

REMEZCLA EXPANDIDA ARCHIVOS, ERRORES Y ANIMACIÓN IA

RESUMEN

Este artículo explora el uso de la inteligencia artificial generativa en la creación audiovisual, especialmente en el campo de la animación, entendida como un proceso de cocreación entre humanos y máquinas. Se analizan las implicaciones estéticas y epistemológicas de trabajar con datos en lugar de luz, destacando el papel del error y la aleatoriedad como motor creativo. A través de obras que ejemplifican esta investigación aplicada, se plantea una práctica artística que resignifica archivos históricos mediante estrategias de apropiación, remezcla generativa y estructuras rizomáticas. Lejos de una visión tecnocéntrica o distópica, se propone un enfoque crítico y especulativo que abra nuevos modos de sensibilidad y producción de conocimiento. Una reflexión posthumanista que se desarrolla sobre una IA que no sustituye al autor, sino que actúa como socio simbiótico, catalizador de nuevas subjetividades y de narrativas colectivas que emergen entre la opacidad algorítmica y la intervención humana.

ABSTRACT

This paper explores the use of generative artificial intelligence in audiovisual creation, especially in the field of animation, understood as a co-creation process between humans and machines. The aesthetic and epistemological implications of working with data instead of light are analyzed, highlighting the role of error and randomness as creative drivers. Through works that exemplify this applied research, an artistic practice is proposed that redefines historical archives through strategies of appropriation, generative remix, and rhizomatic structures. Far from a technocentric or dystopian vision, a critical and speculative approach is proposed that opens up new modes of sensitivity and knowledge production. This posthumanist reflection focuses on an AI that does not replace the author, but rather acts as a symbiotic partner, a catalyst for new subjectivities and collective narratives that emerge between algorithmic opacity and human intervention.



Expanded Remix: Files,
Bugs, and AI Animation

Universitat de
Girona, España

David Serra Navarro

Artista visual e investigador. Profesor Serra Húnter en la Universitat de Girona. Se interesa por la exploración especulativa de la IA. Ha publicado en diversas revistas internacionales y participado en numerosos congresos relacionados con las Humanidades Digitales. Entiende la tecnología como un medio que se cuestiona a sí mismo en un proceso de construcción de nuevos significados. Su producción audiovisual híbrida, bajo el álter ego Kenneth Russo, se ha expuesto en Arts Santa Mònica, Loop Festival, CCCB (BCN), Rome Art Week'24, AI International Film Festival (San Diego), K-AIFF'24 (Gyeonggi-do), Festival Internacional de la Imagen (Colombia) y ARE'25 FilmEU (Sofía).

PALABRAS CLAVE

la generativa, epistemología visual, cocreación, animación ia, estética del error.

KEY WORDS

Generative ai, visual epistemology, co-creation, ai animation, aesthetics of error.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.24314>

Introducción

En el campo de la animación, la inteligencia artificial generativa (IAG) está redefiniendo procesos como el *rigging*¹, la limpieza de *motion capture*, el *lip-sync*², el renderizado, o la simulación del movimiento natural³; el desarrollo de nuevas formas de previsualizar relatos audiovisuales y de producir animación adaptativa en tiempo real⁴, especialmente relevante en videojuegos⁵, VR y entornos inmersivos, son algunos ejemplos de este cambio estructural que sufre la animación, comparable al paso del dibujo tradicional al CGI (*Computer-Generated Imagery*). El uso de las tecnologías de IAG en los

procesos de creación audiovisual no se limita únicamente a cuestiones de eficiencia, automatización de tareas o flujos de trabajo durante la producción de la animación, también inspira la creatividad y la innovación, a la vez que ofrece a los animadores numerosas formas de expresarse (Jia, 2024). La IA ha dejado de ser únicamente una herramienta para convertirse en un medio que, además de transformar las nociones tradicionales de autoría (Misseri, 2023), está abriendo un nuevo espacio de pensamiento donde las imágenes en movimiento devienen el resultado de una negociación entre humano y máquina. De alguna manera, la creación de imágenes mediante IA no responde al control de la luz, sino al control de los datos. Precisamente, esta idea en la que los datos se reordenan entre patrones, variaciones y sistemas algorítmicos para moldear imágenes da lugar a un marco de exploración donde repensar la animación. Pese a que la IA opera a nivel técnico, sin componentes emocionales (Sun *et al.*, 2022), cada una de las imágenes generadas con IA que configuran una animación, una “Ilusión de vida” (Teri, 2010: 428), son el resultado de un complejo proceso de gestión de datos en el que las decisiones humanas son determinantes. Como nos señalan Yuanliang y Zhe: “Al combinar la tecnología de IA con las técnicas tradicionales de creación de animación, se puede mejorar la eficiencia y la precisión de la producción de animación” (2024: 12). Seleccionar, entrenar algoritmos o interpretar las secuencias visuales que produce la máquina son una muestra de la relación que se establece durante los diferentes procesos

marcados por el concepto de cocreación. No obstante, este posicionamiento colaborativo viene acompañado de oportunidades y desafíos, ya que la IA puede “reflejar y amplificar nuestras aspiraciones y defectos, en todos los niveles de trabajo creativo personal e impacto social” (Vinchon *et al.*, 2023: 479). Las bases de datos con las que se realizan los entrenamientos de los algoritmos, pese a su supervisión, frecuentemente conllevan sesgos, discriminaciones y desigualdades (Ramírez, 2023). Si bien estas subrepresentaciones, provenientes de bases de datos que no representan al conjunto de la población tienen un impacto directo sobre la sociedad y son objeto de estudio en su dimensión política, social y económica, el planteamiento a seguir en esta contribución consiste en identificar estos espacios-brecha bajo un prisma de descubrimiento de nuevas significaciones. El error está ligado a la lógica inferencial de la IA (Stark, 2024), lo que significa que puede reforzar estereotipos o, para nuestro interés, producir resultados inesperados que desvelen conocimiento oculto. Se trata de una investigación que recorre la especulación creativa en el proceso de la producción de contenido animado a través de IA, y que toma de referencia una serie de trabajos de animación experimental que orbitan alrededor de la premisa: el error como elemento clave para una epistemología adaptativa que lo incorpora como parte de un proceso de validación y descubrimiento (Palencia, 2024). En oposición a la perfección técnica y representación fiel de los modelos IA, el *glitch-ai* puede ser el marco proyectual de trabajo donde emerjan formas imprevistas en un diálogo que implica determinaciones políticas, afectivas y/o simbólicas.

01 Del dato a la imagen

“Ninguna tecnología del lenguaje ha desaparecido en el horizonte desde que se inventaron la fotografía y el fonógrafo” (Santaella, 2023: 9)

El cine, en su origen, capturaba el tiempo en emulsiones químicas. Hoy, sin embargo, con la IA generativa la materia prima de la creación audiovisual ha cambiado radicalmente: trabajamos con datos. Delante la disruptiva tecnología de la IA algunos autores alertan de la necesidad de garantizar sistemas diseñados y entrenados para promover la inclusión y contrarrestar los sesgos históricos (Hassler-Forest, 2021: 200), del posible desplazamiento de la creatividad humana (Anantrasirichai y Bull, 2021), de que la colaboración entre IA generativa y humanos corre el riesgo de una producción creativa más homogénea (Holzner *et al.*, 2025: 17), o que al automatizar tareas creativas surja una deshumanización de la experiencia que reduzca la complejidad del pensamiento a meros patrones estadísticos (Lanier, 2011). No obstante, otros autores defienden que las herramientas IA pueden democratizar la producción porque reducen la curva de aprendizaje y permiten optimizar el tiempo de edición, y en consecuencia expandir las posibilidades creativas (Jironza, 2024); también pueden potenciar la imaginación, la expresión creativa, la colaboración o la cocreación en equipos en red (Audry, 2021), y significan un nuevo medio para la creatividad (Vartiainen y Matti, 2023).

1 Véase el software de Adobe Mixamo.com

2 Véase la plataforma Morphcast.com aplicada al análisis facial y emocional en tiempo real, utilizada principalmente en entornos audiovisuales, interactivos y de animación para detectar y responder a las expresiones del rostro humano a través de la cámara.

3 Véase la conversión directa de vídeo en animación 3D mediante la plataforma DeepMotion.com, o Rokoko.com, que realiza la captura de movimiento sin sensores físicos.

4 Los motores gráficos de desarrollo en tiempo real de Unreal Engine y Unity integran controladores IA capaces de gestionar el comportamiento de personajes digitales. Estos sistemas permiten que los personajes modifiquen sus acciones, animaciones y respuestas en función de las decisiones, movimientos o interacciones del usuario, generando entornos narrativos y animaciones dinámicas, adaptativas y no predeterminadas.

5 Recordemos como la tecnología pionera MotionScan desarrollada por la compañía Image Metrics se utilizó para animar las expresiones faciales de los personajes del videojuego *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008), y como posteriormente revolucionó el tratamiento de la animación facial con su trabajo en *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011), principio de la transición hacia modelos de IA facial actuales tales como las soluciones de aprendizaje automático de MediaPipe, utilizadas para analizar y procesar transmisiones de vídeo en tiempo real.

La IA generativa tiene el “potencial transformador de redefinir los límites de la innovación en los entornos digitales” (Banh y Strobel, 2023: 11) y fomenta la cocreatividad (Oppenlaender, 2022) en un nuevo escenario donde aparecen enfoques alternativos que valoran la opacidad de los resultados algorítmicos como una oportunidad para que la intuición humana, junto con su aportación de contexto que permite identificar las singularidades entre la variabilidad. Es decir, desplazar la creatividad hacia el diseño de procesos, hacia una curaduría contextual sobre las bases de datos que posibilite hacer emerger mensajes humanos de una red neuronal.

En este nuevo encaje, el dato no es frío ni neutro: es materia viva, cargada de historia, de sesgos, de posibilidades; y la IA generativa, desprovista de intencionalidad, puede abrir nuevas relaciones entre el mundo y su representación (Zylinska, 2024). De esta manera, el error deja de vincularse únicamente a una disfunción, sino a una oportunidad epistemológica. No se trata solo de registrar el mundo, sino de modelarlo, simularlo, reimaginarlo a través de sistemas entrenados con millones de imágenes. Pero esta transición no implica una pérdida de subjetividad, al contrario, exige una nueva forma de sensibilidad para trabajar entre las imágenes borrosas y distorsionadas (Fig.1) que se cristalizan entre repeticiones de patrones normalizados. Un proceso adaptativo que despierta preguntas como: “¿Constituye la relación humano-IA una nueva forma de intersubjetividad?” (Choi *et al.*, 2021: 12), o “¿Cómo operan los modos maquínicos de construcción de la subjetividad? ¿Cuáles son sus vectores, sus líneas de fuerza en un contexto tan intensamente mediados tecnológicamente?” (Martín Prada, 2023: 200).



Fig.1. Fotogramas alterados con prompts (base LAION - Large-scale Artificial Intelligence Open Network).

02 Experiencia y bugs

La IA de forma autónoma no produce significados, se asemeja a una fantasmagoría libre de lecturas históricas, pero es en la colisión entre humano y el entorno tecnológico donde cristaliza el espectro digital del *objet trouvé* (Serra, 2024a: 973), una forma de humanización de la tecnología en la búsqueda de lo impredecible. Esta pátina de ideas duchampianas donde los procesos creativos, como la denominada *nubigene Einbildungskraft* (imaginación nubígena), que se inspiraba en fenómenos observados por casualidad en la naturaleza o obras como *Trois Stoppages* (1913) de Marcel Duchamp, demuestran la relación entre creatividad y aleatoriedad, un

hilo conductor común en la historia y la teoría del arte (Marburger, 2024).

Siguiendo esta línea de trabajo, este artículo pretende articular sintéticamente la conexión entre determinadas producciones de animación generativa, desarrolladas por el autor, que ilustran un marco híbrido de exploración entre conocimiento aplicado e investigación, donde cada fotograma se configura como parte de un dispositivo epistemológico.

La obra *Nature, Seeds, Phagocytes*⁶ (Russo, 2025), una animación generativa (Fig. 2), parte de un archivo-semilla histórico: *Attack and Defence Game of Japanese Children* (1941-1945), una película de propaganda japonesa extraída del archivo del Netherlands Institute for Sound and Vision. La pieza no se limita a restaurar o reinterpretar ese material, lo reconfigura como un cuerpo vivo, un organismo que respira a través del código. Una estrategia de producción relacional, que se agarra a las relaciones interhumanas que representan, producen o incitan (Bourriaud, 1998), y que, de algún modo, crea un *ready-made* desarrollado desde la IA generativa que podemos asociar a una estética del collage contemporáneo, o como describe Martín Prada: “constituye una nueva etapa de las estéticas de *remix*” (2024: 9).

El algoritmo no actúa como una herramienta externa, sino como un parásito simbiótico que se infiltra en la imagen, célula por célula, sembrando nuevas formas, colores y ritmos. Este proceso no es automático ni neutral: requiere una decisión estética y ética sobre cómo intervenir, qué dejar florecer y qué dejar morir. La subjetividad se pone de

6 Véase la web del proyecto ARE'25, FilmEU Online Artistic Research Exhibition (Sofía, 2-6 de junio de 2025): <https://are.film.eu/2025>



Fig.2. Fotogramas del documental *Attack and Defence Game of Japanese Children* (1941-1945) transformado a través de un entrenamiento (ML) previo del autor.

manifiesto en cada elección: en los parámetros del modelo, en la selección del archivo, en la forma en que se permite al algoritmo contaminar la imagen, o el entrenamien-



Fig.3. Generación de ficción a partir de imagen estática, *Postcards* (Russo, 2025).

to previo de una naturaleza personalizada. Así, el trabajo con datos se convierte en un acto de cocreación. Según O'toole y Horvát: "Entender la creatividad como un proceso experiencial nos proporciona un marco para un mayor desarrollo de sistemas computacionales de creatividad que no reemplacen la creatividad humana, sino que puedan integrarse con ella" (2024: 6). La máquina no sustituye al autor ni se manifiesta como una herramienta pasiva, sino que expande el potencial expresivo, cataliza realidades ocultas, y puede actuar como un socio creativo (Vear y Poltronieri, 2022). El concepto de rizoma, de Félix Guattari y Gilles Deleuze (1980), como metáfora de una red sin centro, sin origen, sin dirección única, donde cualquier punto puede conectarse con cualquier otro, se manifiesta

tanto en la estructura de la animación como en su proceso de creación: el archivo histórico (Fig. 3), la tecnología contemporánea y la imaginación especulativa⁷ se entrelazan en una red de significados.

03 Poéticas de la apropiación

Desde interpolaciones incompletas hasta distorsiones de las bases de datos, estas es-

⁷ Véase trailer *Postcards* (2024) en: <https://festival-delaimagen.com/cine-y-digital/#reexistencias>



Fig.4. Fotogramas especulativos de predicciones en escena, *the Myth of the Cave* (Russo, 2025).

trategias no buscan corregir la imagen, sino intensificar su ambigüedad⁸. La animación generada mediante IA se convierte así en un espejo deformante: una superficie especulativa que devuelve versiones mutadas de nuestras narrativas colectivas, donde el gesto humano no es traducido de forma literal, sino reinterpretado por el sistema (Fig.4). A pesar del debate ético sobre la legitimidad de utilizar obras preexistentes sin el consentimiento de sus autores, poniendo en entredicho los fundamentos sobre los que se construyen estas herramientas tecnológicas (Mir, 2023: 74), la IA puede tener la capacidad de enriquecer la diversidad cultural (Manovich, 2018), y abrir espacios fértiles en clave posthumanista (Biswas, 2021) que dibujen nuevas formas de interacción entre seres humanos y tecnologías, para reflejar y amplificar la variedad de perspectivas que conforman nuestro mundo contemporáneo. ¿Podemos referirnos a una

"relación humano-IA en una nueva forma de intersubjetividad?" (Choi et al., 2021: 12)

El ensayo visual *Vampirizyng with AI, Resignifying images* (Serra, 2024b) ilustra otra alianza que pueden compartir máquina y humano, dentro de una estrategia de deconstrucción producida entre los resultados visuales de las cajas negras de los algoritmos y la subjetividad humana. En este caso, la estrategia de producción se basó en el film *Vampir-Cuadecuc*⁹ (1970), dirigida por Pere Portabella y con guión de Joan Brossa, una metodología creativa de reescritura y de apropiación. La película se construyó a partir del rodaje original de *El Conde Drácula* (1970), con la colaboración de su director, Jesús Franco, y se convirtió en un ejercicio de deconstrucción que revelaba una realidad oculta entre los pliegues del cine comercial. A través de este proceso, se generó una nueva obra dentro de otra, como si una se alimentara de la otra para existir. Una poética que utilizaba la

⁹ En este mismo periodo de cine experimental cabe destacar títulos como *Contactos* (1970) de Paulino Viot, o *La celosía* (1972) de Isidoro Valcárcel Medina.



Fig.5. Muestra de fotogramas generados con modelos AI del imaginario vampírico aplicados sobre películas existentes. Imagen extraída del catálogo del proyecto *vAlmpir* (2023-24).

vampirización¹⁰ como metáfora del acto creativo: una forma de hipnotizar y absorber, no sangre, sino sentidos, imágenes y relatos para transformarlos en algo distinto. En relación a este ensayo visual que tiene su origen en el proyecto *vAlmpir* (Fig. 5), Max Tohline define resultado obtenido bajo esta visión:

“En lo profundo de la red neuronal, un estorino se multiplica en un murmullo, el ruido se resuelve en una señal reconocible pero misteriosa: surgen patrones. Lo que vemos en esos patrones y cómo seguimos jugando con los modelos revela quiénes somos. Y lo más revelador de todo es que la metáfora

central de este ensayo nos recuerda lo que sucede cuando le pones un espejo a un vampiro”. (2024: 160)

Si bien las prácticas apropiacionistas siempre conllevan ciertos debates sobre la autoría, lo cierto es que la interacción de la que nos hablaba Nicolas Bourriaud en los años 90 continúa vigente, pero ahora con una tecnología disruptiva. Bourriaud nos apuntaba que: “no se trata ya de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural” (2009: 26). En este sentido, el estilo ya es replicable, y son exponenciales las combinaciones de la lógica del *remix*. (Choi *et al.*, 2021), en relación a las implicaciones sobre la noción de “estilo del arte artificial”, defienden que el estilo es la forma en que un artista

humano interactúa con un medio o tecnología, y parafrasean la tesis *The Sense of Order* (1979) para recuperar y recontextualizar las palabras de Ernst Gombrich: “...es la creciente preferencia de muchos individuos por ‘más de esto’ y ‘menos de aquello’ lo que finalmente emerge como tendencia, moda y, finalmente, estilo”. Un cruce de imaginarios¹¹ (Fig. 6a, Fig. 6b) que, con la IA, ahora, se ramifican en flujos de datos que el espectador-usuario interpretará en ambas direcciones: la del significado o, al menos, “la de la promesa de un significado” (Finn, 2018: 71).

¹¹ Véase video original del proyecto *Sonesnat* (1'50") utilizado como lienzo animado: <https://vimeo.com/247934187?p=1s>

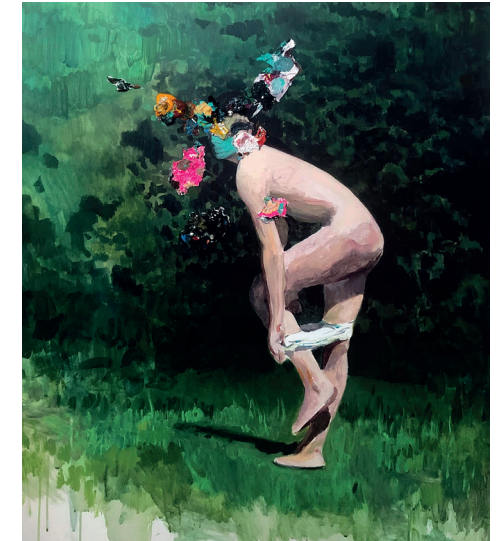


Fig.6a. *Pintura* (2020) del autor utilizada para entrenar algoritmo.



Fig.6b. Aplicación del algoritmo entrenado con estilo *Pintura* sobre fotogramas del proyecto *Sonesnat* (Russo, 2005).

¹⁰ Véase desarrollo del proyecto *vAlmpir*, fuente original a partir de la que se nutrió con material descartado el ensayo visual *Vampirizyng with AI*: <https://www.researchcatalogue.net/view/2777988/2813330>

Conclusiones

La incorporación de la inteligencia artificial (IA) en los procesos de creación audiovisual, y particularmente en el ámbito de la animación, no puede entenderse únicamente como un avance técnico o una mejora en los flujos de trabajo. Más allá de su funcionalidad instrumental, la IA se revela como un medio expresivo capaz de redefinir las nociones de autoría, subjetividad y creatividad. En este contexto, la animación generada mediante IA se configura como un espacio de negociación entre la lógica algorítmica y la sensibilidad humana, donde los datos reemplazan a la luz como materia prima de la imagen, y donde el error —que no representa una anomalía— se convierte en motor epistemológico y poético.

Lejos de una visión distópica centrada en la deshumanización, este enfoque propone una lectura crítica y situada de la IA como herramienta de cocreación, que puede amplificar tanto las posibilidades expresivas como las desigualdades preexistentes. Así, la atención al sesgo algorítmico, la procedencia de los datos y la representación de las subjetividades subalternas resulta clave para desarrollar una práctica responsable y consciente. La producción audiovisual con IA, tal como se presenta en las investigaciones como *Nature, Seeds, Phagocytes, Myth of the Cave* o

Vampirizyng with AI, encarna una estrategia de reescritura crítica y simbiótica que transforma materiales existentes en nuevas formas narrativas, vinculadas tanto al *remix* como a la estética del “reAldy-made” contemporáneo.

La metáfora del rizoma —sin centro, sin jerarquía, abierta a conexiones múltiples— es útil para describir tanto los procesos de creación con IA como las estructuras narrativas resultantes. En este marco, el archivo, la tecnología y la imaginación se entrelazan para dar lugar a una animación especulativa, donde la opacidad algorítmica no es un límite sino una posibilidad. La IA, comprendida no como una entidad autónoma generadora de significados sino como una interfaz relacional, permite reimaginar los vínculos entre imagen, cuerpo, historia y afecto desde una lógica posthumanista.

En definitiva, este artículo sitúa el error (*glitch-art*), la ambigüedad y la apropiación como ejes de una nueva sensibilidad creativa en el diálogo con la máquina que no busca controlar el resultado, sino abrirlo a lo inesperado en un acercamiento a la intersubjetividad mediada. Frente a la promesa de eficiencia y perfección técnica de la IA, se reivindica un enfoque crítico y experimental de estas prácticas colaborativas donde la animación se convierte en un campo fértil para pensar otras formas de conocimiento, representación y subjetividad.

Referencias bibliográficas

- ANANTRASIRICHA, Nantheera y BULL, David (2022). Artificial intelligence in the creative industries: a review. *Artificial intelligence review*, 55(1), pp. 589-656. <https://doi.org/10.1007/s10462-021-10039-7>
- AUDRY, Sofian (2021). *Art in the Age of Machine Learning*. MIT Press <https://doi.org/10.7551/mitpress/12832.001.0001>
- BANH, Leonardo y STROBEL, Gero (2023). Generative artificial intelligence. *Electron Markets*, 33(1), pp. 1-17. <https://doi.org/10.1007/s12525-023-00680-1>
- BISWAS MELLAMPHY, Nandita (2021). Humans “in the Loop”?: Human-Centrism, Posthumanism, and AI. *Nature and Culture*, 16(1), pp. 11–27. <https://doi.org/10.3167/nc.2020.160102>
- BOURRIAUD, Nicolas (2009). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- BOURRIAUD, Nicolas (1998). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- CHOI, Suk Kyoung; DIPOLA, Steve; TÖYRYLÄ, Hannu (2021). Artistic style meets artificial intelligence. *Journal of Perceptual Imaging*, 4, pp. 020501-1 – 020501-14. <https://doi.org/10.2352/J.Percept.Imaging.2021.4.2.020501>
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix (1988) [edición original en francés de 1980]. *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- FINN, Ed (2018). *La búsqueda del algoritmo. Imaginación en la era de la informática*. Barcelona: Alpha Decay
- GOMBRICH, Ernst Hans (1984 [1979]) *The Sense of Order: A Study in the Psychology of Decorative Art*. London: Phaidon
- HASSLER-FOREST, Dan (2016). *Science fiction, fantasy, and politics: Transmedia world-building beyond capitalism*. London: Rowman & Littlefield.
- HOLZNER, Niklas; MAIER, Sebastian; FEU-ERRIEGEL, Stefan (2025). Generative AI and Creativity: A Systematic Literature Review and Meta-Analysis. *arXiv preprint arXiv:2505.17241*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.17241>
- JIA, Haoran (2024). The application and impact of artificial intelligence in the field of animation as well as the existing disadvantage. *Transactions on Computer Science and Intelligent Systems Research*, 5, pp. 660-671. <https://doi.org/10.62051/xcknfv87>
- JIRONZA HIDALGO, Jheimy (2024). Análisis de la implementación de Inteligencia Artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual. *Ñawi*, 8(2), pp.165-177. <https://doi.org/10.37785/nw.v8n2.a9>
- LANIER, Jaron (2011). *Contra el rebaño digital: un manifiesto*. Madrid: Debate
- MANOVICH, Lev (2018). *AI Aesthetics*. Strelka Press. [Recuperado, 17 Junio de 2024 de <https://manovich.net/index.php/projects/ai-aesthetics>]
- MARBURGER, Marcel René (2024). Inteligencia artística frente a inteligencia artificial. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 34, pp. 1-7.
- MARTÍN PRADA, Juan (2024). Visual Artistic Creation in the Face of the Challenges of Artificial Intelligence. Creative Automation and Ethical Questions. *Eikón / Imago*, 13, e90081. <https://doi.org/10.5209/eiko.90081>

- MARTÍN PRADA, Juan y VERTEDOR, José (2023). Diálogo con Juan Martín Prada: La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. *UMÁTICA. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 6, pp. 191-200. <https://doi.org/10.24310/umatica.2023.v5i6.18285>.
- MIR, Elena (2023). El cambio de paradigma de la Inteligencia Artificial. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 11, pp. 64-75.
- MISSERI, Lucas (2023). Autoría e inteligencia artificial generativa: presupuestos filosóficos de la función del autor. *Isonomía - Revista De teoría Y filosofía Del Derecho*, 59. <https://doi.org/10.5347/isonomia.59/2023.692>.
- OPPENLAENDER, Jonas (2022). The creativity of text-to-image generation. *ACM Proceedings of the 25th International Academic Mind-trek Conference*, pp. 192–202. <https://doi.org/10.1145/3569219.3569352>.
- O'TOOLE, Katherine y HORVÁT, Emőke-Ágnes (2024). Extending human creativity with AI. *Journal of Creativity*, 34(2): 100080.
- PALENCIA, Mauricio Gabriel Pérez (2024). Epistemolog-IA: La confluencia de la Inteligencia Artificial y la epistemología en el desarrollo científico contemporáneo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), pp. 11236-11257.
- PIEDRA-ALEGRÍA, Jonathan (2024). Democracias generativas: inteligencia artificial y manipulación en el siglo XXI. *Trayectorias Humanas Trascontinentales*, 2024-12(18). <https://doi.org/10.25965/trahs.6334>.
- RAMÍREZ AUTRÁN, Rodrigo (2023). Sesgos y discriminaciones sociales de los algoritmos en Inteligencia Artificial: una revisión documental. *Entretexos*, 15(39), pp. 1-17. <https://doi.org/10.59057/ibero-leon.20075316.202339664>.
- SANTAELLA, Lucia (2023). IA generativa de imágenes y los problemas de la creatividad. *La Tadeo DeArte*, 9(12), pp. 1-12. <https://doi.org/10.21789/24223158.2132>.
- SERRA-NAVARRO, David (2024a). Inteligencia artificial, vampirismo y la caja negra: aproximación especulativa en el marco del aprendizaje automático (AA). *Arte, Individuo y Sociedad*, 36(4), 967-977. <https://doi.org/10.5209/aris.95515>
- SERRA-NAVARRO, David (2024b). Vampirizing With AI, Resignifying Images. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 16(1), pp. 144-155. <https://doi.org/10.34632/jsta.2024.16158>.
- STARK, Luke (2024). Animation and Artificial Intelligence. *The 2024 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*. ACM, New York, NY, USA, pp. 1663–1671. <https://doi.org/10.1145/3630106.3658995>
- SUN, Yikang; YANG, Cheng-Hsiang; LYU, Yanru; LIN, Rungtai. (2022). From Pigments to Pixels: A Comparison of Human and AI Painting. *Applied Sciences*, 12(8), 3724. <https://doi.org/10.3390/app12083724>.
- TERI, Silvio (2010). Animation: The New Performance? *Journal of Linguistic Anthropology*, 20 (2), pp. 422–438. <https://doi.org/10.1111/j.1548-1395.2010.01078.x>
- TOHLINE, Max (2024). AI as Mirror: a Review of “Vampirizing With AI, Resignifying Images”. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 16(1), pp. 156-160. <https://doi.org/10.34632/jsta.2024.17191>.
- VARTIAINEN, Henriikka y MATTI Tedre (2023). Using Artificial Intelligence in Craft Education: Crafting with Text-to-Image Generative Models. *Digital Creativity* 34(1), pp. 1–21. doi :10.1080/14626268.2023.2174557.
- VEAR, Craig y POLTRONIERI, Fabrizio (ed.) (2022) The language of creative AI: Practices, aesthetics and structures. *Springer Nature*.
- VINCHON Florent, LUBART Todd, BARTOLLOTTA Sabrina, GIRONNAY Valentin, BOTELLA Marion, *et al.* (2023). Artificial Intelligence & Creativity: A Manifesto for Collaboration. *The Journal of Creative Behavior*, 57(4), pp. 472-484. <https://doi.org/10.1002/jocb.597>.
- YUANLIANG, Wei y ZHE, Zhao (2024). Integration effect of artificial intelligence and traditional animation creation technology. *Journal of Intelligent Systems*, 33(1), pp. 20230305. <https://doi.org/10.1515/jisys-2023-0305>.
- ZYLINSKA, Joanna (2024). Diffused seeing: The epistemological challenge of generative AI. *Media Theory*, 8(1), pp. 229-258.

