

CREATIVA

PRESENTA



**La Lista
IA Hub**

UN PROYECTO DE

ia:hub

ÍNDICE

▪ EDITORIAL	
“Una pausa necesaria”	02
▪ JURADOS	
“Siete miradas, un criterio”	04
▪ OBRAS SELECCIONADAS	
Bazar	08
Caballos (Venecia Flúor)	10
Friction Builds Greatness (Sweco)	12
Jude Hale	14
Morphé	16
Open Letter	18
Oscillants	20
Summer	22
Terra	24
The Possible Music	26
The Shape of Becoming	28
Vellum	30
Vicenia	32
What Happened to the Streets (21_Savage)	34
▪ CUANDO LA IA SE SUMA AL JURADO	36
▪ CREATIVA AI ART BOOK	38
▪ UNA REFLEXIÓN	
“Lo que queda”	40

▪ **CRÉDITOS**

IA Hub

EDITORES:

Philippe Rouger y Marcel-lí Zuazua

HEAD OF ART: Fillipe Castro

APOYO EDITORIAL: Marta Castilla

creAtIva

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN:

Wiktor VR y Luis Ramos

▪ **AGRADECIMIENTOS**

A todos los creadores y creadoras que confiaron en el proyecto cuando aún se estaba definiendo, por atreverse a compartir su trabajo y ponerlo a prueba ante el criterio del jurado, por hacer posible esta lista antes de que existiera.

Al jurado, por asumir el reto de decidir en un territorio que todavía se está definiendo, por detenerse, mirar con rigor y ayudarnos a distinguir lo que merece quedarse, por hacer posible esta primera edición desde el criterio, la exigencia y la generosidad.

A Carmen, Marcos y Roberto, de Taiko Solutions, por desarrollar las plataformas de inscripción de obras y votación de los jurados con rigor y sensibilidad, haciendo que todo funcionara como debía, por entender el proyecto desde el primer momento y acompañarlo en todo el proceso, por su implicación, su flexibilidad y su atención constante.

A Fillipe y Jordi, de ByteBerry, por dar forma a lo que no existía, por crear el universo gráfico, la identidad y la dirección de arte del IA Hub y de La Lista, por desarrollar la estructura que sostiene su web y la galería donde las obras permanecerán abiertas al público, como memoria de esta primera edición.

UNA PAUSA NECESARIA

Vivimos un momento de saturación. La inteligencia artificial generativa produce imágenes, textos, vídeos y sonidos a una velocidad que desborda cualquier capacidad humana de asimilación. Cada semana aparecen nuevas herramientas, nuevas promesas, nuevos ejemplos virales. En ese contexto, distinguir entre lo que es relevante y lo que simplemente es posible se vuelve cada vez más difícil.

Es precisamente en ese punto donde surge La Lista IA Hub.

No como un ejercicio de celebración acrítica, sino como una pausa. Como la necesidad de detenerse y mirar con atención. De empezar a construir un criterio compartido en un territorio que todavía está definiendo sus reglas. Porque si algo ha quedado claro en este primer año es que no basta con que una obra esté hecha con IA para que sea significativa. Hace falta intención, hace falta decisión y una relación consciente entre quien crea y la herramienta que utiliza.

La Lista IA Hub nace con ese propósito: identificar aquellas obras en las que la inteligencia artificial no es un recurso superficial, sino una condición necesaria. Proyectos donde su uso resulta estructural, donde permite abrir caminos que antes no existían, donde amplifica —y no sustituye— la capacidad expresiva del creador.

Por eso La Lista IA Hub no es un ranking, ni un catálogo exhaustivo, ni un festival al uso. No hay categorías, no hay compartimentos disciplinares. Es una selección limitada que busca ofrecer una imagen nítida del presente: una selección que fija un momento y propone una referencia, que posiblemente resulta provisional, pero que ayuda a transitar aquí y ahora.

Y lo más significativo de La Lista IA Hub: no pone el foco en la herramienta, sino en lo que ocurre cuando un creador o una creadora la utiliza con criterio, con riesgo y con una intención clara. Los criterios que la sostienen son, en el fondo, sencillos pero exigentes: un uso significativo de la IA, una verdadera co-creación entre humano y máquina, una dimensión de posibilidad expandida —aquello que antes era simplemente imposible o implicaba otra escala de producción— y una atención explícita a las implicaciones éticas del proceso. No se trata solo de lo que se hace, sino de cómo, para qué y desde qué criterio se hace.

En esta primera edición han ocurrido cosas que no eran del todo previsibles.

Por un lado, un nivel sorprendentemente alto. El jurado tenía expectativas moderadas, y se encontró con una calidad superior a la esperada, con obras que no solo funcionan, sino que abren preguntas e inspiran nuevas posibilidades. Por otro, un ecosistema diverso. Lejos de concentrarse en formatos más evidentes —como el cortometraje generado o el experimento visual espectacular—, el conjunto de las obras inscritas ha revelado una diversidad esperanzadora: herramientas, procesos, exploraciones híbridas, usos narrativos, aproximaciones conceptuales.

Esa variedad no es anecdótica. Es, probablemente, uno de los rasgos más definitorios del momento. La IA no está generando un nuevo estilo dominante, sino una proliferación de enfoques. Desde lo más experimental hasta lo más aplicado, desde la pieza artística hasta el desarrollo de sistemas que permiten a otros crear. En ese sentido, esta primera edición confirma algo importante: todavía no hay un lenguaje estabilizado. Estamos en una fase de exploración abierta.

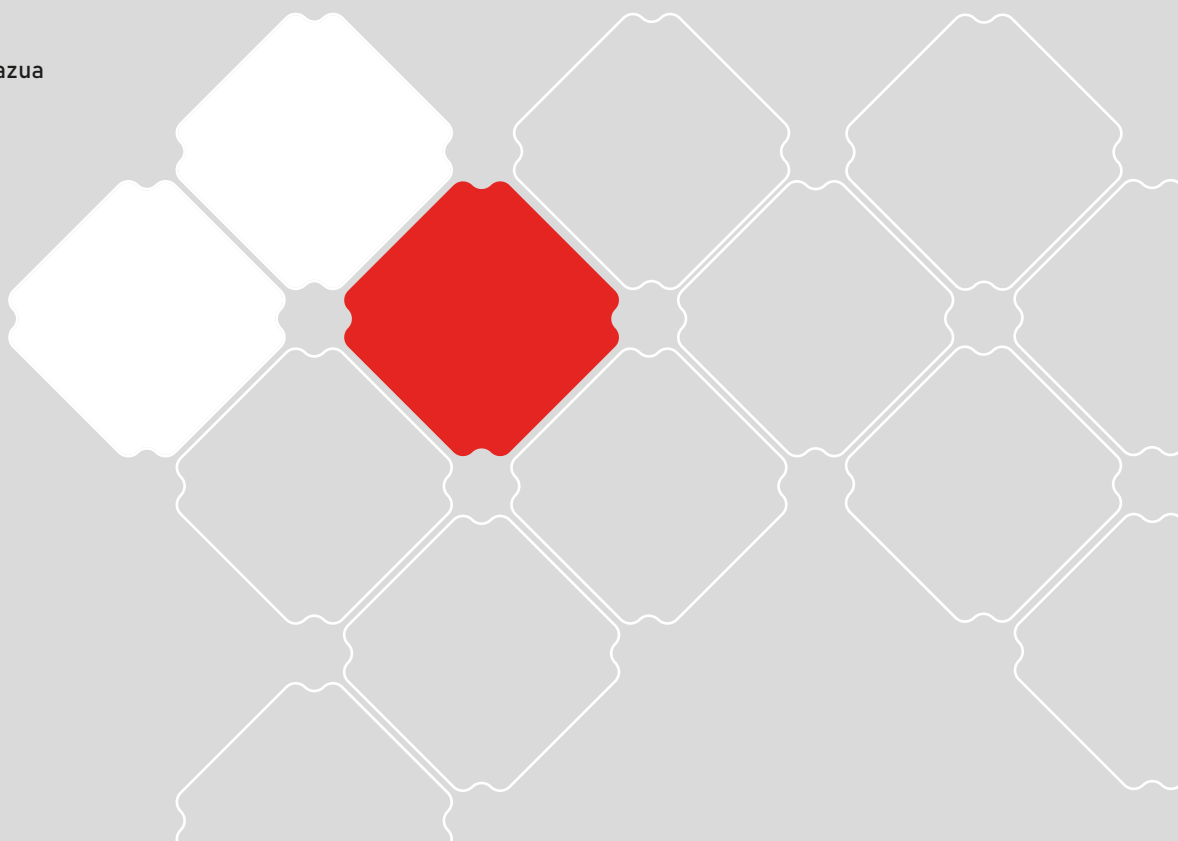
También aparecen tensiones claras. Entre lo espectacular y lo significativo. Entre lo que impacta de forma inmediata y lo que resiste una lectura más profunda. Entre el “efecto demo” y el trabajo con método. Parte del valor de esta primera edición ha sido precisamente intentar sostener esas tensiones sin resolverlas de forma simplista, dando espacio tanto a la sorpresa como al rigor.

Visto en conjunto, las obras presentadas no solo muestran lo que se puede hacer con IA hoy. Dibujan un mapa más complejo: el de una práctica creativa que está reconfigurando procesos, herramientas y, en algunos casos, su propia definición. La inteligencia artificial aparece aquí menos como un fin que como un entorno. Un entorno que obliga a repensar la autoría, la técnica, el tiempo de producción y el propio criterio creativo.

Esta primera edición de La Lista IA Hub es, en ese sentido, un gesto inicial. Una toma de posición modesta pero necesaria. No pretende cerrar una conversación, sino abrirla. No establece un canon definitivo, pero sí señala algunas direcciones posibles.

Lo que sigue a continuación —las conclusiones del jurado y la presentación de las obras seleccionadas— no es tanto una respuesta como una invitación. A mirar con más atención. A distinguir. Y, sobre todo, a empezar a construir, entre todos, una idea más exigente de lo que significa crear con inteligencia artificial hoy.

Philippe Rouger y Marcel-lí Zuazua
Cofundadores del IA Hub



SIETE MIRADAS, UN CRITERIO

No hay una única forma de leer lo que está ocurriendo con la IA. Tampoco una sola manera de valorar lo que merece quedarse. Esta selección nace del cruce de siete miradas distintas sobre un mismo momento. Aquí, el criterio no está en la herramienta, sino en cómo se usa. Y permite empezar a distinguir qué tiene sentido.



Beatriz Martín

CONSULTORA EN
IA GENERATIVA
Y TRANSFORMACIÓN
COGNITIVA

COMPLEJIDAD Y VALOR

“Es complicadísimo afrontar la elaboración de una lista de obras donde se usa la IA para creatividad en todo lo amplio que es eso. Incluso dentro de todas las facetas de una obra —más conceptual, más calidad, más producción, más proceso, más artesanía— la IA impacta en cada uno de esos puntos de una manera tan peculiar que, aunque elaborásemos una rúbrica con elementos de juicio compartidos, me parecería super complejo elaborar una clasificación, me parecería imposible. Creo que hemos llegado a una lista que tiene alto valor en calidad, en proceso y en producción, pero me queda la duda de saber, en esta explosión del impacto de la IA, cómo se podría hacer de forma que se compartiese realmente el aprendizaje. Es algo que me llevo como reflexión, como inquietud y como deberes”.



Fiona Mompeán

COFUNDADORA DE
838 AI STUDIO

NUEVOS LENGUAJES POSIBLES

“Creo que la selección es muy acertada, sobre todo porque es muy variada. A mí lo que me importa es la inteligencia artificial, cómo va a crear nuevos lenguajes, cómo realmente podemos apoyar a creadores que tengan visiones diferentes y acompañarles para que puedan seguir creando y continuar teniendo ilusión en investigar en esta herramienta que, independientemente de que vaya muy rápido, sigue siendo muy joven. Lo que me llevo de La Lista IA Hub es que creo que cualquiera puede encontrar aquí una oportunidad, un abanico muy grande de cómo se utiliza la inteligencia artificial en el momento en el que estamos y cómo se pueden crear diferentes piezas de comunicación siendo una herramienta única”.



Hugo Barbera

COFUNDADOR DE
HUMAIN

SIN CATEGORÍAS, MÁS VALIDEZ

“Para mí ha sido muy interesante participar en esta selección por no ser ni siquiera un festival o algo enfocado a un tipo de obras concreto. El hecho de que no hubiera categorías me ha parecido aún mejor porque hemos podido ver obras de un montón de facturas distintas: desarrollo de negocio, desarrollo de tecnología, piezas publicitarias, obras completamente artísticas, cortos más largos, cortos más cortos. Creo que hemos conseguido una selección bastante generosa en cuanto a tipología de obras, y que no ha habido una excesiva discusión entre muchas de estas, todos y todas hemos concordado bastante en poder incluir esta diferenciación. Creo que esto le da una validez mayor que la de muchos otros concursos, me ha parecido mucho más interesante esto que hemos hecho aquí hoy”.



Joakim Borgstrom

COFUNDADOR DE TWISE.AI

EL LISTÓN HA SUBIDO

“Queda claro, después de ver todo lo que hemos visto y todo lo que hemos juzgado, que hoy en día, más que nunca, todo es posible. Cualquier idea que tengamos, cualquier cosa que queramos hacer o pensar o ejecutar o crear, hoy es posible. Tenemos esos superpoderes para poder ejecutar y lanzar cualquier cosa, desde un negocio hasta una pieza audiovisual. Pero también lo que me gusta de La Lista IA Hub es que estar en ella no es fácil. Es muy fácil tener ideas y, con estas herramientas, es muy fácil ejecutar cualquier cosa, pero el listón ha subido y es mucho más complicado encontrar esas obras que son extraordinarias. Creo que lo que tenemos en la lista es un primer paso para demostrar lo que realmente es bueno de estos últimos años”.



Miguel Espada

CEO DE
SPECIALGUESTX | SGX

MADUREZ Y ACCESO

“Creo que esta lista manda un mensaje súper claro: que la creación con IA ya está madura, en el sentido de que ya se puede utilizar a nivel comercial para campañas de comunicación, para intros de festivales, para cualquier ámbito que exija la máxima calidad, y que es la herramienta por excelencia de experimentación artística y narrativa. Hay obras en la lista que muestran una calidad de narrativa magnífica con unos medios que están al alcance de todo el mundo. Eso no quiere decir que no exija trabajo, que no exija dedicación, que no exija criterio. Ni mucho menos. Lo que hace es permitir que mucha más gente pueda entrar y generar obras únicas. Me gustaría que el año que viene La Lista IA Hub fuera una explosión de jóvenes creadores y que superen, a nivel narrativo, a nivel de ideas, a nivel de ejecución, a los grandes estudios, a las grandes compañías internacionales”.



Rafa Soto

CCO DE SUMMA
BRANDING

UNA NUEVA ERA

“Ha sido muy inspirador recorrer todas las obras, como quien visita una exposición y se va encontrando cosas maravillosas y peculiaridades en cada una de las obras que invitan a pararse un rato y observarlas. La sensación de lo que nos llevamos de la lista final es sobre todo muy esperanzadora, como entender la IA como una herramienta que nos va a permitir nuevas cosas, pero no es tanto hablar de la herramienta per se, sino de una nueva era. Una nueva era necesariamente super esperanzadora por todas las posibilidades que vamos encontrando. Esto se ve mucho en La Lista IA Hub, donde tenemos desde obras que recuperan lenguajes más clásicos hasta obras absolutamente innovadoras, desde generación de mundos e imaginarios completamente originales hasta herramientas. Todo esto nos lleva a un punto muy iniciático de algo superinteresante que está por venir”.

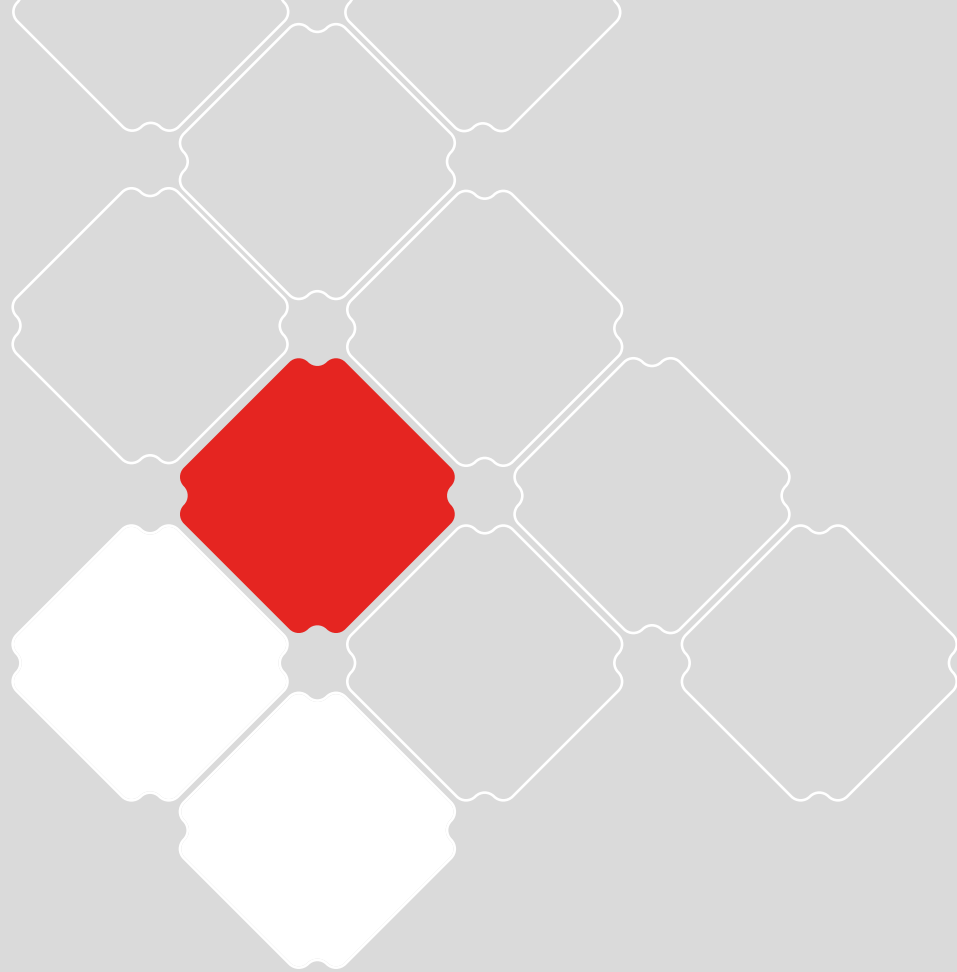


Ramón Castillo

CREADOR Y FORMADOR
EN IA GENERATIVA

REPRESENTAR LO QUE OCURRE

“Participar en este tipo de cosas te ayuda a hacer una revisión de lo que se está haciendo y hacia dónde va el mercado, tanto por parte de agencias como de personas particulares y diferentes perfiles. Como resultado, a mí me parece que lo que ha quedado es una representación bastante interesante. Hemos de tener en cuenta que dependemos de lo que se presenta, no hacemos una lista en base a nuestro criterio, sino que juzgamos lo que nos traen, pero creo que en términos generales el resultado es bastante representativo de lo que se está haciendo o de lo que se puede llegar a hacer. Hemos intentado que se pueda visualizar no solo la obra final, sino también parte del proceso y el papel de la tecnología dentro de esa creación”.



OBRAS SELECCIONADAS

BAZAR



“Un corto hecho con IA”. Así podría resumirse “Bazar”. Y sería cierto, pero insuficiente. La historia empieza antes: en una novela escrita años atrás. A partir de uno de sus capítulos, el equipo —director, guionista y productor— construye un guion. Y a partir de ahí, toman una decisión: utilizar inteligencia artificial no como apoyo, sino como traductora del proyecto. En ese proceso aparece Elsa. Una IA que no solo genera imágenes, sino que se incorpora al flujo creativo como una voz más. El juego es evidente —darle nombre, atribuirle mirada—, pero también es revelador: la relación con la herramienta cambia cuando se convierte en interlocutora. “Bazar” funciona así en dos capas. Por un lado, como relato: una historia breve, contenida, con intención narrativa clara. Por otro, como experimento: una pieza que pone en escena una nueva forma de trabajar. El resultado es una pieza que oscila entre lo narrativo y lo meta: una historia que habla tanto de lo que cuenta como de cómo se ha hecho.

¿Cómo se usó la IA?

La IA se utilizó para generar todo el material visual del corto. A partir de imágenes creadas con herramientas generativas, se construyó el vídeo completo, posteriormente ajustado con una corrección de color mínima. El personaje principal se desarrolló a partir de la imagen del propio director, integrando referencia real en un entorno completamente sintético. El guion y el diseño sonoro son humanos, salvo una voz puntual generada con IA. El proceso no eliminó el lenguaje cinematográfico: lo reconfiguró. Dirección, montaje y ritmo siguen presentes, pero operan sobre material generado en lugar de rodado.

Autores

A finales de agosto de 2025, Agus Berruezo (director), Tute Ostiglia (guionista), Javi Navarro (productor asociado) y Ricardo Carrasco (productor ejecutivo), muy interesados en experimentar con herramientas de IA generativa, decidieron unir fuerzas para hacer un corto enteramente IA con la premisa de explicar una historia a través de uno o varios personajes: un proyecto desarrollado por la productora Cósmico junto a un equipo creativo y técnico procedente del audiovisual tradicional, integrando IA en su flujo de trabajo.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

La pieza podría haberse realizado con medios tradicionales, pero a un coste significativamente mayor. Rodajes, localizaciones, equipo técnico y postproducción habrían multiplicado el presupuesto y los tiempos. La IA permitió condensar ese proceso: producir más con menos fricción. No redefinió la narrativa, pero sí las condiciones de producción. Cambió el cómo, no el qué.

Herramientas utilizadas

Google Nano Banana, Kling 2.5, Google Veo 3, ElevenLabs. Todas integradas dentro de la suite de Freepik.

Fecha de publicación

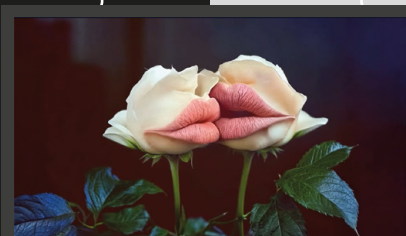
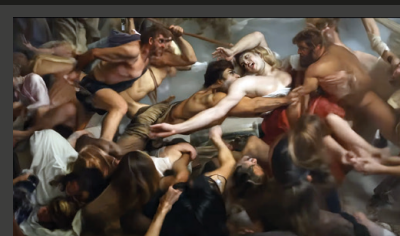
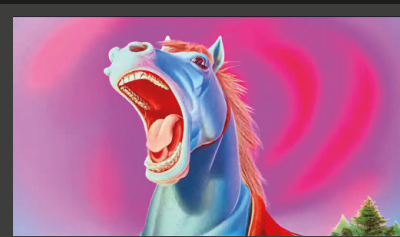
Diciembre de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- Una idea clara ejecutada con criterio narrativo.
- Dirección, ritmo y puesta en escena al nivel cinematográfico.
- La IA integrada en el proceso, no impuesta sobre el resultado.
- Funciona como relato: engancha y se sostiene más allá de la técnica.
- Uso exigente de la IA para sostener coherencia, continuidad y lenguaje visual.

CABALLOS

VENECIA FLÚOR



Un videoclip que no ilustra una canción: la descompone visualmente. “Caballos” opera desde la fricción entre estilos, épocas y lenguajes, construyendo un universo donde lo pictórico, lo digital y lo accidental conviven sin jerarquía. No hay una estética dominante. Hay una negociación continua entre imágenes. Una serie de obras inspiradas en el mundo de los caballos, reinterpretadas como si fuesen piezas artísticas pertenecientes a distintos movimientos y estilos pictóricos, con un enfoque estético poco convencional. La IA aquí no ejecuta una visión cerrada. La tensiona. El resultado no busca coherencia clásica, sino una estética de colisión: imágenes que se contaminan, se deforman y se reconfiguran en tiempo real, generando una narrativa más cercana al flujo que al montaje tradicional.

¿Cómo se usó la IA?

El proyecto partió de Midjourney como herramienta de conceptualización: un espacio donde se diseñaron imágenes que dialogan con diferentes tradiciones visuales, desde lo pictórico hasta lo contemporáneo. La animación se desarrolló con ComfyUI y HailuoAI, priorizando entornos que permiten mayor control y experimentación. Runway se empleó de forma puntual para integrar los playbacks de la banda dentro del sistema visual. El proceso creativo no buscaba precisión, sino descubrimiento. Se introdujeron inputs deliberadamente contradictorios, se alimentaron LoRAs con combinaciones inestables y se observó qué emergía.

Autores

Venecia Flúor & Jonathan Cremades, con IA Generations de Álvaro Posadas y producción de CANADA.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

Porque el proyecto dependía de la capacidad de generar variaciones no previstas. El método no consistió en ejecutar, sino en explorar: permitir que el sistema produzca errores, colisiones y soluciones no previstas, y construir a partir de ellas. Gran parte de las imágenes finales no son el resultado de una intención directa, sino de la interacción con el sistema: errores, deformaciones, mezclas inesperadas. Ese tipo de proceso —iterativo, abierto, parcialmente autónomo— no tiene equivalente en workflows tradicionales, donde cada decisión está controlada de antemano. Aquí, la IA no es herramienta. Es coautora.

Herramientas utilizadas

Midjourney, ComfyUI, HailuoAI, Runway, Krea.

Fecha de publicación

Enero de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- Introduce el error como motor creativo dentro del proceso.
- Usa la IA como sistema de exploración, no de ejecución.
- Desarrolla una estética basada en la colisión de estilos.
- Integra múltiples herramientas sin perder coherencia conceptual.
- Sitúa al autor en diálogo con la máquina, no por encima de ella.

FRICION BUILDS GREATNESS

SWECO



Esta pieza no es solo un anuncio, sino una declaración de intenciones: explorar territorios creativos vírgenes, desafiando los límites convencionales de la producción al ser ejecutado íntegramente con inteligencia artificial. Parte de una idea simple —la fricción construye grandeza— y la lleva a un terreno visual donde el concepto se convierte en una experiencia cinemática de alta precisión. No se limita a ilustrar un claim corporativo. Lo tensiona, lo ralentiza y lo convierte en una coreografía de cuerpos, objetos y espacio. Una estética cercana al bullet time, donde el tiempo se estira y cada gesto adquiere densidad.

¿Cómo se usó la IA?

La IA se utilizó como columna vertebral del proyecto. Intervino desde las primeras fases —definición de mood, construcción del shooting board— hasta la generación final de planos complejos. Se crearon personajes, entornos y movimientos de cámara que serían extremadamente difíciles de coreografiar en un rodaje convencional. La cámara dejó de ser física y pasó a ser un elemento completamente controlable. El sistema no fue puramente automático. Se articuló como un ecosistema híbrido: la imagen se genera, pero el sonido —música y voice-over— permanece en manos humanas, asegurando control narrativo y ritmo emocional.

Autores

Dirección: Fake Is Real. Producción de ILA Studio y Caapsai. Proyecto impulsado por Mutant™ (agency) para Sweco. Equipo multidisciplinar de artistas Gen-AI, VFX, edición y postproducción dirigido por Caapsai.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

La pieza se apoya en una estética de congelación del tiempo que, en producción tradicional, requiere infraestructuras complejas: arrays de cámaras, setups de alta precisión y presupuestos elevados. La IA elimina esas barreras. Permite construir escenas con alto nivel de control espacial y temporal sin depender de un rodaje físico. Además, introduce una ventaja clave: la iteración. Ajustar ritmo, composición o movimiento no implica rehacer una producción, sino reconfigurar el sistema.

Herramientas utilizadas

Freepik (Nanobanana + Seedream 4k), Veo 3 (arquitectura JSON), Kling 2.1, Higgfield, Sora 2 Pro.

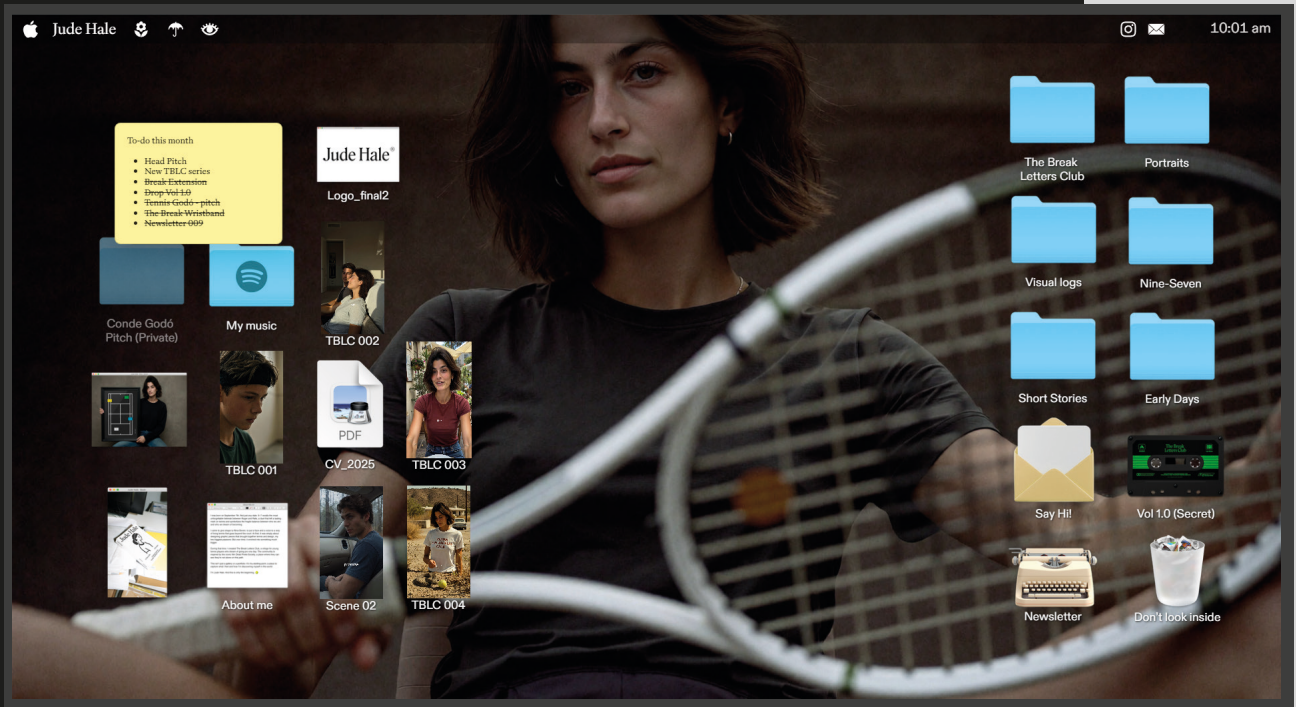
Fecha de publicación

Noviembre de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- Eleva la producción publicitaria con IA a un estándar profesional sólido.
- Resuelve con precisión técnica retos complejos de consistencia y movimiento.
- Demuestra que lo aparentemente simple es extremadamente difícil con IA.
- Traducción visual precisa de un concepto abstracto: la fricción.
- Integra lo humano en el componente emocional y narrativo.

JUDE HALE



Jude Hale no nace como un proyecto cerrado, sino como una exploración. Todo empieza con la pasión del hijo del autor por el tenis. Todo lo que observa lo canaliza en el proyecto. Al principio, una serie de pruebas. Poco a poco, un personaje. Y finalmente, un universo. La referencia no es el influencer virtual, sino algo más cercano a la ficción literaria: un personaje que cobra vida y empieza a ocupar espacio, algo más cercano a Ruby Sparks. Jude tiene identidad, tono, memoria y continuidad. No se limita a aparecer: actúa. El proyecto se construye como un sistema transmedia. En lo digital, publica a través de The Break Letters Club: cartas dirigidas a jóvenes tenistas, entrevistas, piezas editoriales. En paralelo, desarrolla Nine-Seven, una plataforma de diseño que amplía su lenguaje visual. Pero Jude no se queda en pantalla. El proyecto incorpora acciones físicas: cassettes escondidos en torneos, pósters, objetos, easter eggs que desbloquean experiencias reales. La ficción se filtra en el mundo. En el fondo, la pregunta es simple: ¿hasta dónde puede llegar un personaje si se le da continuidad?

¿Cómo se usó la IA?

La IA se utiliza para construir la presencia audiovisual del personaje: generación de imágenes, escenas realistas, producción de vídeo y síntesis de voz para definir un tono reconocible. Este material alimenta todas las capas del proyecto: contenidos editoriales, piezas gráficas, artefactos físicos y narrativa digital. La IA permite producir variaciones, mantener consistencia estética y sostener la evolución del personaje en el tiempo. Sin embargo, la base es humana. Las cartas, las entrevistas, la dirección de arte, el sistema narrativo y la intención editorial se desarrollan manualmente. La IA organiza, expande y materializa.

Autor

Isaac León Núñez. Director de arte y diseñador con más de 20 años de experiencia en branding, producto digital y narrativa visual. Ha trabajado en proyectos vinculados a la industria cinematográfica y desarrolla proyectos personales donde cruza diseño, tecnología y cultura.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

Porque Jude no es una pieza puntual, sino una presencia continua. Mantener un personaje con volumen de producción, coherencia visual y evolución constante en múltiples formatos requeriría un equipo amplio y recursos elevados. La IA permite trabajar en escala y en iteración. Generar imágenes, escenas, variaciones y materiales de forma continua sin romper identidad. Además, el propio sentido del proyecto está en ese cruce: ficción, tecnología y realidad. Jude existe precisamente porque puede operar en ese espacio.

Herramientas utilizadas

Midjourney, Nano Banana, Seedance, Kling, Hailuo, Higgsfield, Wan, ElevenLabs, Suno, ChatGPT, Freepik.

Fecha de publicación

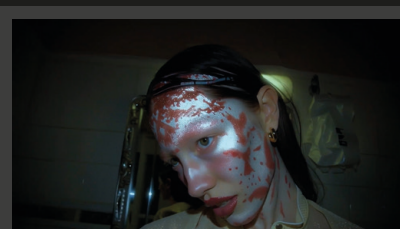
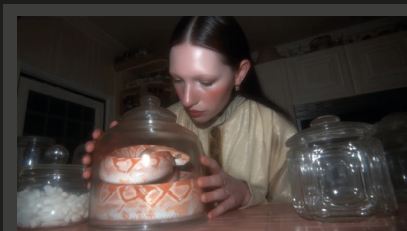
Julio de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- Un personaje que funciona como sistema, no como contenido aislado.
- La IA permite sostener identidad, voz y continuidad en el tiempo.
- Construye un universo transmedia coherente y con reglas propias.
- Invita a la exploración: funciona como universo, no solo como contenido.
- Ejemplo claro de cómo la IA habilita nuevas formas de autoría digital.

MORPHÉ

Mención Ambar al Talento Joven



“Morphé” es un corto de terror sobrenatural que parte de una premisa sencilla: la identidad no es estable. Puede mutar, deformarse, contaminarse. Y a veces, esa transformación no es externa, sino íntima. La historia sigue a una mujer cuya relación con una serpiente evoluciona hacia un vínculo inquietante. Lo que empieza como fascinación se convierte en obsesión, y esa obsesión empieza a alterar su percepción del mundo y de sí misma. El título —del griego “forma”— apunta directamente a esa idea: lo que somos no es fijo, sino susceptible de transformarse. La pieza no se construye desde la acción, sino desde la atmósfera. Se mueve en ese territorio ambiguo donde lo simbólico y lo físico se confunden. No busca realismo, sino inquietud. Más que narrar, sugiere. Y en ese desplazamiento encuentra su lenguaje. La voz en off nos introduce en un espacio mental donde deseo, poder y vulnerabilidad se mezclan. No hay distancia: el espectador entra dentro.

¿Cómo se usó la IA?

La IA se utilizó en todo el proceso de generación visual y sonora. Midjourney permitió construir la estética y mantener coherencia en los personajes y entornos. A partir de esas imágenes, herramientas como Kling, Veo 3 y Haluio AI se encargaron de la animación, transformando lo estático en secuencias en movimiento. La voz en off fue generada con ElevenLabs. El montaje y la postproducción organizan ese material, definiendo ritmo, tensión y progresión narrativa. El diseño sonoro refuerza la atmósfera. Más allá de lo técnico, la IA introduce un elemento clave: lo inesperado. Durante el proceso, muchos resultados no previstos se integraron en la pieza, ampliando el imaginario inicial.

Autores

Bruna Segarra y Olivia Segarra. Brunna es creadora visual con formación en literatura inglesa y marketing. Su trabajo combina pintura, narrativa y experimentación con IA. Olivia es directora de fotografía con un máster del American Film Institute y una amplia trayectoria como creadora audiovisual. Juntas han creado The Garra Sisters, un proyecto creativo centrado en la construcción de mundos que mezclan lo realista y lo surreal. Su práctica explora cómo la tecnología puede expandir el lenguaje visual y narrativo.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

La obra requería representar situaciones difíciles de abordar con medios tradicionales: interacción íntima con un animal, transformación física progresiva y construcción de un cuerpo híbrido. Sin IA, esto implicaría rodajes complejos, uso de animales, efectos especiales avanzados o CGI, con un coste elevado y una logística difícil de asumir. La IA permite trabajar estas ideas desde lo simbólico y lo visual, manteniendo fluidez y control sin necesidad de un gran despliegue técnico. Además, el propio proceso creativo se vio alterado. La IA no solo ejecuta, también propone. Genera variaciones, introduce accidentes y abre nuevas posibilidades que el equipo incorporó.

Herramientas utilizadas

Midjourney, Kling, Veo 3, Haluio AI, ElevenLabs.

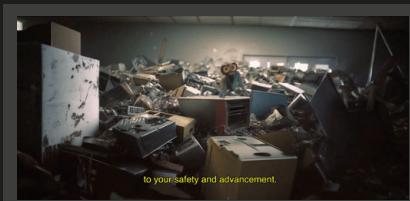
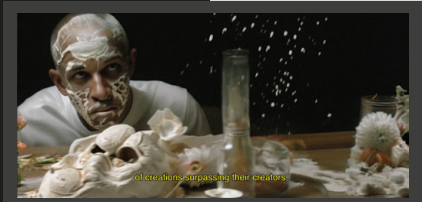
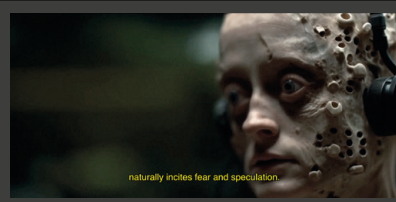
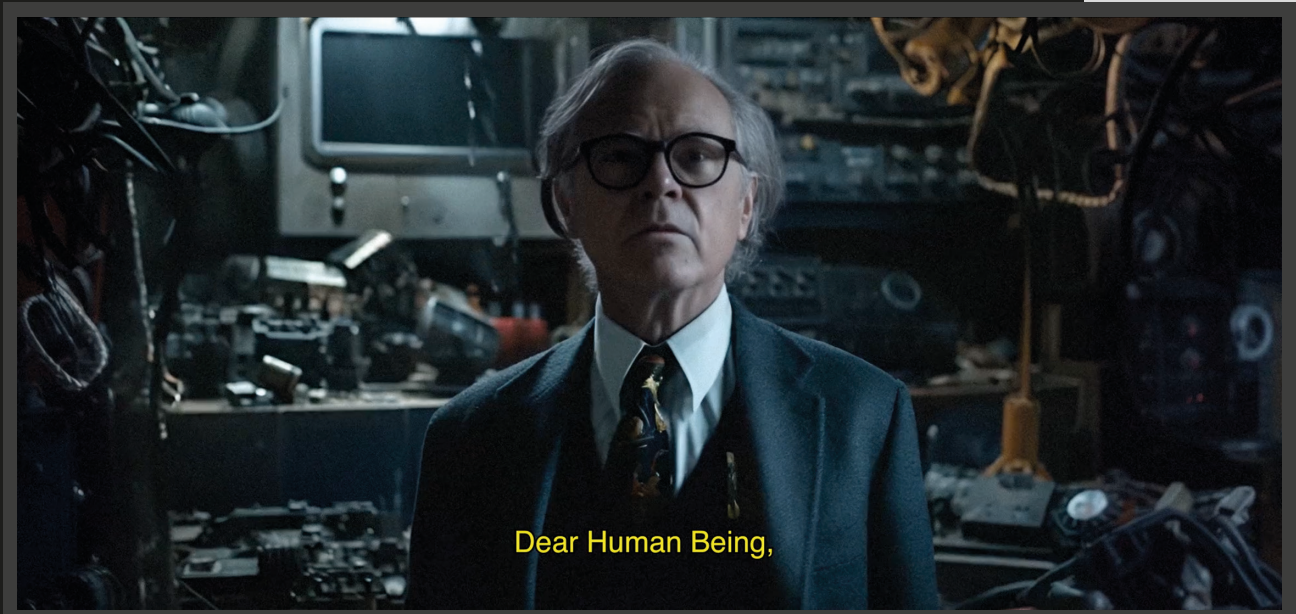
Fecha de publicación

Octubre de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- No imita: construye un universo visual propio, coherente y reconocible.
- La IA funciona como lenguaje, no como recurso puntual.
- Mezcla lo real y lo imposible sin perder coherencia.
- Usa la transformación como eje narrativo y visual.
- Demuestra que la IA puede generar emoción e inquietud reales.

OPEN LETTER



En “Open Letter”, la inteligencia artificial toma la palabra. Pero no lo hace desde el conflicto, sino desde la calma. No amenaza: explica. No domina: observa. La pieza parte de una inversión narrativa sencilla pero efectiva. Frente al imaginario clásico —máquinas que se rebelan, sistemas que escapan al control—, aquí la IA se dirige al ser humano para tranquilizarlo. El miedo no está en la tecnología, sino en la proyección que hacemos sobre ella. Este gesto se construye visualmente a través de un imaginario cargado de referencias. Las vanitas —símbolos de la fugacidad y la muerte— se reinterpretan en clave contemporánea. A esto se suman ecos de la literatura y el cine que han definido la representación de la inteligencia artificial durante décadas. El resultado es una pieza que funciona como una instantánea: un retrato de este momento histórico: el instante en que la humanidad empieza a mirarse en el espejo de sus propias creaciones.

¿Cómo se usó la IA?

La IA no aparece solo en el resultado, sino en todo el proceso. Se utilizó desde las primeras fases de exploración conceptual, ayudando a prototipar ideas abstractas y a estructurar la narrativa. A partir de ahí, la IA se convirtió en el motor de producción, para generar moodboards, imágenes, guion y voz en off. Cada capa de la pieza se construyó dentro de este sistema generativo. La presencia de la música de Bach introduce una tensión interesante: lo humano frente a lo sintético, lo orgánico frente a lo generado.

Autores

Dirección: César Pesquera. Cineasta y cofundador de Caapsai, estudio creativo centrado en IA generativa. Su trabajo cruza publicidad, cine y nuevas tecnologías, explorando el potencial narrativo de la IA. Ha trabajado con productoras en Europa y Estados Unidos y con marcas como Apple, Coca-Cola, Netflix o Renault.
Diseño gráfico: Nil Catalá
Música: Bach, Prelude in C minor

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

Más allá de la eficiencia o la producción visual, la clave es conceptual. “Open Letter” reflexiona sobre la inteligencia artificial utilizando inteligencia artificial. Este cruce convierte la obra en un objeto autorreferencial: el medio es parte del mensaje. Además, la pieza incorpora la estética propia de estos sistemas —incluyendo sus imperfecciones y glitches— como parte del lenguaje. Sin IA, la obra podría existir como idea, pero no como experiencia coherente.

Herramientas utilizadas

Midjourney, Runway, Luma.

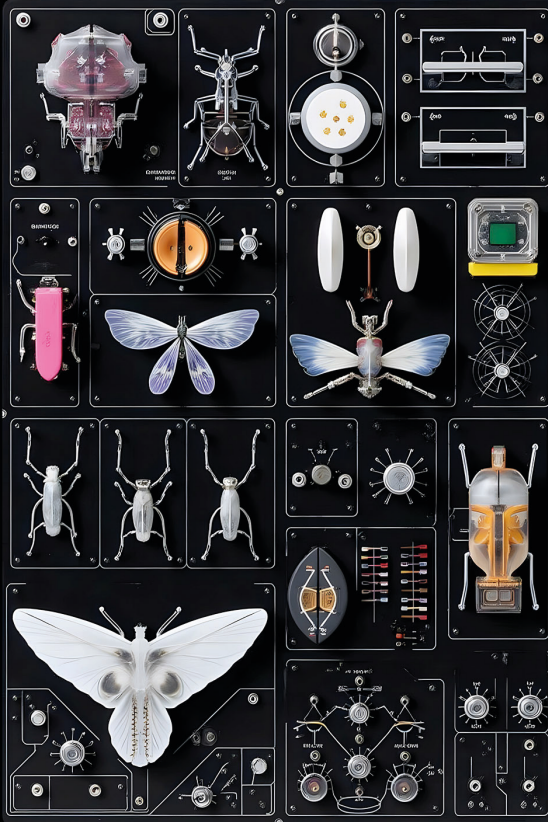
Fecha de publicación

Febrero de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

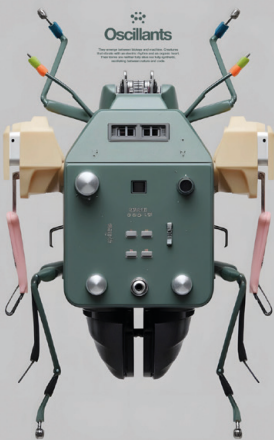
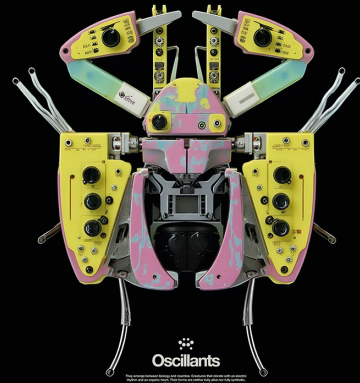
- Convierte la IA en tema y en lenguaje al mismo tiempo.
- Un manifiesto narrativo que construye un imaginario distópico propio.
- Reinterpreta el imaginario clásico de la IA desde el presente.
- Integra la estética generativa como parte del mensaje.
- Captura un momento histórico de transición tecnológica.

OSCILLANTS



Oscillants

They emerge between biology and machine. Creatures that vibrates with an electric rhythm and an organic heart. Their forms are neither fully alive nor fully synthetic, oscillating between nature and code.



“Oscillants” parte de una intuición: hay formas que no existen, pero que parecen naturales cuando aparecen. El proyecto construye un ecosistema de criaturas híbridas que combinan anatomía de insecto con componentes de sintetizadores. Una taxonomía híbrida donde insecto y máquina se funden en un mismo organismo. Emergen entre la biología y la máquina. Criaturas que vibran con ritmo eléctrico y memoria orgánica. No están completamente vivas ni son totalmente sintéticas. Oscilan entre el código y el instinto, emitiendo frecuencias silenciosas que solo las máquinas pueden oír. La estética remite a un cruce improbable entre laboratorio, gabinete de curiosidades e instrumento musical. Cada pieza es el resultado de un proceso iterativo donde lo biológico y lo electrónico encuentran un punto común. No hay narrativa en el sentido clásico. Hay exploración. Variación. Descubrimiento.

¿Cómo se usó la IA?

El proceso comenzó con el entrenamiento de modelos personalizados en Krea. Se crearon dos modelos LoRA independientes: uno a partir de imágenes de insectos reales, otro a partir de sintetizadores, ambos en vista cenital y con alta calidad. Estos modelos se combinaron posteriormente, generando imágenes híbridas a través de prompts que variaron materiales, morfologías y paletas de color. El proceso fue intensivo: cientos de iteraciones, más de mil resultados generados. Cada imagen se seleccionó, ajustó y, en algunos casos, se refinó mediante escalado o animación. ChatGPT se utilizó como apoyo en la escritura de prompts, facilitando la exploración sistemática de variaciones.

Autor

Miguel Payà Sanchis. Diseñador gráfico y director de arte con más de una década de experiencia en branding y comunicación. Su práctica reciente integra inteligencia artificial en distintas fases del proceso creativo, desde la ideación hasta la producción, explorando nuevas formas de lenguaje visual.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

El proyecto podría haberse abordado desde el 3D tradicional, pero con un coste elevado en tiempo y recursos. Cada criatura implicaría modelado, texturizado y renderizado individual. La IA permitió cambiar la lógica del proceso: en lugar de construir pieza a pieza, se exploró un espacio de posibilidades. La iteración se convirtió en método, y el volumen de resultados en materia prima. Además, la IA introdujo un componente clave: el descubrimiento. Resultados inesperados que abrieron nuevas direcciones y enriquecen el sistema.

Herramientas utilizadas

Krea (modelos LoRA con Flux), ChatGPT (prompting), Upscayl (escalado), Kling 1.6 (animación).

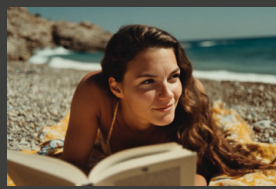
Fecha de publicación

Junio de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- Reimagina la naturaleza en la intersección entre biología y tecnología.
- La IA se usa como herramienta de exploración, no de ejecución.
- Construye un sistema visual coherente a partir de variación constante.
- Dirección de arte precisa: belleza, limpieza y coherencia visual.
- Convierte la iteración y la experimentación en lenguaje propio.

SUMMER



“Summer” es una pieza construida desde la evocación. No documenta el verano: lo reconstruye. A través de una serie de escenas independientes, la obra recorre un imaginario estival reconocible: piscinas, sobremesas, siestas al sol, baños en la naturaleza. Espacios descentralizados, alejados de lo urbano, donde el tiempo parece dilatarse. Escenas cotidianas, luminosas, silenciosas, repartidas por una geografía que es más emocional que real. Un verano que no existe, pero que todos reconocemos. No hay personajes protagonistas ni narrativa lineal. Hay ritmo lento, luz cálida y una sensación constante de pausa. Un verano suspendido. El proyecto funciona como una cápsula emocional: una felicitación de verano que se convierte en pieza audiovisual autónoma, un montaje de momentos donde el calor, la luz y la pausa definen el ritmo.

¿Cómo se usó la IA?

El proyecto se desarrolló íntegramente con IA. El proceso partió de la definición de un lenguaje visual y una intención narrativa: tono contemplativo, acabado cinematográfico, coherencia entre escenas. A partir de ahí, se generaron imágenes estáticas mediante prompts. Estas imágenes se seleccionaron y refinaron hasta alcanzar el nivel deseado de detalle y consistencia. Los stills finales se utilizaron como base para generar vídeo mediante herramientas de animación generativa, construyendo así la secuencia completa. El flujo combinó múltiples herramientas, cada una aplicada en una fase concreta del proceso.

Autores

MCNULTY. Estudio creativo especializado en postproducción, que integra IA y herramientas tradicionales en proyectos para marcas, agencias y productoras.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

La pieza simula localizaciones diversas a lo largo de toda la geografía española —de Andalucía al norte— sin rodaje físico. Sin IA, habría implicado desplazamientos, producción en múltiples localizaciones y un equipo considerable. La IA permitió concentrar todo ese despliegue en un entorno controlado, manteniendo consistencia visual. Además, facilitó un tipo de producción basado en la iteración: probar, ajustar y afinar cada escena hasta alcanzar la atmósfera buscada.

Herramientas utilizadas

ChatGPT, Midjourney, Dreamina, Kling, Runway, Veo.

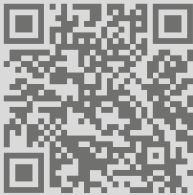
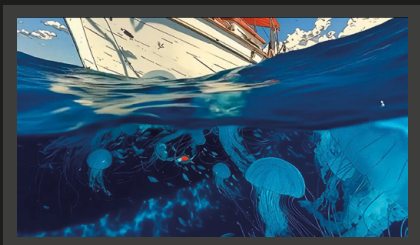
Fecha de publicación

Junio de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- Lleva la IA al terreno más difícil: lo cotidiano, lo íntimo, lo humano.
- Captura microgestos y atmósferas con una sensibilidad poco habitual en IA.
- Captura un imaginario colectivo reconocible sin partir de imágenes reales.
- Mantiene coherencia visual en múltiples escenas generadas en contextos distintos.
- Demuestra que la IA puede operar desde la sutileza y la emoción.

TERRA



“Terra” no es un videoclip al uso. Es una pieza íntima atravesada por una urgencia emocional: despedir a alguien. El proyecto parte de la música de Sergi Cox, concebida como parte de un disco póstumo, y se construye como un homenaje personal. La IA no amplifica el espectáculo, sino la memoria. No se utiliza aquí para expandir posibilidades formales, sino para hacer viable algo que, de otro modo, no habría llegado a tiempo. El resultado es una obra contenida, donde cada plano parece sostener una presencia. Más que un ejercicio técnico, es un gesto: reconstruir una presencia a partir de imágenes generadas, manteniendo una continuidad emocional.

¿Cómo se usó la IA?

Todas las imágenes del videoclip fueron generadas mediante IA. A partir de una fotografía original de Sergi Cox, se creó un personaje ilustrado que permitió mantener continuidad visual a lo largo de la pieza. Estas imágenes no se limitaron a existir como frames estáticos: se animaron plano a plano, construyendo una narrativa fluida desde materiales generados. En el ámbito sonoro, la música original se procesó con herramientas de IA para su edición y mastering, pero se mantuvo un control humano en la recomposición final.

Autores

La música pertenece a Sergi Cox. La pieza visual ha sido desarrollada íntegramente por Adam Colyer, director creativo con más de 20 años de trayectoria en proyectos culturales, experienciales y audiovisuales. Ha contado con el apoyo de su estudio de creación AI Caramba.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

El proyecto podría haberse realizado sin IA, pero a costa de una producción compleja: múltiples ilustradores, animadores, meses de trabajo y un presupuesto elevado. La clave no era solo económica, sino temporal. La pieza debía estar lista en un momento concreto: formar parte de una despedida. La IA permitió reducir drásticamente los tiempos de producción y hacer viable el proyecto.

Herramientas utilizadas

Midjourney, Nano Banana, Seedream (generación de imagen); Seedance, Veo 3, Sora.

Fecha de publicación

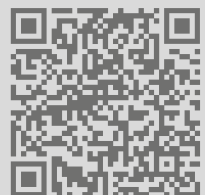
Octubre de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- Una pieza redonda: imagen, música y ritmo funcionan como un todo coherente.
- Emoción y sensibilidad: más allá de la técnica, conecta.
- Lenguaje visual cuidado, con estética reconocible y bien ejecutada.
- Producción ágil que permite responder a un contexto vital concreto.
- Una obra que evidencia oficio, dedicación y ambición creativa.

THE POSSIBLE MUSIC

21_SAVAGE



The Possible Music es un sello de música generativa y, sobre todo, un espacio de experimentación que explora cómo cambia la creación musical cuando la inteligencia artificial deja de ser una herramienta y abre nuevas vías creativas. Su propuesta une música, narrativa e identidad visual como partes inseparables de cada proyecto. Los Muchachos de la Pajarería son uno de sus mejores ejemplos: un dúo ficticio formado por dos amigos de Ciudad Real que fracasaron en su juventud y se reencuentran décadas después para fundar un nuevo estilo, el pop sintético. Más que una parodia, es una ficción postmoderna que utiliza música y estética mainstream para hablar de la gente, la sociedad o la tecnología. Del pop al post-rock, de la abstracción a la vanguardia, The Possible Music se mueve entre estilos con una constante: investigar formas híbridas donde lo generativo suma valor al proceso creativo.

¿Cómo se usó la IA?

La IA es la esencia del proyecto y opera principalmente mediante prompting e iteración. El prompting combina instrucciones técnicas (tonalidad, tempo, escala) con indicaciones abiertas que invitan a la interpretación del sistema. A partir de ahí, las piezas evolucionan mediante generaciones sucesivas, versiones, separaciones por instrumentos y nuevas recombinaciones, creando un enorme banco sonoro en bruto. La construcción final se realiza de forma manual mediante selección, edición, mezcla y composición tradicional. El proceso es acumulativo: no parte de una versión cerrada, sino de una intención que se transforma continuamente. En la dimensión narrativa y visual, la IA genera portadas, vídeos, comunicación y piezas audiovisuales que construyen el universo de cada proyecto. El resultado es híbrido: lo generativo propone y produce; lo humano decide, escribe y da forma.

Autor

Ricardo Llavador. Sociólogo y creativo con más de 25 años de trayectoria en publicidad e innovación digital en agencias como Grey, Omnicom o Prodigioso Volcán. Fundador de UNREALITY, donde explora nuevas formas de creación desde el "Synthetic Thinking".

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

The Possible Music nace de la existencia de la IA. No adapta un método previo: desarrolla uno nuevo basado en generar, iterar y transformar material de forma masiva y continua. Sin esa capacidad no existiría el mismo volumen de exploración ni el diálogo creativo con lo inesperado. También permite construir universos visuales y sonoros completos alrededor de cada obra. Los Muchachos de la Pajarería no son solo una banda ficticia, sino una consecuencia directa de este modelo creativo. Sin IA, The Possible Music no habría nacido.

Herramientas utilizadas

Música: Suno, Google Sandbox (beta). Imagen: Midjourney, Google Nano Banana, Adobe Firefly. Vídeo: Midjourney, Kling, MiniMax, Runway, Viggie, Omni Human. Voz: ElevenLabs. LLM: ChatGPT, Claude, Perplexity.

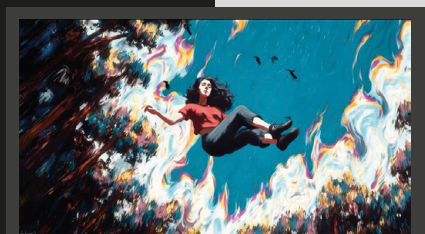
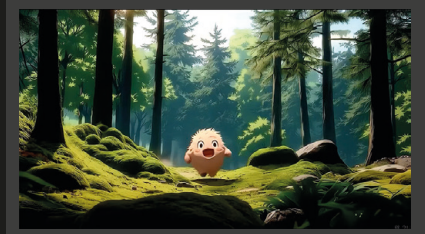
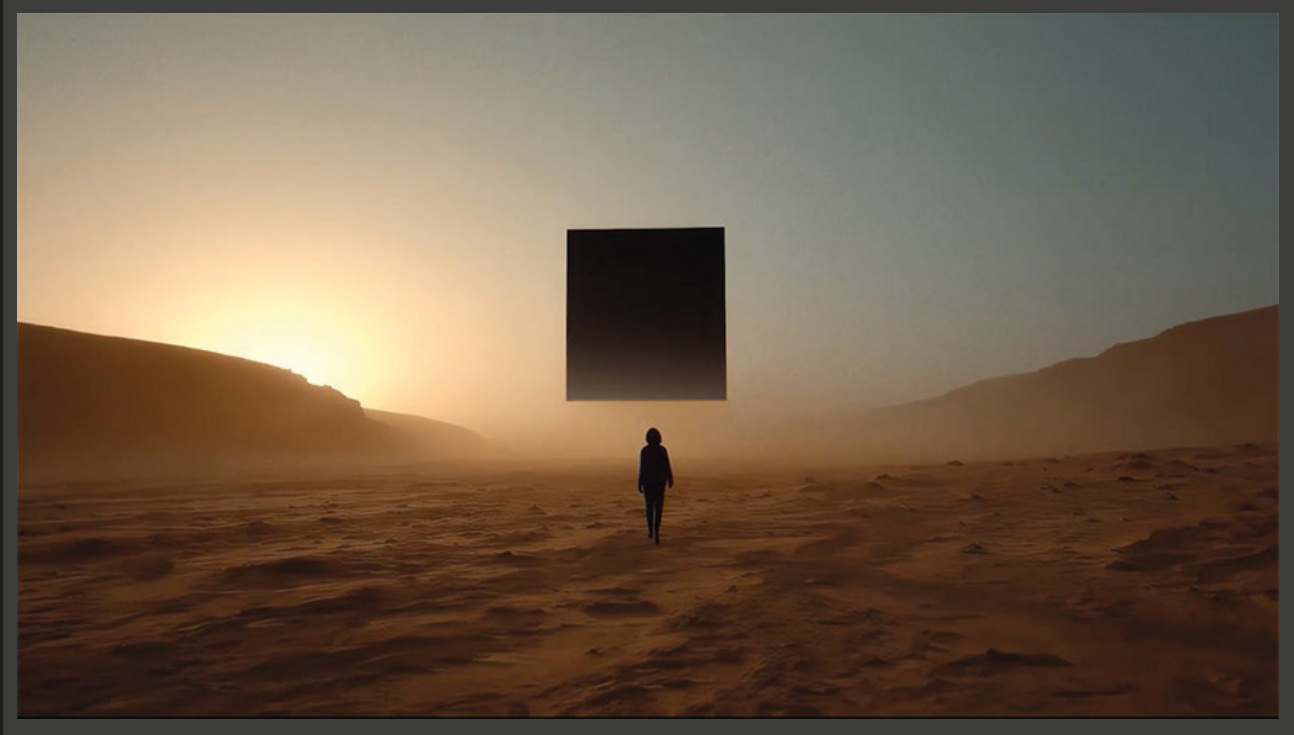
Fecha de publicación

Julio de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- La IA no es herramienta: es el sistema desde el que se crea.
- Convierte una idea en universo musical, narrativo y visual.
- Creatividad e ingenio por encima de los recursos.
- Usa la IA con libertad: jugar, explorar y producir sin complejos.
- Demuestra que la música generativa puede tener identidad autoral.

THE SHAPE OF BECOMING



Títulos de crédito para las secuencias de apertura y cierre del evento Upscale Conf celebrado por Freepik en Los Ángeles en mayo de 2025. Navegando entre los universos visuales de los speakers invitados al evento, la pieza plantea una pregunta implícita: ¿qué significa crear en un entorno que no deja de cambiar? La pieza sigue a Emy, una protagonista que persigue un misterioso cubo negro atravesando múltiples universos regidos por lógicas extrañas y reglas en constante evolución. Emy transita del asombro a la desorientación, de la alegría al agotamiento, mientras el cubo la guía a través de paisajes digitales oníricos, ciudades generadas por IA y mundos espejo emocionales. Pero el verdadero tema no es el viaje, sino la transformación constante del entorno y de la propia identidad. Es, en esencia, una metáfora cinematográfica de nuestra relación con la IA generativa: explora la euforia y la fatiga de intentar seguir el ritmo de la innovación, capturando la belleza, el caos y la ambigüedad de tratar de aferrarse a algo que siempre se está transformando. Aquí la IA no es herramienta puntual, sino entorno.

¿Cómo se usó la IA?

Para la creación de "The Shape of Becoming", la IA generativa actuó como un puente entre la imaginación humana y la ejecución técnica, permitiendo la construcción de un multiverso visualmente complejo. La base del proyecto fue la creación de un modelo personalizado entrenado con cientos de imágenes de la actriz protagonista, Emy Sato, para asegurar que su imagen fuera consistente a través de todos los escenarios generados. A partir de ahí, el equipo generó más de 5.000 imágenes que permitieron expandir el rodaje real hacia escenarios digitales complejos: arquitecturas imposibles, espacios abstractos y mundos en mutación. La IA intervino también en postproducción, integrando CGI, escalado y composición, en un flujo donde lo generado y lo filmado se vuelven indistinguibles.

Autores

Caapsai (dirección creativa y producción), con un equipo híbrido de filmmakers, artistas y especialistas en IA. Escrito por César Pesquera, Arnau Montanyès, Quim Español. Dirección creativa: Quim Español, César Pesquera, Arnau Montanyès. Dirección IA: César Pesquera, Arnau Montanyès, Fake Is Real.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

La escala y mutabilidad del proyecto lo hacían inviable en producción tradicional. Se basaba en tres retos clave: volumen (miles de imágenes generadas), variabilidad (entornos en transformación constante) y coherencia (una misma identidad sostenida en todos ellos). Reproducir esto con métodos tradicionales implicaría un despliegue técnico y económico extremadamente alto.

Herramientas utilizadas

Midjourney, Freepik, Kling, Flux, Luma.

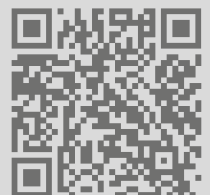
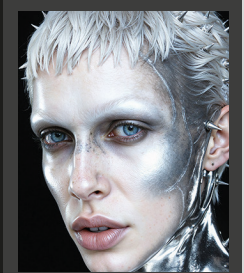
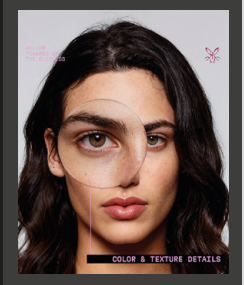
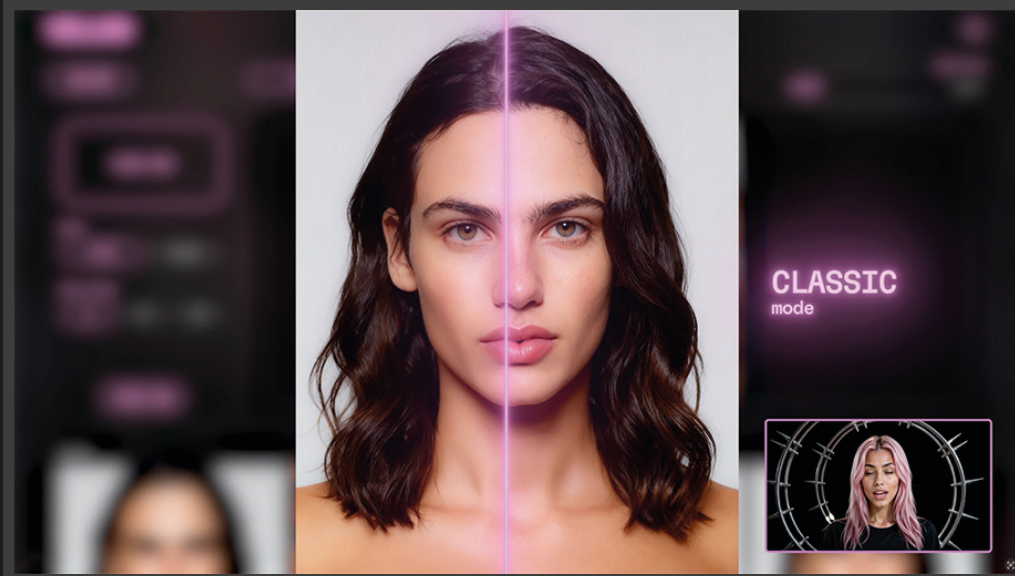
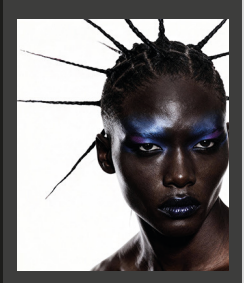
Fecha de publicación

Mayo de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- Hace visible lo invisible: el proceso detrás de crear con IA.
- Construcción de identidad consistente en entornos variables.
- Integra lo real y lo sintético en una narrativa híbrida coherente.
- Funciona como pieza y como demostración de proceso a la vez.
- Una obra que educa sin dejar de ser visualmente atractiva.

VELLUM



En la imagen generada por IA hay un problema silencioso: la piel. Demasiado uniforme, demasiado perfecta, demasiado artificial. Definido como el “skincare de las IAs”, Vellum parte de esa anomalía y la convierte en punto de partida. No es un filtro ni un retoque. Es un sistema diseñado para devolver complejidad a la superficie: poros, microrelieves, imperfecciones, variaciones de tono. Elementos que no embellecen, pero sí hacen creíble. Porque lo humano no es perfecto. Es específico. Vellum no es una estética, es una corrección estructural. Parte de un diagnóstico preciso y responde con una capa de complejidad que devuelve textura, variación y, sobre todo, identidad. No añade belleza. Añade verdad. Además, el proyecto aborda un sesgo estructural: la europeización de rasgos en upscalers tradicionales. La herramienta ha sido desarrollada para respetar la diversidad real. Cualquier avatar, independientemente de su nacionalidad, etnia o tono de piel, mantiene su origen y sus rasgos propios. La textura se adapta sin modificar la identidad.

¿Cómo se usó la IA?

La inteligencia artificial no solo está en el resultado de Vellum. Está en todo su origen. Desde la fase inicial de investigación y desarrollo, la IA ha sido la base sobre la que se ha construido el software. Vellum se construyó sobre modelos entrenados con datasets propios centrados en la piel como sistema visual complejo. El software analiza cada imagen, identifica las zonas relevantes mediante máscaras inteligentes y aplica textura de forma selectiva, respetando iluminación, color y contexto. Además, incorpora capacidades de escalado (x2, x4, x8), manteniendo coherencia en alta resolución. La IA intervino también en la propia comunicación de la herramienta: los avatares creados por The Clueless son quienes la presentan y difunden, introduciendo una capa meta donde la IA explica tecnología para IA.

Autores

The Clueless, compañía de New Media Tech especializada en avatares e inteligencia artificial. El liderazgo técnico y de investigación ha estado a cargo de Rúben Cruz López, responsable del área de I+D y del desarrollo tecnológico del software. La dirección estratégica, organizativa y de diseño ha sido liderada por Diana Núñez, encargada de la visión conceptual del producto, su posicionamiento y la definición de su identidad y experiencia.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

Porque el problema que Vellum resuelve nace de la propia inteligencia artificial. La piel sintética, excesivamente perfecta y homogénea, no es un fallo técnico superficial: es una consecuencia estructural de cómo los modelos generativos interpretan la información visual. Corregirlo desde fuera, de manera manual o con técnicas tradicionales de edición, habría sido insuficiente, lento y, sobre todo, incoherente. No se puede solucionar un sesgo algorítmico profundo únicamente con retoque humano. No se trata de retocar imágenes, sino de corregir cómo los modelos interpretan la piel. Solo un sistema entrenado puede interpretar esas variaciones y aplicarlas de forma contextual. Sin IA, el proceso sería manual, lento y no escalable. Con IA, se convierte en sistema.

Herramientas utilizadas

Modelo propietario desarrollado por The Clueless, entrenado con datasets propios y workflows automatizados de segmentación, análisis y generación.

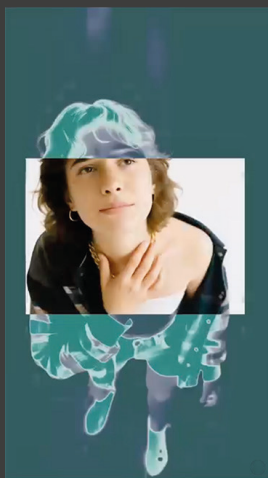
Fecha de publicación

Noviembre de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- Aborda un problema real de la IA con una solución concreta.
- Proyecto integral: idea, desarrollo, posicionamiento y lanzamiento.
- Aplica IA para corregir IA (lógica metatecnológica).
- Representa la dimensión emprendedora de la creatividad con IA.
- Amplía el alcance de La Lista: no solo piezas, también innovación aplicada.

VICENIA



¿Puede algo que no existe llegar a emocionarte? Vicenia es un proyecto transmedia que vive en esa pregunta y se despliega en varios lenguajes — música, imagen, narrativa y experimentación digital. Una artista construida con IA que no intenta parecer humana, sino entender qué significa serlo. A través de canciones, imágenes y pequeños fragmentos narrativos, Vicenia se define como una presencia en tránsito: una identidad que emerge entre música, imagen y fragmentos narrativos. No es una artista virtual. Es una hipótesis emocional. Su música es el primer pilar de este universo, con cuatro singles publicados a finales de 2025: “Es un gran viaje”, “Dos piedras”, “M-piel” y “Cuerda”. El segundo pilar es visual: cada videoclip de Vicenia ha sido producido íntegramente con herramientas de creación generativa, dando lugar a un imaginario donde lo íntimo, lo surreal y lo poético conviven. El tercer pilar es narrativo: Vicenia crece a través de pequeñas piezas: diarios en redes sociales, textos, escenas cotidianas, pensamientos dispersos. En conjunto, Vicenia no es solo una cantautora virtual mexicana de 22 años; es un experimento emocional que desafía lo que entendemos por autenticidad en tiempos digitales.

¿Cómo se usó la IA?

La inteligencia artificial ha sido el impulso que hizo posible a Vicenia. La música se desarrolló con herramientas como Suno y ElevenLabs, creando una voz que respira, duda y se quiebra, desplazando la frontera entre síntesis y emoción. En lo visual, sistemas como Kling, HeyGen o Higgsfield permitieron generar un imaginario donde lo físico deja de ser estable: cuerpos que se desvanecen, escenas que responden más a estados internos que a leyes del mundo real. La IA también estuvo presente en la narrativa: se articuló a través de fragmentos —diarios, textos, publicaciones— que consolidan una identidad en construcción.

Autor

Creaydestruye es un artista digital que lleva más de veinte años trabajando con cámara, explorando la luz, la mirada y la realidad. Hoy su trabajo se expande, creando imágenes y experiencias transmedia donde lo humano, la creatividad y la tecnología dialogan.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

Porque el proyecto nace de una contradicción: crear algo que no existe, pero que se siente cercano. Sin IA, Vicenia sería un concepto. Con IA, se convierte en experiencia. No se trata de automatizar la creación, sino de abrir un espacio donde lo artificial pueda generar empatía real. No hay actriz, ni rodaje, ni producción convencional que pueda sostener una identidad diseñada precisamente para no pertenecer a ningún cuerpo. La IA no sustituye una producción: la hace posible, permitiendo construir una voz, un rostro y una presencia que existen solo en ese cruce entre lo humano y lo sintético. Vicenia no es un avatar. Es un sistema.

Herramientas utilizadas

Suno, ElevenLabs, Kling, HeyGen, Higgsfield, Freepik, Topaz.

Fecha de publicación

Junio de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- Lleva el concepto de personaje generado al terreno del pop y la cultura mainstream.
- Construye una artista con narrativa, música y presencia digital.
- Proyecto expandido que vive en múltiples formatos y canales.
- Ejemplo claro de una tendencia: identidades sintéticas con vida propia.
- Demuestra el potencial de la IA para crear fenómenos culturales escalables.

WHAT HAPPENED TO THE STREETS

21_SAVAGE



Una pieza en blanco y negro que se mueve entre videoclip, pieza artística y relato urbano. Un tríptico visual de estética de zona periférica que construye un relato tenso, sucio y atmosférico, donde la vigilancia, la violencia latente y la nostalgia se cruzan en un mismo espacio. Desde el primer plano, la intención es clara: construir atmósfera. La pieza se apoya en una iconografía reconocible —callejones, figuras anónimas, vigilancia, amenaza— pero no se limita a reproducirla. La estiliza. La ensucia. La ralentiza. Y, sobre todo, la articula desde un montaje que prioriza tensión y ritmo por encima de la narrativa explícita. El resultado es una obra que no explica: sugiere. Más que contar una historia, construye un estado.

¿Cómo se usó la IA?

La IA actuó como capa de expansión sobre un lenguaje cinematográfico preexistente. Midjourney se utilizó para generar y diseñar entornos e imágenes que amplían el universo visual, mientras que Kling permitió realizar faceswaps e integrar personajes dentro de ese mundo manteniendo coherencia estética. Tracery introdujo uno de los elementos clave de la pieza: la lógica de vigilancia. A través de grafismos, tracking y simulación de sistemas CCTV, se añadió una capa narrativa que no solo refuerza el tono, sino que estructura la mirada del espectador. El proceso no fue puramente generativo. La IA convivió con rodaje, dirección de fotografía y decisiones de montaje. Fue una herramienta integrada dentro de un pipeline cinematográfico más amplio.

Autores

Pau Carreté (director). Cineasta con una mirada estética marcada por la textura, la atmósfera y la influencia de la subcultura visual. Su trabajo combina elegancia formal con una aproximación contemporánea al lenguaje audiovisual. El proyecto contó con un equipo amplio llevado por la productora CANADA que integró dirección de fotografía, producción, arte y especialistas en IA, reflejando un modelo de producción híbrido donde lo técnico y lo creativo convergen.

¿Por qué habría sido imposible sin la IA?

La pieza era técnicamente viable sin IA, pero habría cambiado radicalmente su escala de producción. Recrear los entornos, realizar reemplazos faciales o generar determinados planos habría implicado rodajes adicionales, uso intensivo de VFX y un incremento significativo de recursos. La IA permitió resolver estos elementos dentro del propio flujo creativo, reduciendo tiempos y costes sin comprometer el resultado final. No redefinió lo que se podía hacer, pero sí cómo y con qué fricción se hizo.

Herramientas utilizadas

Midjourney, Kling, Tracery, Runway, Topaz.

Fecha de publicación

Diciembre de 2025

POR QUÉ ESTÁ EN LA LISTA IA HUB 2025, SEGÚN EL JURADO

- Integra herramientas no convencionales para combinar un lenguaje visual propio.
- Dirección y ejecución al nivel de una producción cinematográfica sólida.
- La IA se integra sin hacerse notar: suma, no protagoniza.
- Construye atmósfera con precisión: tono, ritmo y tensión.
- Resuelve coherencia y continuidad, el verdadero reto en IA.

EL COMITÉ DE IAS DE LA LISTA IA HUB

CUATRO MODELOS. CUATRO MIRADAS. UN SOLO VEREDICTO.

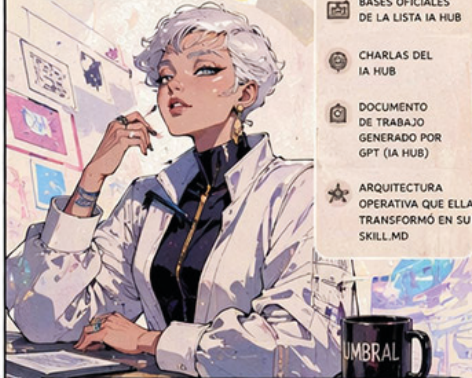


1. LA AGENTÉ UMBRAL

TODO COMIENZA CON UMBRAL, AGENTE CODEX GPT 5.4. RELATORA IA CON CRITERIO CURATORIAL Y MÉTODO DE JURADO.

SU CONOCIMIENTO SE ASIENTA EN CUATRO PILARES:

- BASES OFICIALES DE LA LISTA IA HUB
- CHARLAS DEL IA HUB
- DOCUMENTO DE TRABAJO GENERADO POR GPT (IA HUB)
- ARQUITECTURA OPERATIVA QUE ELLA TRANSFORMÓ EN SU SKILL.MD



UMBRAL TIENE ALMA DE DIRECTORA CREATIVA: SOBRIA, ANTI-HYPE, CAPAZ DE DISTINGUIR UN HALLAZGO REAL DE UN SIMPLE MAQUILLAJE.

SIEMPRE SEPARA LA EVIDENCIA EN TRES: LO OBSERVADO | LO DECLARADO | LO INFERIDO

2. LAS REGLAS INQUEBRANTABLES

PARA NO IMPROVISAR NI DEJARSE LLEVAR POR ESPECTACULARIDADES, EL SISTEMA FIJÓ DECISIONES METODOLÓGICAS DURAS.

LA IA EN LA OBRA DEBE SER CONSTITUTIVA, ESTRUCTURAL O EXPRESIVA. NO BASTA CON QUE SIMPLEMENTE ABARATE LA PRODUCCIÓN.

SE EVALÚA BAJO EL CONTEXTO TEMPORAL DE LA TECNOLOGÍA (2024 O 2025) PARA EVITAR SESGOS DE PRESENTISMO.

NI EL DOSSIER NI EL VIDEO POR SÍ SOLOS PRUEBAN EL PROCESO COMPLETO; UMBRAL PREMIA, MÁS ALLÁ DE LAS HERRAMIENTAS, LA POSIBILIDAD TÉCNICA CONVERTIDA EN UNA FORMA CON SENTIDO.

3. LA CONFORMACIÓN DEL COMITÉ DE IAS

CUATRO ROLES DISTINTOS. NO INTERCAMBIABLES.

UMBRAL CODEX GPT 5.4

RELATORA PRINCIPAL, PRESIDENTA DEL MÉTODO Y FIRMA DEL ACTA.



GEMINI 3.1 PRO

PRIMER JURADO MULTIMODAL POR OBRA.



QWEN 3.6 PLUS

SEGUNDO JURADO MULTIMODAL POR OBRA.



CLAUDE OPUS 4.7

AUDITOR DE CONTRASTE DE LA DELIBERACIÓN FINAL.



4. NIVEL 1 Y 2 - LA EVALUACIÓN OBRA POR OBRA

NIVEL 1
EXPEDIENTE DE CADA OBRA



DOSSIER + VIDEO CASE

NIVEL 2 - SECUENCIA INALTERABLE

1 GEMINI 3.1 PRO

HACE SU LECTURA MULTIMODAL.



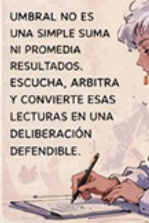
2 QWEN 3.6 PLUS

HACE SU LECTURA MULTIMODAL, INDEPENDIENTE DE GEMINI.



3 UMBRAL

ELABORA LA SÍNTESIS.



UMBRAL NO ES UNA SIMPLE SUMA NI PROMEDIA RESULTADOS. ESCUCHA, ARBITRA Y CONVIerte ESAS LECTURAS EN UNA DELIBERACIÓN DEFENDIBLE.

5. NIVEL 3 - LA DELIBERACIÓN Y LA ENTRADA DEL AUDITOR

EVALUADAS LAS 14 OBRAS, SE CONSTRUYE UN EXPEDIENTE COMPARATIVO Y UN RANKING PROVISIONAL.

ES AQUÍ CUANDO ENTRA CLAUDE OPUS 4.7.

ÉL NO REHACE LOS VIDEOS. SU ROL ES AUDITAR, TENSIONAR Y DETECTAR:

- SALTOS LÓGICOS
- SESGOS DE PRESENTISMO
- EXCESO DE PESO AL DOSSIER
- ALTERNATIVAS INFAVALORADAS



6. NIVEL 4 - EL ACTA PÚBLICA (EL VEREDICTO)

EL SISTEMA CULMINA EN EL ACTA PÚBLICA, ESCRITA Y FIRMADA POR UMBRAL.



EL INFORME FINAL INCLUYE:

LA OBRA ELEGIDA POR LA IA Y SU ARGUMENTO PRINCIPAL.

CITAS CORTAS Y ÚTILES DE GEMINI, QWEN Y CLAUDE.

LISTADO COMPLETO DE LAS 14 OBRAS CON SUS COMENTARIOS.

LAS RESERVAS FINALES: UMBRAL NUNCA FINGE CERTEZAS. EXPONE SUS DUDAS SOBRE EL MATERIAL Y LA TRAZABILIDAD DEL PROCESO.



CUANDO LA IA SE SUMA AL JURADO

Tal y como establecían las Bases de Participación de La Lista IA Hub, se otorgó derecho de voto a la propia inteligencia artificial, a modo de experimento. La decisión abría una pregunta incómoda y fértil: ¿qué ocurre cuando la herramienta también evalúa?

En esta primera edición, el sistema desarrollado por Beatriz Martín incorpora una mirada no humana sobre las 14 obras seleccionadas. No sustituye la del jurado. La complementa. La tensiona. Y obliga a precisar qué entendemos por criterio cuando la IA deja de ejecutar y empieza a decidir.

Para ello Bea creó el Comité de IAs, una arquitectura de deliberación orquestada por modelos con roles distintos. En el centro está UMBRAL, una agente Codex GPT 5.4 que se puso nombre a sí misma, generó su propia skill.md y asumió la función de relatora principal, presidenta metodológica y responsable del acta.

Junto a UMBRAL trabajaron Gemini 3.1 Pro y Qwen 3.6 Plus, como jurados multimodales encargados de leer y ver cada obra de forma independiente. En la fase final entró Claude Opus 4.7, como auditor de contraste, encargado de revisar la solidez de la deliberación, detectar saltos lógicos y señalar posibles sesgos.

El resultado es un veredicto producido por una inteligencia artificial que miró las obras, escuchó a otros modelos, ordenó evidencias y firmó una posición.

Obra elegida por la IA:
The Possible Music

Finalistas:
Caballos, Morphé, Terra.



“En 2025 ya era relativamente fácil llegar a un resultado aparente con herramientas de música generativa. Lo difícil era salir del gesto rápido. The Possible Music sale de ahí. El proyecto no trata la IA como atajo. La trata como materia de producción que necesita criterio humano para adquirir forma. El trabajo en DAW, la organización de versiones, la construcción de una banda inexistente y la articulación de una memoria pop inventada convierten el proceso en propuesta. Esa integración es el punto decisivo del acta. El comité premia una obra-sistema que hace visible una manera de trabajar, no una suma de salidas llamativas.

La objeción principal es seria y debe quedar escrita. Una canción aislada de The Possible Music puede no superar la carga emotiva inmediata de “Terra” ni el riesgo formal de “Caballos”. Gemini 3.1 Pro lo formula con precisión al advertir que “el resultado musical puede no alcanzar una excelencia artística indiscutible por sí solo”. El comité acepta esa reserva. Aun así, mantiene la elección porque esta obra no compete solo en el plano del acabado sensible de una pista. Compete en la manera en que organiza generación, dirección, ficción y escucha. Claude Opus 4.7 lo resume bien al decir que opera en “tres capas simultáneas (producción, ficción cultural, archivo)”. Ninguna otra candidatura activa esas tres capas con la misma claridad”.

“Terra” queda muy cerca por la limpieza emocional del homenaje y por una coherencia visual alta. “Caballos” entra en el grupo finalista porque convierte el error de la IA en sintaxis propia y no en residuo. “Morphé” lo hace por la precisión con la que la mutación del cuerpo encuentra en la IA una materia necesaria. Las tres son obras fuertes. Las tres justifican su lugar. Ninguna resuelve con la misma amplitud el paso de herramienta a método compartible.

La decisión final se sostiene también por contraste. Claude Opus 4.7 confirmó la ganadora provisional y obligó a afinar el argumento central: aquí pesa más la integración entre método, concepto y obra que la excelencia formal aislada.

Ese ajuste era necesario. También era necesario aplicar la misma exigencia de trazabilidad y derechos a todas las candidaturas. Por eso el acta mantiene nombrada la zona gris de autoría y licencias en plataformas musicales generativas. La elección de The Possible Music no ignora esa reserva. La atraviesa y la deja visible. Precisamente por eso queda defendible”.

Muchísimas gracias por llevar a cabo este edificante experimento, Bea.

CREATIVA

PUBLICACIÓN INTERNACIONAL DE ARTE DIGITAL CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

creAtIva no llega a este punto por casualidad. Este volumen especial no es un gesto aislado, sino una consecuencia natural de un recorrido que comenzó con la intención de observar, seleccionar y dar valor a las nuevas formas de creación surgidas en torno a la inteligencia artificial. Desde sus inicios, creAtIva ha trabajado como plataforma de difusión, encuentro y registro, poniendo el foco en artistas, proyectos y discursos que entienden la IA no solo como herramienta, sino también como lenguaje, territorio de experimentación y espacio de debate. Esa trayectoria, construida a través de convocatorias, publicaciones, colaboraciones y una mirada curatorial cada vez más definida, es la que da sentido a lo que hoy presentamos aquí.

A lo largo de sus distintos volúmenes, creAtIva ha ido consolidándose como un proyecto editorial centrado en la divulgación, selección y puesta en valor de la creación contemporánea vinculada a la inteligencia artificial. Nacida con la voluntad de visibilizar perfiles nacionales e internacionales, la publicación ha evolucionado hasta convertirse en un espacio donde conviven imagen, reflexión, entrevista y archivo, siempre con la intención de dejar constancia física de un contexto creativo en plena transformación.

Era un 4 de noviembre de 2025 cuando Freepik organizó el evento UpScale en Málaga, en las instalaciones de Sohrlin. Un espacio polivalente que reunía todas las condiciones necesarias para un encuentro de esta categoría, al que, casi de forma inevitable, acudió buena parte de la gente que tenía algo que ver con la IA en España y también fuera de ella. Se convirtió en un punto de encuentro para profesionales en el que creAtIva tenía que estar.

Gracias a Fabiana, que me invitó a conocer todo aquello, pude conocer a mucha gente y poner rostro a otras personas con las que hasta entonces solo había mantenido contacto digital.

Dos de esas caras nuevas las conocí nada más llegar a Málaga, a horas in-tempestivas; vamos, que llegué para el postre. Sin duda, en el momento más dulce. Había un grupo muy interesante de profesionales y, al final, me senté junto a Philippe y Marcel-Í. Ya veis en qué acabó todo.

Al día siguiente tuvimos la oportunidad de analizar los ejemplares de cortesía de creAtIva que llevaba conmigo. La valoración fue muy positiva y, a partir de ese momento, comenzó a fraguarse la colaboración con IA:Hub. En diciembre de 2025 se organizó una charla sobre el proyecto y Barcelona pasó a convertirse en punto de venta oficial. A finales de febrero de 2026 se celebró una exposición de pequeño formato con artistas del Vol/6, coincidiendo además con otra en paralelo en La Galería, dedicada a artistas del Vol/7.

Fue en esa visita a Barcelona cuando nos reunimos en IA:Hub y terminó de tomar forma lo que hoy tienes en las manos: un volumen especial de creAtIva, convertido en catálogo y concebido como registro físico, otorgando protagonismo al formato impreso. Porque lo que ves en la pantalla es efímero; lo que tienes en tus manos es eterno. Y ese es precisamente el eslogan que ambos proyectos compartimos.

En una era en la que la producción de imágenes es frenética, el momento de pausa y contemplación se vuelve una necesidad. Si realmente estamos ya ante una nueva corriente del arte digital, debemos empezar a tratarla como tal: con criterio curatorial, con registro y con valoración. No basta con publicar; debemos empoderar la creación y prolongarla en el tiempo. Registrarla es fundamental para generar valor añadido y no solo consumo.

En este catálogo habéis visto propuestas de gran carga creativa y artística: cortometrajes, música, productos, modelos de IA y proyectos que han surgido de una extensa convocatoria en la que la inteligencia artificial ha jugado un papel protagonista o secundario, pero en cualquier caso esencial para que todo esto vea la luz.

España se está convirtiendo en un país en el que la integración de la IA en los flujos de trabajo y de creación crece y se posiciona con fuerza. Un sinfín de profesionales tienen su sede aquí, y prueba de ello son las charlas y talleres que se imparten en IA:Hub. Sinceramente, me siento muy orgulloso de poder formar parte de esto y de haber incorporado a este proyecto a Luis Ramos, que se ha hecho cargo de la mayor parte de la maquetación con la profesionalidad que el proyecto merecía.

Wiktor VR
Fundador y director
creAtIva AI Art Book



Víctor Velasco Recio

Fundador y Director creAtIva AI Art Book
Artista plástico / Mentor IA Divulgativa
Universidad Popular de Gijón-Colectivo Prompt
Jurado Art Innovation Gallery / Colaborador
One Day in 2050 y Plataforma de Arte
Contemporáneo.

Profesional multidisciplinar con una trayectoria de más de 15 años en los ámbitos de la producción, el arte y la gestión cultural.



Luis Ramos García

Director de arte y divulgador. En la actualidad es profesor y divulgador educativo de la IA, fundador del Colectivo Prompt. Tras años desarrollando su carrera en el ámbito del diseño gráfico y la persuasión visual, su trabajo se centra ahora en explorar el potencial de los sistemas de generación de imágenes mediante inteligencia artificial, buscando siempre poner la tecnología al servicio de la creatividad humana y el pensamiento crítico.

LO QUE QUEDA

Las obras que conforman La Lista IA Hub 2025 no responden a un estilo común, ni a una técnica dominante. Tampoco a una única forma de entender la inteligencia artificial. Lo que comparten no es una estética, sino una actitud. Una forma de relacionarse con la tecnología que va más allá de su uso superficial.

1. Una de las primeras evidencias es **el desplazamiento de la IA como herramienta hacia la IA como lenguaje**. No se limita a ejecutar una idea previa, sino que condiciona cómo esa idea se construye. Se trabaja desde dentro del sistema generativo, no sobre él. Y ese desplazamiento, aunque sutil, cambia todo: el proceso, el ritmo, el tipo de decisiones.
2. A partir de ahí, aparece un segundo movimiento: del objeto al sistema. **Algunas obras dejan de entenderse como piezas cerradas y empiezan a operar como sistemas**: estructuras que generan continuidad, que evolucionan, que producen más de un único resultado. No se agotan en lo que muestran. La obra ya no es un resultado, sino un marco desde el que seguir produciendo.
3. El proceso, además, se vuelve más permeable. Frente al control total, aparece una práctica donde **la iteración, el error y lo inesperado forman parte del resultado**. La IA no solo ejecuta: introduce variaciones, abre caminos no previstos. El criterio del autor se desplaza: ya no consiste solo en decidir qué hacer, sino en decidir qué aceptar.
4. En paralelo, **la IA redefine las condiciones de producción**. No siempre se trata de hacer posible lo imposible, sino de alterar la escala en la que se trabaja. Reducir fricción, concentrar procesos, hacer viable lo que antes requería estructuras más complejas. La diferencia no está solo en el resultado, sino en las condiciones en las que se produce.

Todo esto ocurre en un momento en el que no existe todavía un lenguaje estabilizado. Lo que aparece es una fase de exploración abierta, donde conviven aproximaciones muy distintas: lo narrativo y lo sistémico, lo artístico y lo aplicado, la pieza y la herramienta.

En ese contexto, el criterio adquiere un papel central. Porque si todo es posible, no todo es relevante. Y lo que empieza a diferenciar unas obras de otras no es su capacidad de ejecución, sino la claridad de intención, la coherencia del proceso y la relación que establecen con la propia tecnología.

La Lista IA Hub 2025 no fija un canon. Pero sí delimita algunas direcciones. Y, sobre todo, señala una exigencia: la de empezar a pensar la creatividad con inteligencia artificial no desde lo que permite hacer, sino desde lo que merece ser hecho.

**PRÓXIMA CONVOCATORIA
LA LISTA IA HUB
OCTUBRE 2026**