

PABLO CISNEROS ÁLVAREZ  
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ  
(COORDS.)

# Las tecnologías y la inteligencia artificial en la cultura actual

**EL NUEVO RETO DE LA SOCIEDAD**





# Las tecnologías y la inteligencia artificial en la cultura actual



Las tecnologías y la  
inteligencia artificial  
en la cultura actual  
*El nuevo reto de la sociedad*



PABLO CISNEROS ÁLVAREZ  
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ  
(coords.)

Ediciones Trea

Todos los trabajos del presente volumen han superado la revisión por pares ciegos. Los autores agradecen la financiación parcial recibida de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR).

© de los textos: los autores de cada capítulo, 2026

© de esta edición: Ediciones Trea, S. L.  
C/ Gran Capitán, 52  
33213 Gijón · Asturias · España  
Tfno. 985 303 801 · Fax 985 303 712  
trea@trea.es  
www.trea.es

Producción: Patricia Laxague Jordán  
Corrección: Almudena Zapatero  
Maquetación: Almudena Zapatero

Depósito legal: AS 00870-2026  
ISBN: 979-13-88179-24-2

Impreso en España — Printed in Spain

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo por escrito de Ediciones Trea, S. L.

La editorial, a los efectos previstos en el artículo 32.1 párrafo segundo del vigente TRLPI, se opone expresamente a que cualquiera de las páginas de esta obra o partes de ella sean utilizadas para la realización de resúmenes de prensa.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra ([www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com); 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

# Índice

<b>Prólogo</b> .....	9
ANA CARRO ROSSELL	
<b>Introducción</b> .....	13
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ Y YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ	
<b>1. Sobre un posible canon algorítmico: la disputa sobre la mediación cultural</b> .....	17
VÍCTOR GUTIÉRREZ-SANZ	
<b>2. Los <i>backrooms</i>, los espacios liminales y el #nostalgia-core: una estética para el arte rupestre de la IA</b> .....	29
MIGUEL ANTÓN MORENO Y ENRIQUE FERRARI NIETO	
<b>3. Ecos del algoritmo: la IA en la música y el desafío de la autenticidad patrimonial</b> .....	47
BEATRIZ AMORÓS SÁNCHEZ Y VÍCTOR PADILLA MARTÍN-CARO	
<b>4. Cuerpos, códigos y memorias: inteligencia artificial y memoria viva en las artes escénicas</b> .....	65
ZOE MARTÍN LAGO, MARGA DEL HOYO VENTURA Y DIEGO PALACIO ENRÍQUEZ	
<b>5. Danza e inteligencia artificial: presente y futuro en la creación coreográfica</b> .....	81
ANA COLOMER-SÁNCHEZ	
<b>6. La luz que permanece: innovaciones tecnológicas en la preservación y difusión del patrimonio cinematográfico</b> .....	93
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ	
<b>7. Generación de imágenes con inteligencia artificial a partir de fotografías patrimoniales en las prácticas artísticas actuales</b> .....	107
DANIELA REYES-MARCOS, ALFONSO DA SILVA LÓPEZ Y PABLO MARTÍNEZ MUÑIZ	
<b>8. Procesos artísticos contemporáneos a la luz de la IA</b> .....	121
JORGE QUIJANO AHIJADO Y LAURA MIER VALERÓN	
<b>9. Auge y desafíos de las proyecciones inmersivas: reflexiones en torno a un nuevo espacio artístico</b> .....	139
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ, YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ Y JAVIER ARES YEBRA	

<b>10. Turismo cultural 4.0: museos, inteligencia artificial y experiencias inmersivas . . . . .</b>	<b>155</b>
TATIANA FERNÁNDEZ LLANES Y MYRIAM FERREIRA FERNÁNDEZ	
<b>11. Retos legales de los sistemas de IA en el patrimonio y la creación cultural españolas . . . . .</b>	<b>167</b>
CONCEPCIÓN CAGIDE TORRES	
<b>12. Reescribir el museo: inteligencia artificial y nuevas formas de significación social . . . . .</b>	<b>183</b>
CARMEN ARENAS-CARBELLIDO Y MAR RODRIGUEZ-BRIOSO	
<b>13. Inteligencia artificial y arqueología digital: nuevas formas de conservar, interpretar y difundir el patrimonio . . . . .</b>	<b>203</b>
CRISTINA DE JUANA-ORTÍN, RAQUEL RUBIO GONZÁLEZ Y ALEJANDRA SÁNCHEZ-POLO	
<b>14. Restauración virtual del patrimonio asistido por IA y experiencia perceptiva el usuario . . . . .</b>	<b>217</b>
MARÍA ÁVILA RODRÍGUEZ Y JORGE QUIJANO AHIJADO	
<b>15. La inteligencia artificial y el estudio de las emociones en los museos: un camino para mejorar la transferencia y la comunicación . . . . .</b>	<b>229</b>
TATIANA FERNÁNDEZ LLANES Y CRISTINA DE JUANA ORTIN	
<b>16. Del museo al videojuego y del videojuego al museo: modelado 3D y experiencias inmersivas en la educación del patrimonio . . . . .</b>	<b>241</b>
RUBÉN GREGORI, MARÍA ÁVILA RODRÍGUEZ Y AIDA FERRI RIERA	
<b>17. La inteligencia artificial como un componente esencial de los museos del futuro . . . . .</b>	<b>253</b>
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ Y LAURA MIER VALERÓN	

# Los *backrooms*, los espacios liminales y el #nostalgiacore: una estética para el arte rupestre de la IA

MIGUEL ANTÓN MORENO | ENRIQUE FERRARI NIETO

*Universidad Internacional de La Rioja*

RESUMEN. Los *backrooms*, espacios liminales y estéticas #core —fenómenos estéticos emergentes de internet— pueden analizarse como manifestaciones culturales propias de un régimen *posirónico* articulado en torno a la inteligencia artificial generativa y las dinámicas algorítmicas. En diálogo con las propuestas críticas de Jameson, Baudrillard, Fisher, Wiener o Meillassoux, nuestro análisis crítico propone el concepto de *mitoficción algorítmica* para comprender estas formas de creación colaborativas, no narrativas y de autoría híbrida, como síntomas de la pérdida de referencialidad, la fragmentación de los mapas cognitivos y la suspensión de la distinción entre lo serio y lo banal.

PALABRAS CLAVE: inteligencia artificial, estéticas de internet, folclore digital, nueva ficción, posironía.



## Una estética naciente

Una de las preguntas más acuciantes que debemos hacernos hoy desde la estética, teniendo en cuenta la expansión de la IA, es la siguiente: ¿dónde se encuentran, si es que las hay, las nuevas formas de expresión cultural y artística?

Los principales estudios longitudinales sobre consumo audiovisual concuerdan al señalar un declive estructural de la televisión lineal como medio de masas, que coincide en el tiempo con lo que son, probablemente, sus mejores obras: *Los Soprano*, de David Chase (1999-2007); *The Wire*, de David Simon (2002-2008); *Mad Men*, de Matthew Weiner (2007-2015). Los informes de Ofcom muestran que entre los naci-

dos a partir de 2000 el consumo de televisión tradicional es muy minoritario, tanto en tiempo como en frecuencia, y que ha sido claramente desplazado por plataformas de vídeo bajo demanda y contenidos online, especialmente YouTube. Los datos de Nielsen confirman que este desplazamiento no se limita a las generaciones jóvenes: el *streaming* ha alcanzado e incluso superado a la televisión lineal en cuota total de visionado en varios mercados occidentales, incluyendo a los *baby boomers*, lo que evidencia una pérdida progresiva del carácter hegemónico de la televisión en favor del consumo a la carta en plataformas y redes sociales (Ofcom, 2024; Nielsen, 2025).

También el cine ha perdido progresivamente su carácter ritual. Ir al cine ya no es una experiencia movilizadora de masas, como lo fue durante décadas, aunque conserve todavía una gran relevancia. A más de cien años de su nacimiento, no puede reconocerse todavía como un arte nuevo. Sabemos que, ya de partida, el cine no surgió con la conciencia de ser un arte más. Durante los primeros años del siglo XX, fue percibido mayormente como una curiosidad técnica, un ejercicio mecánico que se fue instaurando como espectáculo y entretenimiento popular ligado al entorno de las ferias (Gubern, 1997: 15-18). Solo con las vanguardias históricas el cine comienza a ser entendido como un arte con un lenguaje propio, resultado de la interacción de otros lenguajes artísticos previos. En 1911 el futurista Riccioto Canudo publica un primer ensayo —apenas diez páginas— en el que bosqueja su propuesta sobre el cine con una clasificación todavía en desarrollo donde este ocupa el sexto lugar (Canudo, 1911). Más tarde, en 1923, publica su *Manifiesto de las siete artes*. Escribe aquí:

Este arte de síntesis total que es el Cine, este fabuloso recién nacido de la Máquina y el Sentimiento, comienza a cesar sus gemidos, y va entrando en su infancia. Pronto llegará su adolescencia, arrebatará su inteligencia y multiplicará sus sueños; pedimos apresurar su desarrollo, precipitar el advenimiento de su juventud. Necesitamos el Cine para crear el arte total hacia el que, desde siempre, han tendido las demás artes (Canudo, 1923).

El momento en que vivimos, cumplido ya el primer cuarto de este último siglo, tiene algo de paradójico. Por una parte, se trata de una época en la que impera el formato del vídeo corto de TikTok —con una media de entre treinta y cincuenta segundos—, que ha ido colonizando además otras plataformas como Instagram con los *reels*, Youtube con los *shorts* o incluso Spotify, que siendo una plataforma musical cada vez concede mayor peso a la imagen en movimiento. Por otro lado, junto a los vídeos cortos y el *scroll* —término que hace referencia al acto de deslizar el dedo por la pantalla del teléfono móvil para pasar al siguiente contenido—, encontramos el formato de vídeo ultra largo del podcast, que a menudo llega a superar las tres horas de duración. Ambos fenómenos se dan simultáneamente. ¿Es acaso la polarización un rasgo definitorio del presente que trasciende la política, y que atañe a la epistemología, a la ontología y, por tanto, también a la estética?

## Qué son los *backrooms*, los espacios liminales y el #nostalgicore: antecedentes

Si se le ha negado a la metáfora del mapa la capacidad de trazar una cartografía cognitiva en el presente, quizá pueda pensarse esa cancelación simbólica como una nueva representación cartográfica, y asumir su forma contraria: la de un antimapa o un no-lugar. Marc Augé (2000) propuso el concepto de no-lugar para referirse a uno de los espacios más característicos de la sobremodernidad. En ellos no se producen experiencias sociales o antropológicas significativas, ni permiten construir identidades. Se trata de espacios de tránsito, de consumo y de infraestructura, en los que el sujeto difícilmente puede tener un arraigo. ¿Qué sucede cuando estos no-lugares propios de nuestro tiempo se infiltran en el contexto digital, las redes sociales y ocupan un primer plano, pasando a ser el lienzo de la inteligencia artificial generativa?

Mucho antes de internet existía ya una fascinación estética por los espacios vacíos, deshabitados y transitorios. Desde la arquitectura y la antropología, la idea de liminalidad había sido descrita como el estado intermedio entre dos realidades, a menudo en relación con los ritos de paso en distintas sociedades y culturas (Arnold Van Gennep, 2013; Víctor Turner, 1988; 1985). Algunos teóricos han visto en Borges un antecedente preclaro de los fenómenos culturales y estéticos actuales que tienen como elemento vertebrador el espacio liminal y el no-lugar (Riesgo Martínez, 2023). Relatos como «La biblioteca de Babel», «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius», «El inmortal» o «La casa de Asterión» constituyen un mundo ficcional en el que el espacio descrito es virtualmente infinito, donde los límites no están bien definidos y son inasibles, con patrones geométricos repetitivos y una familiaridad que al mismo tiempo se percibe como extraña. También en las narraciones de Kafka —que influyó decisivamente a Borges— encontramos descripciones de espacios que funcionan como no-lugares —en buena medida gracias a su carácter onírico, con ese mismo papel simbólico de las puertas—. Sin embargo, los espacios liminales de Borges y de Kafka se diferencian en que los espacios del primero son casi siempre infinitos: siguen funcionando generalmente como un mundo alternativo que, si bien está conectado con la realidad, en algún punto está separado de ella. Lo que podemos identificar como no-lugar en Borges —la ciudad de los inmortales, la biblioteca de Babel, el planeta Tlön y sus inverosímiles objetos, el laberinto del minotauro, etc.— se caracteriza por su trascendencia; es decir, se trata de no-lugares que remiten a una realidad que se encuentra más allá. Son espacios secundarios respecto a otros primarios en los que comienza o termina la acción. En Kafka, sin embargo, no hay puerta de atrás. Las puertas de Kafka no conducen a otro mundo paralelo porque dentro de sus ficciones no lo hay. Los espacios liminales en Kafka funcionan como la ambientación general que envuelve todo el espectro de lo ficcional, donde la espera infinita no conduce a la salida de ese espacio por esa puerta de atrás. Las puertas generan en los personajes

una falsa esperanza que se ve frustrada cuando se confirma que no hay nada más allá de ellas. Como caso paradigmático, podemos pensar en el relato «Ante la ley», cuya liminalidad acaba difuminando el tiempo mismo y condena al protagonista a desaparecer sin conseguir atravesarla. No hay un «adentro» y un «afuera», la inmanencia aquí es total.

También el cine ofrece antecedentes en la configuración de los espacios liminales y los no-lugares que se desarrollarán y cobrarán entidad propia en el contexto de internet. Como ejemplos, pueden servirnos los siguientes: directores como Stanley Kubrick, con sus planos simétricos y opresivos de estancias y paisajes completamente vacíos; Michelangelo Antonioni, con una estética basada en escenarios geométricos, repetitivos y silenciosos en los que el sentido se diluye; David Lynch, con esos espacios siniestros, casi metafísicos, que no pueden ubicarse en ninguna parte y que están envueltos por una atmósfera y un sonido ambiente inquietantes; o películas clave como *El tercer hombre* (Carol Reed, 1949), joya del cine negro rodada en las laberínticas y ensombrecidas calles y cloacas de la Viena de posguerra; *Stalker* (Tarkovski, 1979), donde las leyes que rigen el espacio son ambiguas y lo convierten en un tránsito infinito; *Playtime* (Jacques Tati, 1968), construida a partir de escenarios ultrafuncionales que no conducen a nada; *El año pasado en Marienbad* (Alain Resnais, 1961), con sus espacios interiores interminables e imposibles, oníricos y despersonalizados, que no obedecen a ninguna lógica; *Abre los ojos* (Amenábar, 1997), con la Gran Vía de Madrid desierta; o *Cube* (Vincenzo Natali, 1997), con su megatrapa construida a base de una estructura angustiosa de cubos de los que no se puede salir. Los videojuegos también han ido definiendo las estéticas liminales y los no-lugares que después se han desarrollado de forma autónoma en internet. Sagas como *Silent Hill* o *Resident Evil* fueron asimismo construyendo universos basados en espacios de tránsito que funcionaban como no-lugares al estar desconectados de cualquier referencia, y al dejar tanto al personaje como al jugador desorientados en un mundo sin escapatoria. Son todos antecedentes que apuntan hacia una estética basada en la desorientación, la repetición de patrones geométricos, arquitecturas laberínticas y espacios vacíos ligados al extrañamiento. Sin embargo, no contaban con una categoría estética unificadora ni un fenómeno cultural que permitiese sistematizarlo; quedaba todo fragmentado.

En 2020, al tiempo que la red social china TikTok se consolida rápidamente en Europa y Estados Unidos, coincidiendo con la pandemia, empiezan a surgir unos vídeos muy característicos, que se difunden a través de esta plataforma, y también de Youtube, con el nombre de *backrooms*. Su origen se encuentra en una publicación en 4chan, un foro que concede mucha importancia a lo visual, en el que cualquier usuario puede compartir imágenes y comentarios, en torno a temas como videojuegos, música, anime, cosplay, cine, series, etc. El 12 de mayo de 2019, un usuario anónimo subió una publicación titulada *unsettling images*, en la que se podía ver la foto de lo



Fig. 1. La fotografía, titulada inicialmente *Dsc00161.jpg*, se hizo en 2002 durante la reforma de una antigua tienda de muebles (807 Oregon St, Oshkosh, WI 54902, EE. UU.), hoy transformada en un negocio de juguetes y coches teledirigidos llamado John's Hobbies.

que parecía una oficina completamente vacía (véase la fig. 1), iluminada por paneles cuadrados en el techo con una luz blancuzca, con unas paredes de papel pintado amarillo de patrones geométricos repetitivos y un suelo de moqueta color mostaza.

La profundidad de la sala vacía y la disposición de las paredes, que impiden ver lo que hay detrás, así como el plano aberrante —ladeado— tan típico del cine negro, es lo que hace que esta imagen sea, como indicaba su título, especialmente inquietante. Al observarla, no es posible configurarn un mapa coherente del espacio. No hay puertas ni ventanas, y no podemos saber si los pasillos se extienden infinitamente o qué es lo que hay detrás del punto de observación de la cámara. A la imagen, que ya de por sí puede ser algo perturbadora —se hace más perturbadora conforme uno la observa fijamente—, otro usuario del foro le añadió un comentario:

Si no tienes cuidado y te sales (*noclip*) de la realidad en las áreas equivocadas, acabarás en los *backrooms*, donde no hay nada más que el hedor de una vieja moqueta mohosa, el delirio del amarillo que lo cubre todo, el interminable ruido de fondo de las luces fluorescentes zumbando al máximo y aproximadamente seiscientos millones de metros cuadrados de salas vacías distribuidas aleatoriamente en las que quedar atrapado.

Que Dios te ampare si escuchas algo deambulando cerca, porque, tan seguro como que existe el infierno, te habrá escuchado (4chan (4plebs), 2019).

A partir de ahí, muchos otros usuarios empezaron a compartir imágenes relacionadas, que cumplían en menor o mayor medida con los rasgos de la primera foto y con el texto del hilo del foro. El 24 de mayo de 2019, solo doce días después de la publicación de la imagen en 4chan, el canal de Youtube Computer Giraffics publicó un vídeo de 1'56 minutos de duración titulado [VR/360] *THE BACKROOMS*, en el que, recreando la primera imagen del foro, expandía el espacio a través de una renderización en vídeo 360 grados, donde se recorren las salas en primera persona y el espectador puede manipular la imagen para enfocar arriba, abajo, a los lados o hacer *zoom*. La resolución de la imagen es muy baja a propósito, respetando por completo la estética de la fotografía de 4chan. El siguiente vídeo en esta misma línea fue *INTO THE BACKROOMS*, de Evan Royalty, publicado el 27 de octubre de ese mismo año, acercándose más a la estética de los videojuegos. Las búsquedas en Google del término *backrooms* aumentaron significativamente, coincidiendo con los momentos más críticos de la pandemia en la mayoría de los países (Riesgo Martínez, 2023). De algún modo, los *backrooms* pueden interpretarse como la expresión estética de la experiencia colectiva de estar atrapados en lugares que nos son familiares. Si lo siniestro, según la definición de Freud, es lo familiar que se vuelve extraño (Freud, 1990), el fenómeno de los *backrooms* y los espacios liminales nace como lo familiar que se vuelve angustiante.

El siguiente vídeo importante, que marcó un antes y un después debido a su enorme popularidad —hasta hoy, el vídeo cuenta con más de setenta millones de reproducciones—, fue *The backrooms (found footage)*, publicado por Kane Pixels el 7 de enero de 2022 —ambientado, según indica la descripción, en el 23 de septiembre de 1996—. Inauguró una serie del canal que consolidó el fenómeno. En la descripción se incluye el enlace privado a otro vídeo que está en modo oculto, ambientado en junio de 1991, y que sugiere a través de imágenes estáticas que los *backrooms* surgieron como un proyecto secreto de tipo científico o tecnológico, aportando así un marco ficcional vinculado al *creepypasta* —término que nace en torno a 2006 en 4chan para referirse a las leyendas urbanas nacidas y transmitidas en el contexto de internet, en su mayoría cercanas al terror o al suspense, alimentadas por usuarios con pseudónimo a través de textos, imágenes y vídeos en los que se va construyendo un relato ficcional que, en la mayoría de los casos, trata de traspasar a la realidad los fenómenos paranormales—. En este vídeo se incluye como música ambiente la canción *school rooftop* del productor lo-fi Hisohkah —aunque bajada de tonalidad y alterada mediante un *plugin* de distorsión y desafinación—, una pieza que se convirtió en un himno de la estética nostálgica de Youtube y TikTok: el desarrollo de la estética nostálgica de internet, la música lo-fi ha sido sin duda uno de los elementos más característicos.

Los *backrooms* se consolidaron desde ese momento como un fenómeno vinculado al *analog horror*, un subgénero del terror desarrollado principalmente en internet, cuya estética remite a tecnología obsoleta como los VHS, las televisiones de tubo o

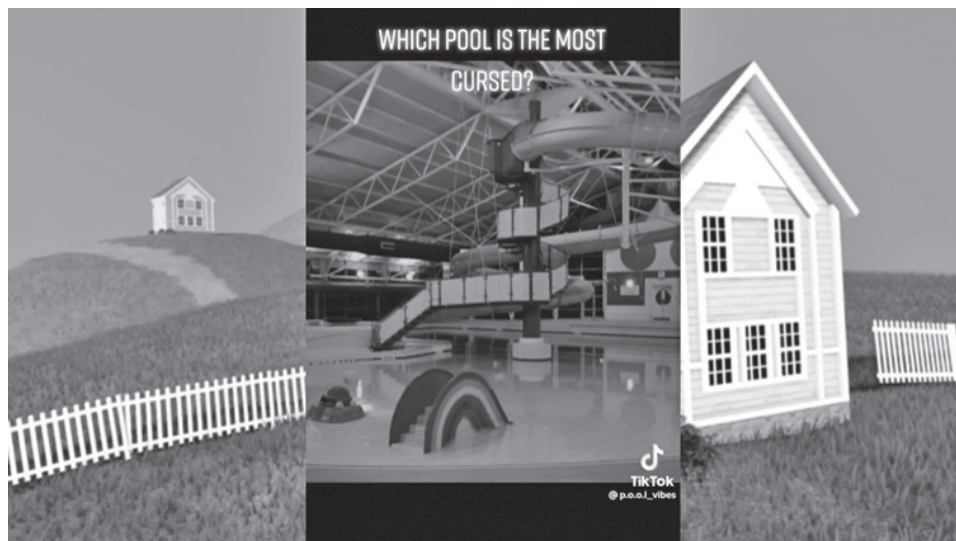


Fig. 2. Esta imagen pertenece a un vídeo recopilatorio de Youtube del usuario イヴリス花子, titulado: 🧸☀️ Dreamcore/Nostalgia-core/Weirdcore/Backrooms-Tik Tok Compilation 3 ☀️🧸 (15 de julio de 2022).

los casetes, para construir una atmósfera nostálgica e inquietante. A partir de ahí, la propagación no se limitó a Youtube; tuvo un fuerte impulso con los vídeos más cortos en TikTok, la red social más popular actualmente. Aunque los primeros *backrooms* tienen un autor concreto que puede identificarse a través de los canales de Youtube donde se publicaron, tanto el origen en 4chan como su posterior desarrollo en TikTok responden principalmente a una autoría anónima y colaborativa, en la que la inteligencia artificial generativa de imágenes y vídeo juega un papel decisivo.

Es por esto por lo que a este tipo de folclore digital lo podemos denominar mitoficción algorítmica o posficción artificial. Propagados a partir de dinámicas de retroalimentación reguladas por los algoritmos, estos fenómenos culturales sustituyen en gran medida a las ya prácticamente extinguidas tribus urbanas. El imaginario colectivo de los más jóvenes no se construye en base a una sociología musical ni a códigos de vestimenta, sino al tipo de contenido que aparece en sus pantallas.

En diálogo con los *backrooms*, han ido desarrollándose otros fenómenos más o menos parecidos que pueden englobarse bajo la noción que hemos llamado *mitoficción algorítmica* o *posficción artificial*. Seguramente los más similares, debido a su carga nostálgica y su liminalidad, sean los #nostalgia-core, #dreamcore, #weirdcore y #traumacore —los términos los extraemos directamente de la denominación que adoptan estos vídeos mediante las etiquetas o *hashtags* que se utilizan en sus descripciones, que comienzan siempre con el signo de la almohadilla (#)—. En ellos encontramos, de nuevo, una extrema soledad en paisajes interiores de edificios vacíos: oficinas,

colegios, institutos, centros comerciales, salas de juegos o piscinas. En general son espacios que recuerdan a la infancia, de ahí el fuerte colorido de los elementos que componen la imagen, por concederle importancia a los globos, las piscinas de bolas, los parques y toboganes, etc., pero siempre alterados por filtros que modifican la imagen, ya sea bajando la resolución, difuminándola, ensombreciéndola, haciéndola temblar o con aberración cromática.

Los vídeos a menudo están formados por una sola imagen estática acompañada de una frase escrita que evoca al pasado de forma dolorosa (véase la fig. 2), y que a veces se narra en forma de audio con efectos que distorsionan la voz. Lo vemos, por ejemplo, en los textos «I was here before/ I was no supposed to remember/ it was so long ago/ it hurts/ too much/ to remember», «When I was younger I wanted to stay in the playground forever/ then one day my parents left me there/ now twelve years later I'm still here/ I hide from the workers when it's closing time/ and eat the food and drink from the cafe/ because for some reason/ I can leave» y «HOME???»», tres casos paradigmáticos.

La música *ambient* instrumental es un elemento central del #nostalgicore y todas sus variantes, encontrándose la mayoría de las veces editada para que la altura (*pitch*) o la velocidad sea más alta o más baja, o compuesta a partir de *samples* modificados que permiten un reconocimiento y un extrañamiento a la vez.

La diferencia entre unos hashtags y otros depende de lo que la composición de la imagen incida en unas u otras de sus características. Si un vídeo resulta especialmente perturbador porque incorpora elementos inquietantes como sombras tenebrosas, ruido en la imagen o sonidos extraños, hablaremos de #traumacore; por el contrario, si la imagen está más iluminada, despejada, es colorida y la música es nostálgica pero agradable, estaremos ante un #dreamcore. Una de las últimas derivas más populares de los #nostalgicore son los #hopecore, que en lugar de mirar hacia el pasado fundamentan su contenido en la esperanza y en la mirada hacia el futuro, casi siempre jugando con mensajes absurdos y en tono irónico, reconociendo la imposibilidad de que el porvenir sea mejor. Estos son fácilmente reconocibles, además de por su edición característica (alguien es entrevistado y sus palabras aparecen transcritas en bloques) porque siempre van acompañados de la canción *Dramamine*, del productor instrumental Flawed Mangoes. Es significativo, en relación con la temporalidad, que la pista central suena con el efecto *backmasking*, es decir, se reproduce hacia atrás.

En los distintos tipos de #core también pueden rastrearse antecedentes estéticos del contexto digital e internet, como el vaporwave, el frutiger aero o la utopía escolástica, caracterizados por el esqueumorfismo, esto es, el diseño que imita elementos y estructuras funcionales en contextos digitales en los que ya no es necesario contar con las formas del original. A la combinación de todos estos elementos hay que sumar el componente de la anemonia, la nostalgia por un tiempo que no se ha vivido, pues

muchos de los usuarios que participan de estas mitoficciones algorítmicas o posficciones artificiales son tan jóvenes que ni si quiera han podido experimentar personalmente la época en la que imperaba la estética que después recuperan en sus vídeos.

Además de los *backrooms* y los distintos #nostalgiacore, existen otros contenidos digitales que podemos englobar bajo lo que hemos denominado mitoficción algorítmica o posficción artificial, así como al triple nivel autoral. Algunos de los más virales en el último año son los denominados *brainrot italiano*. En este caso, se trata de vídeos con personajes creados con IA, que adoptan formas grotescas o absurdas mediante una antropomorfización de animales o diversos objetos. La animación de estos personajes no suele ir acompañada de música, sino de una voz en *off* generada con *text-to-speech* (TTS) que comenta en un italiano medio inventado sus rasgos más característicos. A partir de este tipo de vídeos, y de otros como *skibidi toilet*, se han desarrollado narrativas por capítulos cortos que conforman miniseries de internet. Estos universos narrativos en general son creados por una comunidad de usuarios anónima que está en constante interacción, de lo cual surge un tipo de ficción fractal, ultraacelerada y con un cariz experimental que apunta hacia la posironía, caracterizada por la absoluta pérdida de referencia. Este comentario de Youtube encontrado en un vídeo que investiga el origen del primer *backroom*, en el que se explica que el espacio original ya no existe tal y como era debido a una reforma, apunta precisamente a esa pérdida de referencialidad propia de los espacios liminales de internet: «The fact that THE level o photo was taken in this reality AND doesn't exist here anymore IS SO LIMINAL» (@enderwiki, 2025).

### ¿Dónde queda el autor?

Nos interesa, más allá de la estética particular que construyen estos fenómenos culturales, la interacción entre una comunidad colaborativa de usuarios y una inteligencia artificial. A la IA se le pide a través de un *prompt* que genere imágenes o vídeos con una descripción concreta, o se le facilita directamente el contenido a partir del cual se quiere recrear o emular uno nuevo. Con este uso de la IA generativa se obtiene un triple nivel de autoría. El primero es la persona que proyecta sobre el contenido anterior sus experiencias individuales y su imaginario personal sobre el tiempo pasado. El segundo nivel es la interacción colectiva de los distintos usuarios que van añadiendo nuevos contenidos a la plataforma o red social, generando una red colaborativa. Y el tercero es la transformación de esos contenidos por las distintas inteligencias artificiales al servicio de los usuarios. Los dos primeros procesos de creación no son en absoluto novedosos. La narración colaborativa es lo que ha permitido el surgimiento de algunas de las obras más importantes de la humanidad en diferentes culturas.

Ejemplos canónicos podrían ser: el *Mahabharata* y el *Ramayana*, epopeyas atribuidas a los autores Vyasa y Valmiki, pero recompuestas durante siglos, con distintas versiones e interpolaciones; La *Iliada* y la *Odisea* de Homero, que igualmente son el resultado de una larga tradición oral; los cantares de gesta transmitidos por los juglares, como el *Cantar de Mío Cid*; La *Edda* mayor, sistematizada mucho después de su composición; *Las Mil y una noches*, un cuerpo narrativo abierto que ampliado durante siglos por autores anónimos en diferentes contextos culturales; el Talmud; el ciclo artúrico; el Romancero Viejo. Los *backrooms*, los #nostalgia-core o los *brainrot* no inventan ni mucho menos la ficción colaborativa, pero sí la reactivan bajo unas condiciones técnicas específicas que no se habían dado antes. Hay un salto cualitativo en el que la ficción comienza su andadura por una nueva fase. Además de la interacción con la inteligencia artificial, este tipo de creaciones tiene unas implicaciones culturales profundas que conviene analizar.

### Simulación irónica

Sobre las distintas manifestaciones culturales de la posmodernidad, han sido muchos los autores que han tratado de dibujar una cartografía que permita ubicarlas en el presente para encontrar en ellas sentido. Es difícil hallar —o mejor dicho construir— sentido en unas manifestaciones estéticas cuya naturaleza es fragmentaria. Además, las formas ficcionales a las que la recepción y la crítica están acostumbradas tienen un componente narrativo que no siempre tiene lugar aquí. La función narrativa implica una cierta configuración del espacio y del tiempo que, en el caso de los *backrooms* y los #nostalgia-core —debido a la estructura fractal o a la configuración de planos cambiantes e imposibles—, no se puede dar.

Estos fenómenos estéticos, que hemos englobado en la mitoficción algorítmica, concuerdan con las ficciones de los mundos sin ciencia de Quentin Meillassoux. La idea de que exista una ficción en la que la ciencia no pueda tener lugar, es decir, un mundo ficticio que no sea ni pueda ser en ningún caso explicado en términos científicos, conduciría en última instancia, como reconoce el propio Meillassoux (2020), a una suspensión de la función narrativa. En este tipo de mundos nada puede darse. No habría una suficiente estabilidad en las leyes que rigen el universo como para que suceda algo con la mínima linealidad o con sentido. Por eso le cuesta tanto al autor encontrar ejemplos que encajen bien con el concepto que propone. Tal vez en el momento en el que Meillassoux teorizaba sobre la ficción de los mundos sin ciencia no había surgido todavía el tipo de expresión estética que pudiera satisfacer su definición.

Esta nueva fase de creación colectiva encaja también bien en la visión negativa que tenía Mark Fisher de la cultura actual. Fisher propuso el término *flatline* para

hablar del estado comatoso de nuestra cultura, que puede describir bien la ficción no narrativa de estos contextos digitales. Según Fisher, «la *flatline* designa una línea inmanentizante» (2022: 84), en consonancia con lo que sucede en los *backrooms*. La inmanencia que no remite a nada por la pérdida del referente impediría cualquier estructura que no sea plana, fundamentando la ficción más en la forma que en el contenido, más en la ambientación que en la acción. A lo que apunta la mitoficción cibernética es a la pregunta por cómo opera, que viene definida por variables como la relación que genera entre los sujetos, y entre los sujetos y la tecnología. Lo que debemos preguntarnos es cuál es ese tipo de relación.

El diagnóstico cultural de Fisher es pesimista. La *flatline*, como metáfora, hace referencia a una vida sin pulso, una experiencia sin acontecimientos, un estar sin sentir; una ruptura de cualquier horizonte de transformación y la imposibilidad de que tengan lugar nuevos fenómenos. La repetición, el *revival*, la retromanía y la nostalgia serían a la vez causa y síntoma de la cancelación del futuro. En este contexto el tiempo queda aplanado, dando lugar a la hauntología, esa idea derridiana que describe la defunción del futuro y la cancelación del imaginario colectivo. Las reconfiguraciones culturales de las que habla Jameson, según Fisher, no anuncian el fin de la llamada era de la ansiedad, como cree el primero, sino que auguran el inicio de otra era de la ansiedad acaso más profunda, fundada en la soledad individual, la fragmentación social y la alienación (Fisher, 2022). Sin embargo, cabe una interpretación más optimista: ese estado comatoso de la cultura al que hace referencia Fisher podría ser la fase final que permita el nacimiento de otro estado nuevo. El hecho de que los fenómenos culturales más recientes —incluidas las mitoficciones algorítmicas de TikTok— caigan bajo la lógica del consumo no tiene por qué implicar necesariamente una repetición viciada de sus formas o una pérdida de valor en cuanto a su capacidad transformadora. Es difícil desvelar su potencial y abstraerlo de las relaciones y la lógica mercantil del momento, pero eso no quiere decir que no puedan tener en el futuro su propio despliegue. Más que en coma podríamos decir que está en hibernación, que los fenómenos culturales están alimentándose de lo ya dado previamente para sobrevivir, y quizá resurjan después con formas renovadas.

El pesimismo de Fisher proviene de una de sus fuentes más citadas. Cuando Baudrillard atendía a los fenómenos culturales contemporáneos hablaba de la experiencia del éxtasis para referirse a un tipo particular de horror que acontece cuando los individuos son conectados a la red de comunicación cibernética. En ese momento, «El hombre terminal de Baudrillard sabe que retirarse hacia un espacio privado ya no es una opción, y esta conciencia genera una nueva sensación de terror [...] Se da así una excesiva proximidad de todo» (ibídem: 56). La ausencia de sentido tiene lugar desde el momento en el que el yo deja de ser delimitable y se dirige hacia la desfragmentación y la pérdida de identidad. Esto, señala Fisher, es a lo que Jameson se

refiere como «lo sublime posmoderno», que genera en los individuos una mirada de asombro y espanto. Un espanto que se debe principalmente, como decía Baudrillard, a que «las ficciones características de la nueva era son inmanentes y, por lo tanto, no dejan lugar para ningún tipo de trascendencia imaginaria» (ibídem: 76). En este sentido, siguiendo a Baudrillard, el sistema ya no se sostiene a través de la supresión y la represión, sino a través de procesos participativos, donde encaja perfectamente la ficción colaborativa en interacción con la IA que hemos descrito. En el contexto de una escena social cibernética, las ficciones ya no pueden entenderse de la forma en que lo hacíamos, porque «ya no es un asunto de retroalimentación, sino de circuitos de simulación que no tienen referentes más allá de sí mismos. [...] Este circuito de retroalimentación significa el fin de la ficción como espejo» (ibídem: 280).

A principios de los años ochenta, Baudrillard proponía su idea de simulacro, esa forma de producción de sentido que funciona sustituyendo la relación y la experiencia directa con lo real por un sistema de signos, modelos o imágenes que adquieren autonomía a la hora de construir significados, haciendo que lo real pase a ser consecuencia en vez de origen. Su distinción entre los tres órdenes del simulacro apuntaba justamente a un debilitamiento progresivo del referente. El primero se fundamenta en la imitación, donde el simulacro todavía remitía a un original considerado verdadero, manteniendo una clara distinción entre la copia y la realidad, y conservando un optimismo ligado a la utopía y la esperanza de restitución de un ideal perdido. El segundo se fundaba en la producción y la reproducción técnica, donde ya no hay un original al que poder imitar, sino fenómenos y objetos en serie creados por máquinas cuyo valor reside en su función, en relación con la productividad y la fuerza de trabajo que permite hacer de la realidad algo reproducible. El tercer orden es aquel en el que se consume la simulación como tal, basada en una información y unos modelos que preceden y producen los hechos: en la hiperrealidad, esto es, una realidad más real que lo real mismo, donde la representación ya no designa algo exterior a ella, sino que pasa a ser un sistema simbólico autónomo orientado al control.

El origen de esta distinción entre los tres órdenes del simulacro podemos rastrearlo en *Cibernética y sociedad* (1958), de Robert Wiener, donde el autor distingue entre máquinas pasivas sin autorregulación, máquinas cibernéticas con una retroalimentación que les permite corregir su funcionamiento y máquinas con capacidad de aprendizaje que pueden incluso modificar las leyes que rigen su conducta. Esta tipología difumina las fronteras entre organismos —sobre todo humanos— y máquinas, por entender que lo fundamental en ambos es que son sistemas de información, comunicación y control. La relación entre ambos modelos, el de Baudrillard y el de Wiener, pasa por entender que en ambos hay una tendencia al abandono de la representación de ciertos estados del mundo y un acercamiento a la producción de mundo en tiempo real. La cibernética descrita por Wiener funciona entonces como el modelo tecnológico y

material de lo que Baudrillard diagnostica en el plano cultural: un mundo construido por sistemas que ya no imitan la realidad, sino que la construyen a partir de circuitos y bucles de autorreferencialidad —como ocurre con los laberínticos *backrooms*—.

Jameson (1991: 444) advierte de que «cada una de las tres fases históricas del capital ha generado un tipo de espacio que le es único». A nuestro juicio, tiene sentido que en esta tercera fase —lo que Jameson denomina capitalismo tardío— los espacios pasen a ser eminentemente digitales y cibernéticos, dado que ese contexto es, siguiendo a Wiener, el más característico de nuestra época. Apuntan hacia un mismo cambio histórico tanto la progresiva desaparición del referente con la asunción del simulacro que diagnostica Baudrillard como la imposibilidad de una representación inmediata de la totalidad del sistema de la que habla Jameson. En este cambio histórico, los productos culturales y estéticos cancelan la capacidad de trascendencia y proyección porque constituyen modelos de anticipación de lo real, que deniegan la función anticipativa de la que había gozado normalmente la ficción (Fisher, 2022: 79).

Es esa pérdida progresiva de referencialidad lo que, en muchos casos, impide que podamos atender a estos nuevos fenómenos estéticos tomándonoslos en serio. Lo que nos lleva a pensar que, paralelamente al desarrollo de las fases del capital, de la cibernética y del simulacro, existe un proceso histórico de *ironización* progresiva, entendida la ironía como «no tomarse algo en serio», que hace referencia a la actitud cognitiva y discursiva por medio de la cual un sujeto pierde el compromiso con aquello que hace o expresa, suspendiendo la adhesión epistémica, moral o afectiva hacia ello —esta ironía, que ha sido durante décadas el síntoma cultural del capitalismo tardío [Foster Wallace, 2023], no implica necesariamente comicidad o burla, sino una desactivación del sentido y los significados de ciertos enunciados o situaciones—.

Lo paradójico del síntoma irónico, al menos hasta ahora, es que en cierta medida seguía constituyendo una posición fuerte: no tomarse en serio algo exige tomarse en serio, al menos, la posición de no tomarse algo en serio. La relativización del fenómeno o del objeto demanda la autoafirmación del sujeto que expresa la indiferencia. Pensemos, por ejemplo, en que cuando Diógenes de Sinope no se toma en serio a Alejandro Magno y le dice que se aparte para que no le tape el sol, está al mismo tiempo tomándose a sí mismo lo suficientemente en serio como para poder arriesgarse a decir tal cosa. La ironía posmoderna funciona así, rompiendo el vínculo entre sujeto y objeto, al tener lugar en el tercer orden del simulacro donde se ha disuelto el referente, pero conservando aún la autoafirmación. En cambio, la mitoficción algorítmica, con los *backrooms*, espacios liminales y otros fenómenos recientes de internet, lleva la ironía a una nueva fase dentro del proceso de ironización progresiva. Veamos por qué.

En el primer orden del simulacro —de ironía imposible—, el referente sacralizado se toma absolutamente en serio y la mimesis aristotélica que impera aquí no admite

lo que constituiría blasfemia o error. El segundo —de ironía crítica— mantiene un referente realmente existente, que se toma lo suficientemente en serio como para interpretarlo a su medida, pero no tan en serio como para que no sufra en ese proceso una deformación deliberada o una parodia; no se respeta ya su supuesta forma inicial ni se le concede un estatus superior. El tercer orden —de ironía estructural— es del todo irónico porque en él no se puede tomar en serio algo que directamente ni aparece, quedando así sustituida la realidad por el simulacro, y apareciendo esa ironía como síntoma inevitable, sistémico, estructural.

La cuarta fase —que proponemos como siguiente estadio del proceso de ironización progresiva— implica la contingencia del sujeto. Podemos llamarla, por tanto, la ironía del yo. Aquí la incapacidad para tomarse en serio algo implica también la ausencia de seriedad respecto a uno mismo. El sujeto deja de ser la base ontológica para la construcción de significados y pasa a ser un producto narrativo más, resultado de un conjunto de creencias, deseos y jergas que están en constante variación (Rorty, 1991: 46). No es indiferente que los *backrooms*, espacios liminales y distintos #core sean representaciones en las que no aparecen individuos, espacios caracterizados por una soledad radical. La ironía tiene lugar entonces como consecuencia de la hiperaceleración y maleabilidad de esos cambios de creencias, deseos y jergas manejadas por un algoritmo autorreferencial. Hay una incapacidad para recibir el fenómeno, con seriedad o sin ella, porque la ironía del yo que acompaña a la mitoficción algorítmica implica una absoluta ambigüedad, en parte también por la pérdida de control sobre la obra, al ser el resultado de un proceso colaborativo ya no solo de individuos humanos anónimos sino también de distintas inteligencias artificiales generativas. La pura inmanencia del tercer orden del simulacro desemboca en un cuarto estadio en el que se empieza a suspender la capacidad de construir fenómenos culturales y estéticos con sentido debido no solo a su pérdida de referente sino a su componente de aleatoriedad. Se trata de un absurdo que no señala una verdad existencial —como sí hacía el absurdo del existencialismo en el siglo xx—, sino que muestra, al mismo tiempo, un agotamiento de las formas y los contenidos y el comienzo de otros nuevos, todavía incipientes y pendientes de significar. El aumento progresivo de la ironía conduce a la mutación del estatuto irónico mismo, en el que la pura inmanencia y la desconexión del sujeto con el objeto y consigo mismo hace de la llamada hiperrealidad algo distinto, que podemos denominar lo infrarreal.

Ese entorno es la posironía. Ya no es una postura o una actitud de distanciamiento y reservas hacia el mundo, sino el medio ambiente en el que surgen y se desarrollan estos distintos fenómenos. Se trata de un medio ubicuo que precisamente por su ubicuidad se da por hecho y es difícil de identificar. Como la computación del siglo xxi descrita por Mark Weiser (1991). O, mejor, como el agua en la parábola de los peces de Foster Wallace: «Había una vez dos peces jóvenes que iban nadando y se encontraron

por casualidad con un pez mayor que nadaba en dirección contraria; el pez mayor los saludó con la cabeza y les dijo: “Buenos días, chicos. ¿Cómo está el agua?”. Los dos peces jóvenes siguieron nadando un trecho; por fin, uno de ellos miró al otro y le dijo: “¿Qué demonios es el agua?”» (Foster Wallace, 2012:10).

## ¿El arte rupestre de la IA?

Los nuevos fenómenos estéticos de internet pueden pensarse no como anomalías culturales marginales y menores, sino como síntomas tempranos de una profunda mutación en las relaciones que se establecen entre el ser humano y las producciones simbólicas en interacción con la tecnología.

Cuando las máquinas basadas en modelos de aprendizaje introducen bucles autorreferenciales a partir de algoritmos que escapan —al menos parcialmente— a la intención de sus creadores, asistimos a la emergencia de formas de producción simbólica que no pueden interpretarse en términos de expresividad individual ni de marcos estables de sentido (Wiener, 1967). Las creaciones estéticas dejan de responder a lo intencional y a lo controlable. Al contrario, la estética liminal de los *backrooms*, los *creepypastas* algorítmicos y los #nostalgicore responde ante un régimen cultural posirónico donde no puede hablarse de obras en sentido clásico, ni de gestos autorales reconocibles, sino más bien de creaciones que emergen de la circulación y la retroalimentación en entornos digitales y algorítmicos. Su rasgo central no es la ironía consciente o la parodia, sino una posironía estructural, caracterizada por la suspensión del juicio entre lo serio y lo banal, lo ficticio y lo real, que no es decidida por un sujeto, sino producida por el propio medio en el que surge.

Teniendo esto en cuenta, se puede plantear la siguiente hipótesis: estas nuevas formas estéticas que surgen en procesos de interacción con la IA son analogables, en términos históricos, al arte rupestre. No porque se aprecie entre ellas un parecido en cuanto a la forma o la función, sino porque el arte rupestre surgió en un contexto en el que todavía no existía ni de lejos una categoría que permitiese comprender el fenómeno bajo lo que entendemos hoy como artístico. Del mismo modo que las pinturas prehistóricas de las cuevas fueron reconocidas como arte de manera retrospectiva —no solo como ritual, decoración o residuo técnico—, las mitoficciones algorítmicas tal vez puedan ser leídas en un futuro bajo la óptica de una nueva categoría estética que explique aquellos fenómenos surgidos en contextos autorales híbridos o directamente no-humanos sino puramente artificiales. Entendidas así, las estéticas emergentes de internet no constituirían una degradación del arte, sino uno de los primeros registros arqueológicos de una nueva cultura que todavía no tiene las herramientas para conceptualizarse a sí misma.

Los *backrooms* han surgido como residuos técnicos, memes, experimentos digitales o meros juegos visuales, su producción ligada a inteligencias artificiales generativas, plataformas, algoritmos, motores de búsqueda o renderizados. Pero esto no impide que en algún momento puedan llegar a desarrollarse con la suficiente autonomía como para ser reinterpretados y expuestos bajo una nueva categoría artística. Podemos pensar en los *backrooms* como las cuevas digitales de una cultura en proceso de transición, en la que la IA, todavía muy dependiente de las interacciones con el ser humano, podría llegar a un momento de emancipación y constituirse como una potencia creativa autónoma en el futuro. La mirada retrospectiva de quienes reinterpretan el fenómeno podrá determinar si estamos o no ante los primeros tanteos de algo que todavía no podemos conceptualizar del todo.

## Bibliografía

- @ENDERWIKI (17 de octubre de 2025). Comentario en el vídeo de YouTube «So I Found Level 0 in Real Life...». YouTube. Disponible en línea en <<https://www.youtube.com/watch?v=0oHfoivZJoM>>.
- 4chan/4plebs (12 de mayo de 2019). *unsettling images*. [Consulta: 31 de enero de 2022].
- AUGÉ, Marc (1993). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.
- AMENÁBAR, Alejandro (1997). *Abre los ojos*. Sogecine.
- CANUDO, Ricciotto (1923). «Manifiesto de las Siete Artes», *Gazette des Sept Arts*, n.º 2 (25 de enero).
- «El nacimiento de un sexto Arte. Ensayo sobre el cinematógrafo», *Les Entretiens idéalistes*, París, 25 de octubre de 1911, año VI, tomo X, n.º LXI: 169-179).
- FISHER, Mark (2022). *Constructos flatline. Materialismo gótico y teoría-ficción cibernética*. Caja Negra.
- FOSTER WALLACE, David (2023). «E unibus pluram: television y narrativa americana», en *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer*. Random House.
- FREUD, Sigmund (1990). «Lo ominoso», en *Obras completas*, Vol. 17. Amorrortu Editores.
- GUBERN, Román (1997). *Historia del cine*. Anagrama.
- JAMESON, Fredric (1988). «Cognitive Mapping», en Cary Nelson y Lawrence Grossberg (eds.), *Marxism and the Interpretation of Culture* (347-357). University of Illinois Press.
- (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío*. Paidós.
- MEILLASSOUX, Quentin (2020). *Metafísica y ficción de los mundos sin ciencia*. Casus Belli.
- NATALI, Vincenzo (1997). *Cube*. Lions Gate Films.
- NIELSEN (17 de junio de 2025). *Streaming Reaches Historic TV Milestone, Eclipses Combined Broadcast and Cable Viewing for First Time*, disponible en línea en <<https://www.nielsen>>.

- com/news-center/2025/streaming-reaches-historic-tv-milestone-eclipses-combined-broadcast-and-cable-viewing-for-first-time/>. [Consulta: 4 de febrero de 2026].
- OFCOM (2024). *Media Nations 2024: UK Report*, disponible en línea en <<https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/tv-radio-and-on-demand/media-nations-2024>>. [Consulta: 4 de febrero de 2026].
- REED, Carol (1949). *El tercer hombre (The Third Man)*. London Films.
- RESNAIS, Alain (1961). *El año pasado en Marienbad (L'année dernière à Marienbad)*. Les Films de los Champs-Élysées.
- RIESGO MARTÍNEZ, F. (2023). «Las Backrooms de Babel: la resonancia del relato fantástico de Jorge Luis Borges en un creepypasta actual», *Brumal. Revista de investigación sobre lo fantástico*, 10(2), 119-140.
- RORTY, Richard (1991). *Ironía, contingencia y solidaridad*. Paidós.
- TARKOVSKI, Andrei (1979). *Stalker*. Mosfilm.
- TATI, Jacques (1968). *Playtime*. Société Nouvelle de Cinématographie.
- TOSCANO, Alberto y Jeff KINKLE (2015). *Cartographies of the Absolute: An Aesthetics of the Economy for the Twenty-First Century*. Zero Books.
- TURNER, Víctor (1988). El proceso ritual  
— «Liminality, Kabbalah and the Media», *Religion*, Vol. 15 (1985): 205-217.
- VAN GENNER, Arnold (2013). *Los ritos de paso*. Alianza.
- WIENER, Norbert (1988). *Cibernética y sociedad*. Editorial Sudamericana.
- WIENER, Norbert (1967). *Dios y Golem, S.A.: comentario sobre ciertos puntos en que chocan cibernética y religión*. Siglo XXI Editores.
- WEISER, Mark (1991). «The Computer for the 21st Century», *Scientific American*, 265 (3): 94-104.

Este libro expone una reflexión crítica y multidisciplinar sobre el impacto de las tecnologías emergentes, especialmente la inteligencia artificial en la cultura contemporánea. A través de una serie de capítulos escritos por especialistas y doctores en filosofía, derecho, museología, artes visuales, escénicas o digitales se analiza cómo la IA está transformando los procesos de creación, conservación y mediación del patrimonio cultural.

Aborda cuestiones fundamentales como la autoría en la era de la IA, la reconfiguración de la experiencia estética, la preservación del patrimonio sonoro y escénico, la fotografía patrimonial, la educación museística, la inclusión social, las exposiciones inmersivas, la arqueología digital y los desafíos éticos que todo ello supone. Asimismo, se presentan estudios de caso y proyectos innovadores que ya están implementando tecnologías inteligentes. La obra ofrece una mirada crítica y propositiva sobre los retos y oportunidades que plantea la IA en el ámbito cultural, promoviendo un diálogo entre disciplinas y agentes del sector para imaginar juntos los museos y espacios culturales del futuro.