

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; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Índice

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

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

La luz que permanece: innovaciones tecnológicas en la preservación y difusión del patrimonio cinematográfico

YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ

Universidad Internacional de La Rioja

RESUMEN. El texto explora la memoria viva del cine como patrimonio cultural, analizando cómo museos y filmotecas custodian no solo imágenes, sino experiencias y relatos colectivos. La digitalización y la inteligencia artificial emergen como aliadas para restaurar, catalogar y difundir obras, transformando archivos en universos interactivos. Sin embargo, estas innovaciones plantean dilemas éticos y riesgos de obsolescencia que obligan a equilibrar tecnología y autenticidad histórica.

PALABRAS CLAVE: digitalización, filmotecas, inteligencia artificial, museos, patrimonio cinematográfico



Si existe el cine es gracias al principio de persistencia retiniana, aquel que nos recuerda que nuestra mirada no olvida de inmediato lo que ha visto. El ojo retiene una imagen durante una fracción de segundo después de que esta haya desaparecido de la retina. Allí permanece como un eco de luz para ser rápidamente superpuesta a la siguiente y, desde esa unión casi imperceptible, fundirse ambas y generar la sensación de movimiento. El cine se construye sobre esa pequeña fidelidad de la mirada, gracias a la capacidad de retener la luz el tiempo suficiente para que las imágenes, proyectadas unas tras otras, dejen de ser fragmentos y se conviertan en flujo. En vida. Es nuestra percepción la que hila continuidad en donde solo hay instantes. Además, si el cine persiste en el tiempo es no solo como construcción y alimento del imaginario colectivo, como relatos transmitidos en las salas en penumbra a través de generaciones, también por aquellos que velan por su protección y transmisión. Su labor es imprescindible dentro del legado de miradas.

El patrimonio cinematográfico concibe la misma idea de memoria en movimiento; la combinación de creación artística y documento histórico, la conjunción entre emoción, experiencia estética y relativo colectivo. Bajo dicha denominación se engloban las obras cinematográficas —películas tanto estrenadas y comercializadas como las inéditas y *amateurs*, hayan tenido o no difusión pública— y todos los bienes asociados a su producción, difusión y memoria. Junto a los filmes, se reúnen los negativos, las copias, el material paratextual y los objetos vinculados, guiones, afiches o carteles, entre otros. Completan la enumeración los bienes inmuebles —las salas de exhibición, los estudios de rodaje o grabación, los laboratorios cinematográficos y los de posproducción videográfica y digital— y los bienes muebles —las cámaras y equipos de rodaje e iluminación, montaje, proyección, así como el *software* y *hardware* utilizado en dichos procesos—.

La integración de tecnologías de transformación digital está redefiniendo cómo los museos diseñan, exhiben y gestionan bienes patrimoniales. El uso de la IA en la preservación cultural se viene consolidando como área central de investigación científica, con prácticas de automatización de metadatos, análisis predictivo y mejora de la accesibilidad digital, herramientas aplicadas con especial eficacia en colecciones cinematográficas y audiovisuales (Harisanty y otros, 2024). La adopción de estas tecnologías requiere inversión en infraestructura y formación especializada, además de resolver cuestiones éticas y de derechos de autor (Pasikowska, 2023). Veamos cómo museos, filmotecas y actores afines van incorporando la transformación digital en sus labores, además de afrontar los desafíos propios a esta realidad.

Retos e instituciones del patrimonio cinematográfico

El reconocimiento del cine como patrimonio cultural se ha ido consolidando con hitos normativos como la Recomendación sobre la Salvaguardia y la Conservación de las Imágenes en Movimiento (Unesco, 1980) y la Convención para la Protección del Patrimonio Audiovisual (Consejo de Europa, 2001), que instaban a la preservación sistemática y al acceso público. Este marco sigue siendo la base sobre la que se articulan las estrategias contemporáneas ahora tensionadas por la digitalización y la inteligencia artificial. De modo reciente, el Reglamento 2024/1689 (Unión Europea, 2024) intentaba regular la inteligencia artificial en función de su nivel de riesgo —desde prácticas prohibidas hasta modelos generativos—, imponiendo obligaciones de transparencia y evaluación técnica. Además, el Consejo de Europa ha emitido diversas directrices para impulsar un enfoque ético, inclusivo y cooperativo en la aplicación en instituciones culturales. Se trata de normativas que refuerzan el marco jurídico que rige hoy la transformación digital de museos y filmotecas, ampliando el

escenario de responsabilidad y supervisión marcado por la normativa internacional. No obstante, los enfoques regulatorios no logran auditar ni contener modelos generativos opacos, lo que debilita la efectividad de la ley en campos anclados en valores culturales y patrimoniales específicos (Judge y otros, 2024).

Más allá del marco normativo general, la preservación del patrimonio cinematográfico se articula a través de un entramado diverso de agentes culturales. Por un lado, los museos que operan desde una lógica de mediación en la cual, los objetos, dispositivos y soportes cinematográficos se articulan como narrativas visibles para el público. El enfoque museístico permite situarnos ante las materialidades del cine como artefactos de memoria, contribuyendo no solo a la sensibilización de la conservación de las películas, sino también de los aparatos técnicos, las prácticas profesionales y los rituales de exhibición que conforman la experiencia cinematográfica. Pero, tal y como aboga Arenas (2026), más allá de su preservación material, el patrimonio adquiere su verdadera relevancia a través de una adecuada labor de difusión:

[...] activar el archivo pasa hoy por darle un tipo de uso y circulación que medie correctamente entre la constatación de la distancia y la búsqueda de la cercanía. En estos intersticios que genera el tiempo anida (también) nuestra cultura cinematográfica: en las referencias culturales que las películas nos muestran y hoy nos resultan lejanas, en las formas narrativas caídas en desuso, o en los rayones, marcas y saltos que se evidencien como cicatrices en los materiales analógicos (p. 2).

En este panorama, la mediación entre la distancia histórica y la cercanía del presente, la contextualizan de las obras, la narrativa transmedia y el acceso digital pueden actuar como puentes de lectura cultural.

Por su parte, las filmotecas y cinematecas constituyen instituciones especializadas cuya misión se define desde una perspectiva técnica, archivística y científica centrada en la preservación física, la restauración, la catalogación y difusión académica de materiales fílmicos y audiovisuales. Sus tareas resultan fundamentales ante la fragilidad de los soportes fotoquímicos y la obsolescencia acelerada de determinados formatos analógicos y digitales. Su labor se apoya en normas profesionales y principios éticos compartidos, como el Código de Ética revisado (2025) de la Fédération Internationale des Archives du Film (FIAF), que de modo explícito reconoce como patrimonio cinematográfico no solo las obras, sino también los documentos, objetos y artefactos vinculados al medio. En este contexto, la digitalización masiva, la gestión de grandes colecciones y el acceso controlado para la investigación y la difusión cultural se presentan como principales desafíos contemporáneos.

Junto a estas instituciones tradicionales, es necesario considerar el papel creciente de otras entidades como fundaciones culturales, archivos privados, centros de documentación, universidades y organizaciones híbridas, que participan activamente en la

preservación, estudio y difusión del patrimonio cinematográfico y audiovisual. Estos organismos, a menudo más flexibles en sus estructuras y modelos de gestión, contribuyen a ampliar el alcance del patrimonio, explorar nuevas formas de mediación y experimentar con herramientas digitales y proyectos expositivos.

Finalmente, no podemos obviar cómo el cambio de ciclo experimentado en los primeros lustros del siglo XXI ha modificado de manera radical los parámetros de conservación y exhibición: primero cuando las productoras prescindieron del soporte fotográfico en la producción, después con la sustitución en las salas de los proyectores de 35 mm por sistemas digitales. Como reflexiona García Casado:

[...] ¿qué conservar cuando nos abocamos hacia la desaparición del propio soporte físico?
[...] ¿qué sentido tiene mantener una programación cuando las plataformas de exhibición pueden ofrecer aquellos films que solo proyectaban las filmotecas? (p. 2).

A partir de estas cuestiones, el autor propone una reflexión más amplia que trasciende la preservación de las obras para preguntarse: «salvadas y digitalizadas las grandes obras de referencia de la cultura fílmica mundial, planteémonos salvar el propio cine, la experiencia cinematográfica en sala, su componente áurico y social» (García Casado, p. 2).

Innovación tecnológica e inteligencia artificial aplicadas al patrimonio cinematográfico

Venimos señalando (Cisneros y López, 2025; Museotech, 2025) cómo la implementación de inteligencia artificial y tecnologías digitales en el ámbito del patrimonio y los museos está redefiniendo los modos de conservación, catalogación y difusión, transformando los objetos y documentos en experiencias accesibles y experiencias interactivas. El patrimonio cinematográfico, los museos especializados y las filmotecas también se han visto inmersos en estas dinámicas desde cada una de las áreas de trabajo. Sin embargo, estos procesos no se limitan exclusivamente a dichas instituciones, sino que se extienden a otros actores culturales, como fundaciones, archivos, centro de documentación y organización dedicadas a la preservación y mediación del patrimonio audiovisual.

CONSERVACIÓN Y PRESERVACIÓN

La digitalización del material fílmico supone una de las claves en la salvaguarda del patrimonio cinematográfico. La labor conlleva el escaneo fotograma a fotograma de negativos, la captura en alta resolución y la restauración del color y del sonido con



Fig. 1. Reproducción artística de metraje coloreado en 2018. Fuente: Imperial War Museum. Disponible en línea en <<https://www.iwm.org.uk/learning/resources/they-shall-not-grow-old-reconciliation>>.

el fin de combatir la degradación física y garantizar el acceso futuro a contenidos históricos. La IA ha ampliado radicalmente estas capacidades mediante algoritmos entrenados en obras originales (Martínez, 2025) para reconstruir secuencias dañadas, interpolar cuadros perdidos y remasterizar sonido, logrando reducir el trabajo manual y acelerando procesos largos y costosos. En la reconstrucción de partes alteradas mediante la tecnología (*inpaiting*) se automatiza el trabajo de un restaurador cuadro por cuadro y se rellenan los elementos faltantes por contenido visual similar. Organismos y productoras contratan compañías destacadas del sector como MTI Film, que ha desarrollado herramientas propias como MTai FrameGen, y son responsables de restauraciones para Sony Entertainment como *Lawrence de Arabia* (David Lean, 1962), cuyo negativo mostraba fisuras verticales, rayas persistentes y defectos de emulsión causados por el paso del tiempo, o *Ricardo III* (Laurence Olivier, 1955), en la que recrearon fotogramas faltantes además de ajustar movimiento, color y densidad (MTI Film, s. f.).

En combinación con la restauración visual y con el fin de ofrecer versiones completas de las películas, las herramientas de inteligencia artificial basadas en aprendizaje profundo pueden eliminar ruido de pistas antiguas, reconstruir diálogos dañados o mejorar el audio. Es el caso del Imperial War Museums (IWM), que, en colaboración

con la producción de WingNut Films y el apoyo del BFI/BBC, llevó a cabo un proceso integral para el documental *The Shall Not Grow Old* (2018) dirigido por Peter Jackson. Un caso paradigmático de renovación y modernización de metraje histórico, donde se eliminaron artefactos sonoros, se ajustaron niveles de ruido y se integraron diálogos reformulados y sincronizados con la técnica de *lip-reading* (lectura de labios) (Imperial War Museum, s. f.).

La IA se va consolidando como herramienta clave en el ámbito de la restauración, en el que la calidad del material de entrada sigue resultando determinante. Los algoritmos dependen de esa fuente histórica digitalizada para producir resultados válidos, eliminando ruido y reconstruyendo fotogramas; pero si se parte de materiales de baja calidad las derivaciones pueden resultar inconsistentes o artificiosas al alterar la fidelidad histórica. Todo ello requiere supervisión humana, tanto ante el riesgo de conflictos éticos —reconstruir o «mejorar» una pieza histórica con inteligencia artificial puede modificar su aspecto original o su sonoridad, dinamitando la percepción cultural de la obra—, como en materia de propiedad intelectual. El debate está abierto: ¿se puede entrenar un modelo con material sujeto a copyright sin infringirlo?, ¿los resultados generados son propiedad del archivo, del desarrollador de *software* o del creador original?, ¿se puede difundir públicamente la versión mejorada del archivo, o solo puede usarse para fines internos de preservación? (Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, 2023).

CATALOGACIÓN

El proceso sistemático de describir, organizar y normalizar la información sobre cada elemento de una colección, bien de un museo, bien de una filmoteca, requiere unos pasos previos determinantes. En primer lugar, identificar con título original y alternativos, años de producción, país e idioma, e información sobre la ficha técnica y artística. Además, se debe llevar a cabo una descripción física y técnica que recoja el formato, la duración y el estado de conservación: rayaduras, pérdida de color, síndrome del vinagre u otros. Una tercera fase atiende a los metadatos enriquecidos: género, estilo, localizaciones, vestuario, restauraciones previas, copias existentes o versiones, en los que se aplican reglas internacionales —FIAF Cataloguing Rules, ISBD, MARC o Dublin Core, entre las más destacadas— e identificadores como ISAN o DOI. La clasificación se completaría con los vínculos de la pieza con otros materiales: carteles, guiones, fotografías, correspondencia... Se trata, sobre todo, de preparar la información para sistemas digitales, bases de datos y plataformas *on-line*, en los que la incorporación de palabras clave y taxonomías facilitarán búsquedas avanzadas.

Mediante técnicas de visión por computador, procesamiento de lenguaje natural y modelos multimodales la IA puede automatizar la descripción y clasificación de contenidos con metadatos como quién, cuándo, dónde o qué. Además, logran enriquecer

los catálogos con etiquetas semánticas complejas. De ese modo, es posible buscar en grandes repositorios sin necesidad de bases de datos previas, fotogramas con escenas específicas o elementos relevantes. Herramientas como Smart Retrieval (Mazzanti y otros, 2025) definen obras por texto e imagen y las etiquetan, su uso facilita el reconocimiento de rostros y localizaciones, la comparación de versiones de una película en carteles y fotogramas de prensa o el etiquetado de futuros términos de búsqueda. El archivo de RTVE ha implementado, por ejemplo, herramientas como Whisper de OpenAI y GPT-3.5 para optimizar la catalogación y recuperación de colecciones (Bazán-Gil, 2024). De ese modo han logrado mejorar la accesibilidad y recuperación de documentos de más de 16 000 horas de contenido.

Deben tenerse en cuenta riesgos asociados como errores de clasificación y etiquetado por un entrenamiento débil, prejuicios presentes en dichos datos o metadatos incorrectos (Villaespesa y Murphy, 2021); por lo que, una vez más, la supervisión humana será clave para preservar la fidelidad histórica. La necesidad de infraestructura y *software* especializados puede volverse un problema si estos quedan obsoletos o se imposibilita la accesibilidad de los archivos. Y, además, el peso de los derechos conexos y *copyright* vuelve a estar presente, ya que los resultados generados por la IA ofrecen un estatus legal ambiguo: ¿pertenecen al archivo, al proveedor de la tecnología o al creador original?

EXHIBICIÓN

Las exposiciones en museos de cine y filmotecas se han caracterizado por un modelo contemplativo, heredero del museo de arte y del archivo histórico. En dicho enfoque, el visitante adopta un rol principalmente observacional ante vitrinas con cámaras, carteles, guiones, fotografías o escenografías. El patrimonio cinematográfico se viene presentando como objeto de estudio y memoria, enfatizando su valor histórico, técnico o estético. Esta sigue siendo la fórmula más común, pero en los últimos años se ha visto transformada con la incorporación de propuestas más interactivas y nuevas expectativas del público. Poco a poco se van introduciendo pantallas táctiles o simulaciones que explican cómo se construye una escena, un sonido o un montaje.

Es el caso del Museum of the Moving Image en Queens y su exposición permanente «Behing the Screen» que propone que los visitantes exploren los procesos técnicos y creativos de cine y televisión de modo práctico: creando sus propias animaciones en *stop-motion*, grabando sus voces sobre el diálogo de una película, eligiendo efectos de sonido para agregar a películas o experimentando cómo la música afecta al estado de ánimo (Museum of Moving Image, s. f.). A ello se une cómo se divulgan dichas colecciones, exposiciones y adquisición de piezas a través de páginas web y perfiles en redes sociales, en las que ya se conoce como «mediación profunda»



Fig 2. Publicación del perfil en Instagram del Museum of Movin Image. Anuncia la incorporación de la figura de ET creada por Carlo Rambaldi dentro de su exposición permanente «Behing the Screen». Fuente disponible en línea en <https://www.instagram.com/p/DRVXKLbj9_/?hl=es>.

(Wang y otros, 2024), pasando de formatos unidireccionales a experiencias colaborativas (Kefi y otros, 2024).

El Museo Nazionale del Cinema de Turín en su exposición «The Future of Cinema, the Cinema of the Future», celebrada entre junio y septiembre de 2023, buscaba interactuar al máximo con el espectador. Gracias a una pantalla táctil y ayudados por OpenAI, cada visitante podía generar un guion cinematográfico eligiendo al director —Tarantino parecía ser el más popular—, los protagonistas y el género. La única regla era la unidad de lugar, la acción debía ambientarse en la Mole Antonelliana, sede del museo. Al finalizar, se creaba, con póster personalizado con la herramienta Stable Diffusion, y se enviaba el resultado al usuario por correo electrónico acompañado de dos preguntas: una sobre la concepción de la autoría y otra sobre si el resultado había cumplido sus expectativas (Synesthesia, 2023).

Ante tan atractivas posibilidades, resulta vital mantener el equilibrio para que la experiencia tecnológica de la visita no eclipse la comprensión del valor cinematográfico, para que la espectacularización no convierta la visita en un *show* trivial que diluya el carácter educativo. La brecha generacional puede disminuir la accesibilidad universal en públicos con baja alfabetización digital o visitantes de edad avanzada, del mismo modo que la fatiga digital puede disminuir el disfrute por la saturación de pantallas y estímulos a los que estamos expuestos (Nikolaou, 2024). Además, la alta inversión

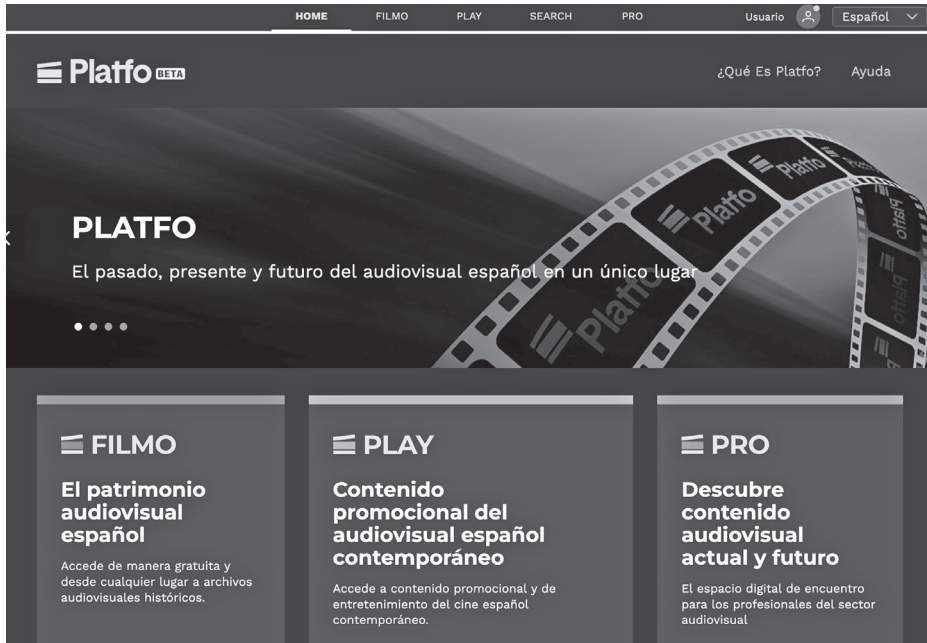


Fig 3. Página web, versión BETA, de Platfo de la Filmoteca Española.
Fuente disponible en línea en <<https://platfo.es/home>>.

en *hardware*, *software* y mantenimiento no puede desatender los recursos dedicados a la conservación y restauración, y debe evitarse una dependencia tecnológica excesiva por posibles fallos en los equipos.

DIFUSIÓN E INVESTIGACIÓN

Hasta hace algunos años se basaba en modelos presenciales y recursos analógicos, donde el acceso remoto se limitaba a catálogos textuales y bases de datos descriptivas, concebidas para consulta académica más que para la interacción del público general. Más adelante se unieron los catálogos en línea, las bases de datos con fichas de películas, los escaneos de carteles, fotografías y documentos alojados en webs estáticas o los repositorios académicos con acceso restringido. La implementación de la IA ha potenciado un enriquecimiento automático de portales digitales, el reconocimiento de imágenes y sonidos, así como la accesibilidad lingüística y sensorial con subtítulos automáticos multilingües o audiodescripciones. Dichas estrategias permiten consultar, explorar y experimentar colecciones fílmicas y audiovisuales sin presencia física: portales *on-line* de colecciones —filmes, fotogramas, carteles, documentos...—, gemelos digitales de salas, depósitos o dispositivos históricos, *streaming* de obras restauradas con contextualización histórica o aplicaciones y recorridos digitales.

El proyecto Platfo de la Filmoteca Española vio la luz en 2023. Supone una interesante iniciativa para difusión digital del patrimonio cinematográfico español, un portal gratuito que permite acceder a películas restauradas, cortometrajes y materiales inéditos. Busca democratizar el acceso al cine y ampliar su alcance más allá de la sede física del cine Doré u otros espacios de la institución. Cada obra se acompaña de información sobre su producción, contexto sociocultural y proceso de restauración. Se presentan por bloques temáticos como «cine mudo», «cine republicano» o «patrimonio restaurado». No requiere registro, ni pago y en la actualidad alcanza los quinientos títulos disponibles.

El acceso y la gestión de registros digitales se facilita mediante la IA, sobre todo ante la colaboración de profesionales como archiveros, historiadores y tecnólogos (Jaillant y Rees, 2023). Taurino (2024) entrevistó a responsables de archivos audiovisuales de Europa y Norteamérica para retratar las prácticas y retos durante la transición de lo analógico a lo digital. Aunque con diferentes marcos legales, gobernanza y financiación, las voces coincidían en las restricciones presupuestarias como las problemáticas más frecuentes, así como la limitación de recursos humanos y la necesidad de mantener la integridad documental al introducir la automatización. La IA se aplica para el subtítulo, la transcripción automática, el enriquecimiento descriptivo y la búsqueda de imagen y texto. Los responsables de los archivos coincidían en señalar cómo la inteligencia complementa, pero no sustituye la curaduría experta. La preservación digital implica costes por migraciones, almacenamiento, personal y mantenimiento, y en ellos el reto de la sostenibilidad sobrevuela sabiendo que las aplicaciones tecnológicas pueden mejorar la accesibilidad y difusión de los contenidos.

Conclusiones

El patrimonio cinematográfico demanda hoy una mirada ecosistémica, no solo la película, también el conjunto de materiales, prácticas, espacios y relatos que conforman la memoria. La transformación digital y la implementación de la IA han multiplicado las capacidades con escaneos en alta resolución, reconstrucción de imagen y sonido, enriquecimiento de metadatos, búsqueda multimodal y accesibilidad lingüística y sensorial. Dichos avances reducen tiempos y abren nuevas puertas de consulta siempre que se apliquen bajo supervisión humana, con protocolos éticos claros y una gestión que priorice la fidelidad histórica. La inteligencia artificial necesita un marco que la contenga, que la guíe; se trata de que la innovación no devore la autenticidad.

La articulación entre museos —desde una mirada de mediación y sensibilización—, filmotecas —desde una mirada de preservación y restauración— y otras entidades híbridas, como archivos, fundaciones, universidades, supone un desafío no

solo técnico. Conviene evitar que la obsolescencia devore la memoria, que las brechas digitales levanten muros donde debería haber puentes o que la sostenibilidad no se quiebre bajo el peso de servidores y migraciones infinitas. También que la espectacularidad interactiva, esa promesa de fogonazos y pantallas, no eclipse la esencia, la comprensión del cine como relato y como rito. Se trata de garantizar que la luz permanezca, que la memoria sobreviva más allá de la imagen cautiva en nuestras retinas.

Bibliografía

- ARENAS RAMOS, Fernando (2026). «Pensar el patrimonio desde los museos de cine», *Revista PH*, 117. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.33349/2026.117.6027>>.
- BAZÁN-GIL, Virginia (2024). «Inteligencia artificial en la preservación y puesta en valor de los archivos audiovisuales en el contexto territorial: El Archivo de RTVE como referente», *Tábula. Revista de archivos de Castilla y León*, 27. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.51598/tab.1019>>.
- CISNEROS ÁLVAREZ, Pablo y Yolanda LÓPEZ LÓPEZ (2025). «Los museos y la inteligencia artificial: un binomio indisoluble», *Revista de Museología: Publicación científica al servicio de la comunidad museológica*, 93, pp. 7-19.
- CONSEJO DE EUROPA (2001). Convenio Europeo para la Protección del Patrimonio Audiovisual. Disponible en línea en <<https://www.wipo.int/wipolex/es/treaties/details/950>>. [Consulta: 5 de febrero de 2026].
- FIAF, FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES ARCHIVES DU FILM (abril de 2025). Código de ética de la FIAF. Disponible en línea en <<https://www.fiafnet.org/pages/Community/Codigo-de-Etica.html>>. [Consulta: 5 de febrero de 2026].
- PUNDACIÓN PATRIMONIO FÍLMICO COLOMBIANO (31 de mayo de 2023). *Inteligencia artificial en el manejo de archivos*, disponible en línea en <<https://patrimoniofilmico.org.co/inteligencia-artificial-en-el-manejo-de-archivos>>. [Consulta: 5 de febrero de 2026].
- GARCÍA CASADO, Pablo (2026). «Las filmotecas: de preservar el patrimonio fílmico a salvar el cine», *Revista PH*, 117. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.33349/2026.117.6034>>.
- HARISANTY, Dessy. et al (2024). «Cultural preservation in the digital age, harnessing artificial intelligence for the future: bibliometric analysis», *Digital Library Perspectives*, 40(4), 609-630. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1108/DLP-01-2024-0018>>.
- IMPERIAL WAR MUSEUM (s. f.). «The Sall Not Grow Old. Reconciliation». Disponible en línea en <<https://www.iwm.org.uk/learning/resources/they-shall-not-grow-old-reconciliation>>. [Consulta: 8 de enero de 2026].
- JAILLANT, Lise y Arran REES (2023). «Applying AI to digital archives: trust, collaboration and shared professional ethics», *Digital Scholarship in the Humanities*, 38(2), 571-585. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1093/llc/fqac073>>.

- JUDGE, Brian, Mark NITZBER y Stuart RUSSELL (2024). «When code isn't law: Rethinking regulation for artificial intelligence», *Policy and Society*, 43(1), 1.17. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1093/polsoc/puae020>>.
- KEFI, Hajer y otros (2024). «Toward museum transformation: From mediation to social mediation and fostering omnivisit experience», *Information & Management*, 61(1). Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1016/j.im.2023.103890>>.
- MAZZANTI, Paolo y otros (2025). «Reshaping Museum Experiences with AI: The ReInHerit Toolkit», *Heritage*, 8(7), 277. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.20944/preprints202505.2405.v1>>.
- MARTÍNEZ, Livia (2 de mayo de 2025). «Saving Cinema: AI's Starring Role in Preserving Film Archives», *Pulitzer Center*. Disponible en línea en <<https://pulitzercenter.org/stories/saving-cinema-ais-starring-role-preserving-film-archives>>. [Consulta: 5 de enero de 2026].
- MUSEOTECH (2025). Página web oficial disponible en línea en <<https://museotech.org/>>.
- MUSEUM OF MOVING IMAGE (s. f.). «Behind de Screen», disponible en línea en <<https://movingimage.org/event/behind-the-screen/>>. [Consulta: el 8 de enero de 2026].
- MUSEUM OF MOVING IMAGE [@movingimagenyc] (21 de noviembre de 2025). «ET is now accepting visitors in Astoria, Queen» [Instagram post]. Disponible en línea en <https://www.instagram.com/p/DRVXKLbjz9_/?hl=es>.
- NIKOLAOU, Polina (2024). «Museums and the Post-Digital: Revisiting Challenges in the Digital Transformation of Museums», *Heritage*, 7 (3), 1784-1800. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.3390/heritage7030084>>.
- PASIKOWSKA-SCHASS, Magdalena. *Artificial Intelligence in the context of cultural heritage and museums*. European Parliamentary Research Service. Disponible en línea en <[https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI\(2023\)747120](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI(2023)747120)>.
- [Consulta: 8 de enero de 2026].
- PLATFO. Página web oficial disponible en línea en <<https://platfo.es/home>>.
- SYNESTHESIA (2023). «AI for the Museo Nazionale del Cinema di Torino [Caso de estudio]». Disponible en línea en <<https://synesthesia.it/en/case-study/ai-cinema/>>. [Consulta: el 8 de enero de 2026].
- TAURINO, Giulia. (2024). «Dialogues with Audiovisual Archives», *VIEW: Journal of European Television History and Culture*, 13, 24, 1-38. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.18146/view.358>>.
- UNESCO (ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA) (1980). Recomendación sobre la Salvaguardia y la Conservación de las Imágenes en Movimiento, disponible en línea en <www.unesco.org/es/legal-affairs/recommendation-safeguarding-and-preservation-moving-images>.
- [Consulta: el 5 de enero de 2026].
- UNIÓN EUROPEA (2024). Reglamento 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo por que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial (Ley

de IA) y se modifican determinados actos legislativos de la Unión. *Diario Oficial de la Unión Europea*, disponible en línea en <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32024R1689>>. [Consulta: 8 de enero de 2026].

VILLAESPESA, Elena y Oonagh MURPHY (2021). «This is not an apple! Benefits and challenges of applying computer vision to museum collections», *Museum Management and Curatorship*, 36(4). Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1080/09647775.2021.1873827>>.

WANG, Hongkai y otros (2024). «Application of social media communication for museum based on the deep mediatization and artificial intelligence». *Scientific Reports*, 14. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1038/s41598-024-80378-2>>.

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.