laFuga

Autonomía pensante, (in)materialidad y metarreferencialidad

Experimentaciones audiovisuales en torno a la IA generativa

Por Catalina Ide Guzmán

Tags | **Cine experimental | Post- cine | Imagen digital | Imagen generativa | Teoría de los medios | Chile**

Catalina Ide Guzmán es candidata a doctora en Ciencias de la Comunicación por la Pontificia Universidad Católica de Chile y actualmente realiza una estancia de investigación en la Facultad de Artes de KU Leuven, Bélgica. Su trabajo se sitúa en la intersección entre estudios de cine y teoría de medios, analizando cómo ciertas prácticas audiovisuales experimentales permiten (re)pensar las relaciones entre humanidad, naturaleza y tecnología. Ha participado en proyectos de investigación sobre cine de ficción latinoamericano contemporáneo, abordando problemáticas ecológicas, sociales y económicas de la región. Correo: cdide@uc.cl

En medio del vertiginoso escenario tecnológico contemporáneo, la inteligencia artificial generativa irrumpe y tensiona el panorama cinematográfico. Estos sistemas no solo están permitiendo la creación de imágenes en movimiento, sino que además se sitúan en un terreno que desafía los límites tradicionales de la figuración y los procesos técnico-creativos en el contexto fílmico. Su capacidad para transformar descripciones textuales humanas en imágenes de naturaleza más o menos impredecible plantea un problema central en torno a la pregunta por el dispositivo audiovisual: ¿Cómo afecta la IA generativa en la concepción del lenguaje del cine desde su especificidad?

A partir de esta interrogante, reflexionaré en torno a una posible aproximación al estatuto ontológico de la creación cinematográfica desde su confluencia con la IA, basándome en el análisis estético de tres cortometrajes experimentales recientes de realizadores chilenos, que fueron parte del Concurso Internacional Juan Downey en 2024: **Data Flesh** (Felipe Elgueta, 2024), **Preludios de la Sagrada Biblia Artificial** (Estudio San Martín, 2023) e **Interfaces Naturales** (Andrew Jeremy Lloyd León, 2024). Estas obras realizan un ejercicio experimental y autorreflexivo sobre el lenguaje audiovisual en el contexto de las herramientas generativas, permitiendo desplegar discusiones en torno a tres aspectos posiblemente asociables a esta práctica cinematográfica: la autonomía pensante del dispositivo, la (in)materialidad de la imagen y la noción de una metarreferencialidad. En esa dirección, este texto buscará más bien abrir interrogantes y ensayar respuestas antes que fijar conclusiones, dejándose atravesar por la inestabilidad misma de este territorio creativo y su devenir estético.

Data Flesh y la autonomía pensante

La acción de ejecutar instrucciones escritas dictadas por humanos se entrecruza con la eventualidad de que, expansivamente, la propuesta de soluciones visuales y narrativas se escapen de la intencionalidad de los usuarios. ¿Puede la IA generativa concebirse como un dispositivo de pensamiento autónomo? Una respuesta positiva sugeriría que esta tecnología no solo actúa como una herramienta de diseño, sino que se posiciona como un agente capaz de alterar el proceso de creación audiovisual a través de un diálogo entre lo humano, no-humano y algorítmico. Reflexionar sobre este fenómeno en el marco del cine implica preguntarse si estos mecanismos pueden realmente generar pensamiento propio o si, más bien, su aparente autonomía constituye una ilusión que reconfigura simbólicamente la relación que establecemos con la tecnología desde el acto de crear.

En La inteligencia de una máquina (1948), Jean Epstein ya pensaba en un artefacto –en ese entonces, el cinematógrafo– que tenía la capacidad de generar imágenes desde la autonomía de sus propios medios: "(…) el cine signa su representacio⊠n del universo con caracteres propios, con una originalidad que hace de esta interpretacio⊠n no un reflejo o copia simple de las concepciones de la

mentalidad-madre orga⊠nica, sino ma⊠s bien un sistema distintivamente individualizado, en parte independiente" (p. 97). Desde este orden complejo, psíquico, incluso animístico, Epstein se aventura a decir que el aparato "supone alguna forma de elección, de discernimiento entre lo nocivo y lo útil, es decir entre el bien y el mal, y alguna amplitud, alguna fantasía, una traza de aparente libertad en la respuesta del sistema a Ias fuerzas que lo han hecho actuar sobre sí y en sí" (p. 92).

Data Flesh nos lleva formal y discursivamente a dicho territorio. Pensado como un "conjuro algorítmico que revive imágenes", el cortometraje establece, a través de la reminiscencia generativa de archivos misceláneos de internet, la idea de que estas técnicas de construcción audiovisual "crean un futuro que solo ellas pueden imaginar" [1]. La obra se levanta así como una apología a Epstein y la noción de máquina pensante, remitiendo a la lógica enunciativa de muchos sistemas de generación por IA, donde el imperativo "imagina..." –como en el caso de Midjourney– encabeza la instrucción o prompt que orienta la respuesta visual.

Elgueta nos muestra material de archivo animado –los inputs fueron memes de la década de 2010 hallados en las plataformas de Tumblr y Reddit– a través de inteligencia artificial, evidenciando los errores desprendidos de su lógica como algo deliberado: imágenes que intentan sobrevivir a partir de la mutación de su adaptabilidad algorítmica, configurando nuevas formas de concebir realidades (o irrealidades). ¿Hay una intención manipuladora en la autofiguración de las imágenes, operando desde cierta rebeldía? ¿Qué hace la IA con imágenes de artefactos obsoletos y de humanos registrando videos con sus celulares, usando cascos de realidad virtual, simpatizando con exoesqueletos, observando animales en un safari o un atentado desde una azotea?

Siguiendo la voz en inglés subtitulada de Data Flesh, estas imágenes "(...) revivirán como zombies, deambularán sin sentido, erráticas, sin control". Se despliegan en la pieza microtexturas de piel humana y objetos, junto a movimientos abstractos que transforman continuamente paisajes, animales y figuras humanas. Computadores de escritorio se diluyen en pozas naturales, teléfonos no inteligentes respiran junto a la corteza de un árbol y un caballo galopa mientras se desdobla en el aire, desafiando las leyes físicas. La representación humana provoca una extraña familiaridad: formas incompletas y perturbadoras que remiten al uncanny valley, concepto acuñado por Masahiro Mori en 1970 para referirse a la inquietud ante lo artificialmente humano, en su intento por ser lo más realista posible. Esta nueva "carne de datos" se presenta anónima, sin rostros formalmente reconocibles. Se trata de un ensamblaje desajustado de extremidades sobrantes, de rasgos móviles e indefinibles, degradados a través del tiempo-espacio fílmico y cuya rareza perceptual desafía los límites físicos y morfológicos asociados al mundo real.

Al final de la obra se verbaliza una última reflexión: "Un día las imágenes zombies no dependerán de la carne humana. Nunca antes un algoritmo habría logrado soñar. Sueños inimaginables, irrepresentables". Esto permite entrar a la pregunta que pretendo abordar a continuación: Si la IA como "máquina" –a decir de Epstein–, está dotada de inteligencia y una fuerza espiritual; y, en línea con el supuesto de Data Flesh, sus imágenes se escinden de la carne humana, entrando al terreno de lo "irrepresentable", ¿es posible que su naturaleza inmaterial refuerce, desde su estatuto ontológico, el binomio forma/materia?

Preludios de la Sagrada Biblia Artificial y el espíritu de la imagen

Desde la filosofía aristotélica, se entiende la materia como aquello de lo que algo está hecho y la forma como lo que le da orden y lo constituye como un ser determinado. Aunque el pensamiento contemporáneo ha intentado superar este y otros binomios epistemológicos, la IA generativa parece reactivar esta dicotomía: al atribuírsele una capacidad de abstracción, la imagen se eleva a un plano más espiritual que material. Preludios de la Sagrada Biblia Artificial nos puede aproximar a esta problemática.

Esta obra nace como el ejercicio posterior a la escritura de un libro titulado Sagrada Biblia Artificial (2023), el cual aborda el fenómeno de la IA a través de textos que emulan una biblia y que fueron generados de manera colaborativa entre los artistas del colectivo San Martín y ChatGPT4. La pieza audiovisual, por su parte, se construye con herramientas generativas de video, a partir de los mismos textos e imágenes de esta "Biblia Artificial". El resultado es el de una experiencia altamente psicodélica en blanco y negro, con imágenes principalmente abstractas. Hay una especie de armonía

caótica, un engranaje funcional y fluido, que se manifiesta como el origen de un nuevo mundo, una vida en que las leyes son dictadas por la máquina y sus algoritmos. Esto lo vemos desde la generación de auras, contrastes luminosos, a veces encandiladores. La locución bíblica va reforzando estos elementos: se habla desde un idealismo, la utopía de una sociedad en perfecta afinación con la tecnología, gracias a la operación de su unidad numérica abstracta: el código.

La naturaleza del código y, en tanto, del dato que opera en potencia para la generación de imágenes, puede relacionarse con las ideas de Graham Harman, quien, desde su Ontología Orientada a Objetos, defiende la cualidad metafísica de las cosas: "Cuando tratamos a los objetos exclusivamente como actores, olvidamos que una cosa actúa porque existe, en lugar de que existe porque actúa. Los objetos son gigantes durmientes que mantienen sus fuerzas en reserva y que no desatan todas sus energías de una sola vez" (2024, p. 32). En el manifiesto oral del cortometraje, el número se define como el reflejo del mundo tangible, aquello que traza un puente entre el plano abstracto y la realidad, es decir, la interfaz para acceder a este plano y manipular la materia. Esto nos devuelve con potencia al binomio aristotélico, además de situarnos en una intención evidentemente jerarquizadora: la forma –o la esencia– es lo que determina la materia.

Pareciera evidente que el lenguaje del cine encuentra en la IA una fricción respecto a sus formas anteriores, pues se expanden sus posibilidades creativas hacia universos algorítmicamente imaginados, donde la materia pareciera ser conceptual y no física. Este problema será abordado a continuación desde la discusión en torno a la referencialidad de este tipo de imagen, con el fin de aproximarse a una respuesta de cómo podría pensarse su dimensión material.

Interfaces Naturales y la posibilidad de una metarreferencialidad

Interfaces Naturales es una pieza audiovisual que, en poco más de un minuto, explora el uso de la imagen en movimiento producida por la IA generativa, levantando preguntas sobre sí desde la construcción espacio-temporal. El resultado es una creación trastornada en el marco de sus propias reglas, que nos sitúan en coordenadas que trascienden la contingencia del plano real. Se produce el efecto de una imagen en estado de ocurrencia, como si estuviese generándose en el mismo momento en el que reproducimos el video. El paisaje natural en transformación está acompañado de la figura repetitiva de médicos que parecen estar configurando lo que vemos, recordándonos la noción de "operación". ¿Qué nos sugiere esto en términos de referencialidad de la imagen cinematográfica?

La mutación del ecosistema es imposible en su forma, lo que nos lleva a la idea de que pareciera no haber referente, tampoco indexicalidad, pues las imágenes carecen de relación física directa con el mundo real. Por lo tanto, no son "índices" en el sentido peirceano, ya que no resultan de un proceso físico-causal, sino de uno digital-algorítmico. Sin embargo, los datos utilizados para entrenar el modelo tienen un vínculo emergente con la realidad, pues provienen de contenidos preexistentes que, a su vez, capturan aspectos que conocemos. En definitiva, los patrones generados por la IA podrían reflejar un tipo de rastro estadístico del mundo, aunque sea altamente interpretativo y reconstruido.

Cuando Jean Baudrillard define en 1977 la imagen simulacro, explica que "no se trata ya de imitacio☒n ni de reiteracio☒n (…), sino de una suplantacio☒n de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operacio☒n de disuasio☒n de todo proceso real por su doble operativo, ma☒quina de i☒ndole reproductiva, programa☒tica" (1978, p. 7). Interpretando esta idea para pensar la conexión material de la IA, ¿podríamos sugerir, en su contexto de producción, una evolución del estado de referente de la imagen hacia el de un metarreferente? ¿Opera el paisaje rebelde de Interfaces Naturales como una representación generada no desde lo real, sino desde signos de lo real?

Esta concepción de metarreferencialidad podría permitir a la imagen mantener una conexión material con los elementos a los que refiere en un orden no primero. En la obra es posible identificar árboles, flores, praderas, casas, montañas y mares; médicos con sus delantales celestes, mascarillas y gorras; y una maquinaria, con sus estructuras cúbicas, botones, pantallas y cables. Lo que está en el plano de lo inasible es la operación transformativa: es en la fluidez donde radica la configuración del artificio, no en los elementos que transicionan. Es además en dicha fluidez donde se difuminan y distorsionan los límites de los elementos, aunque esto no impide su recognoscibilidad.

En este punto, resulta sugerente recurrir a El universo de las imágenes técnicas de Vilém Flusser, texto en el que distingue entre el gesto productor de la imagen tradicional, aquella que abstrae la

profundidad de la circunstancia palpable, y el de la tecno-imagen, que reagrupa puntos para formar superficies, operando en sentido inverso: de lo abstracto a lo concreto (2023, p. 34). En el contexto de la IA generativa, este esquema se intensifica, pues lo que se reorganiza ya no es únicamente un sustrato técnico de cálculo, sino un campo de abstracciones de segundo orden —patrones inferidos, regularidades estadísticas— que modelizan lo visible antes de su aparición. En este sentido, el dato no pierde su vínculo con el mundo, pero este deja de operar como referente originario. Y es en esa inversión —donde los signos no solo preceden, sino que organizan lo visible en condiciones de presencia volubles— donde puede inscribirse la potencia estética de la IA generativa.

Reflexión final: hacia una estética post-indexical

Considerando los tres ejes aquí abordados, a saber, la posible autonomía pensante de la IA generativa; la presencia espiritual como símbolo del aparente predominio de su estatuto inmaterial; y la intención de establecer otro orden referencial como reivindicación de su vínculo con la realidad, es posible dilucidar una tensión en el lenguaje cinematográfico. Siguiendo Lev Manovich (1995), si la imagen fílmica es "el arte del índice; (...) hacer arte a partir de una huella" (p. 2) y la digital una representación codificada aún referencial, pero que "redefine la identidad misma del cine" (p. 1), la imagen generada por IA es una construcción inferida de patrones y datos. El cine simula; su lenguaje, históricamente basado en la presencia, se desplaza hacia la especulación y la síntesis; y el control creativo humano pierde fuerza frente a la agencia del medio.

En este tránsito, el estatuto del cine se ve interpelado en su fundamento ontológico: la imagen aparenta una huella que nunca existió. No se crea a partir de la intención expresiva humana —como ocurre, por ejemplo, en la animación digital—, sino desde correlaciones estadísticas entre millones de datos visuales previos. Desde esta perspectiva, estas imágenes no solo continúan y radicalizan la distancia sobre la huella de la que habla Manovich, sino que evidencian aún más los límites de la indexicalidad como categoría explicativa en la era digital, obligando a repensar la relación entre imagen y mundo en un contexto de creciente artificialidad.

Según Mary Ann Doane en The indexical and the concept of medium specificity (2007), la reconsideración ontológica del medio cinematográfico digital implica también una pregunta por su estética, entendida desde la redefinición y expansión de sus límites (p. 143). Las obras aquí reflexionadas exploran lo que podría ser el potencial estético post-indexical de la IA generativa: objetos que se desfiguran, cuerpos que se recomponen, espacios que se fragmentan en el espacio-tiempo y abstracciones visuales en diversos niveles. Esto evidencia nuevas formas de percepción y significación, proponiendo modos de experimentación que reconfiguran nuestras expectativas sobre la imagen y su relación con lo real, a la vez que transforman el lenguaje del cine hacia una estética de lo indeterminado, en la insistencia de la propia imagen sobre su inestabilidad: un régimen definido por la fisura de mundos, la mutación y la deriva de lo visible.

Bibliografía

Baudrillard, J. (1978). Cultura y simulacro. Barcelona: Editorial Kairós.

Doane, M. A.(2007). The indexical and the concept of medium specificity. differences: A Journal of Feminist Cultural Studies, 18(1), 128–152. https://doi.org/10.1215/10407391-2006-023

Epstein, J. (1960). La inteligencia de una máquina. Una filosofía del cine. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

Flusser, V. (2023). El universo de las imágenes técnicas. Buenos Aires: Caja Negra.

Harman, G. (2024). Inmaterialismo. Santiago de Chile: Editorial Roneo.

Manovich, L. (1995). What is digital cinema? Publicado originalmente en línea. Recuperado el 10 de septiembre de 2025, de http://manovich.net

Mori, M. (1970). Bukimi no tani (The uncanny valley). Energy, 7(4), 33–35.

Notas

1

Extracto de la sinopsis de la obra

Como citar: Ide Guzmán, C. (2026). Autonomía pensante, (in)materialidad y metarreferencialidad, *laFuga*, 29. [Fecha de consulta: 2026-11-21] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/autonomia-pensante-inmaterialidad-y-metarreferencialidad/1298