery/welcome-to-voids>
- Nilsen, V. (1937). *The cinema as a graphic art*. (S. Garry, Trans.). UK: Newnes Ltd.

- Rose, G. (2001). *Visual methodologies: An introduction to the interpretation of Visual Materials*. SAGE Publications.
- Russell, S. (1981). *Semiotics and lighting: A study of six modern French cameramen*. USA: UMI Research Press.
- Sánchez-Acedo, A., Carbonell-Alcocer, A., Gertrudix, M., y Rubio-Tamayo, J. L. (2024). The challenges of media and information literacy in the artificial intelligence ecology: deepfakes and misinformation. *Communication y Society*, 37(4), 223-239. <https://doi.org/10.15581/003.37.4.223-239>
- Serna-Bernal, M. A., y Rubio-Tamayo, J. L. (2025). Generative artificial intelligence in visual design processes for interactive multimedia environments: Analysis of pipelines and workflows and model proposal. *Hipertext.net*, (31), 11-24. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2025.i31.03>
- Shibuya, Y., Nakazato, T., y Takagi, S. (2025). How do people evaluate the accuracy of video posts when a warning indicates they were generated by AI? *International Journal of Human-Computer Studies*, 199, Article 103485. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2025.103485>
- Simondon, G. (1965). L'imagination et l'invention. *Bulletin de Psychologie*, 19(246), 395-414. https://www.persee.fr/doc/bupsy_0007-4403_1965_num_19_246_7623
- Somvanshi, D. (2019). The future of audiovisual story telling. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research*. 6(6). https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4728881
- Spottiswoode, R. (1950). *A grammar of the film*. Los Angeles, CA: University of California Press.
- Torres Carceller, A. (2024). The ARTificial Revolution: Challenges for redefining art education in the paradigm of generative artificial intelligence. *Digital Education Review*, 45, 84-90. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1434308>
- Viñolo Locubiche, S. (2024) AI and the development of new audiovisual narratives. En R. V. Benítez Rojas y F. J. Martínez-Cano (Eds.), *Revolutionizing communication: The role of artificial intelligence* (pp. 37-47). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003473633-4>

Cómo citar: Rubio-Tamayo, J. L., y Ángeles-Huesca, C. N. (2026). La inteligencia artificial generativa como recurso primario en la producción audiovisual y multimedia: Análisis de producción resultante de Gen 48. *Kepes*, 23(33), 183-214. DOI: <https://doi.org/10.17151/kepes.2026.23.33.7>