

Inteligencia artificial y crítica cinematográfica: un estudio bibliométrico sobre la dimensión emocional en la interpretación fílmica

Aura Padilla Martínez

Doctoranda Universidad Complutense de Madrid ✉ <https://dx.doi.org/10.5209/dcin.100257>

Recibido: 14 de enero de 2025 / Aceptado: 3 de septiembre de 2025

Resumen. Este artículo presenta un estudio bibliométrico que examina cómo la literatura científica reciente aborda la relación entre inteligencia artificial (IA), crítica cinematográfica y emociones humanas. A partir del análisis de tres bases de datos académicas (Scopus, Web of Science y Dialnet), se identificaron las tendencias más relevantes entre 2014 y 2024. Los resultados muestran un aumento progresivo de investigaciones en torno a la IA y la emocionalidad en entornos artísticos y narrativos, aunque con enfoques diversos. Mientras Scopus y WoS se centran en aspectos tecnológicos y visuales, Dialnet adopta una perspectiva más ética y educativa. No obstante, se detecta una carencia significativa de estudios que aborden el análisis emocional de críticas cinematográficas desde el procesamiento del lenguaje natural (PLN). Este vacío sugiere la necesidad de investigaciones futuras que integren enfoques interdisciplinarios capaces de analizar la subjetividad y emocionalidad desde una perspectiva lingüística y hermenéutica, especialmente en el contexto de la creciente sofisticación de los modelos generativos de IA.

Palabras clave: Inteligencia artificial, crítica, emociones, películas.

EN Artificial Intelligence and Film Criticism: A Bibliometric Study on the Emotional Dimension in Film Interpretation

Abstract. This article presents a bibliometric study that examines how recent scientific literature addresses the relationship between artificial intelligence (AI), film criticism, and human emotions. Based on the analysis of three academic databases (Scopus, Web of Science, and Dialnet), the study identifies key research trends between 2014 and 2024. Findings reveal a growing academic interest in AI and emotionality within artistic and narrative environments, though with diverse focal points. While Scopus and WoS emphasize technological and visual aspects, Dialnet offers a more ethical and educational perspective. However, there is a notable absence of studies that explore emotional analysis in film criticism through natural language processing (NLP). This gap highlights the need for future interdisciplinary research capable of integrating linguistic and hermeneutic approaches to address subjectivity and emotional depth, particularly as AI-generated texts become increasingly sophisticated.

Keywords: Artificial Intelligence, criticism, film, emotions.

Sumario: 1. Introducción 2. Crítica cinematográfica como interpretación subjetiva 2.1. La inteligencia artificial en el análisis audiovisual 2.2. Neurociencia, emociones y crítica 2.3. Tensiones actuales entre la IA, crítica y subjetividad 3. Metodología 4. Resultados 5. Discusión 6. Conclusiones 7. Bibliografía.

Cómo citar: Padilla Martínez, A. (2026). Inteligencia artificial y crítica cinematográfica: un estudio bibliométrico sobre la dimensión emocional en la interpretación fílmica. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 49, 215-222. <https://dx.doi.org/10.5209/dcin.100257>.

1. Introducción

La llegada de la inteligencia artificial (IA) ha traído una revolución en procesos de creación, análisis o pensamiento de una gran cantidad de campos de especialización (Russell & Norvig, 2020). Este desar-

rollo tecnológico ha abierto un debate académico, social y ético sobre el aumento de la posibilidad de automatizar tareas tradicionalmente humanas, con todos los cambios que ello conlleva. Dentro de esas tareas, aparece la crítica cinematográfica; un campo

que Bazin (2005) explica como un ámbito donde la subjetividad y la experiencia estética se conectan directamente con la experiencia humana. Sostiene que la crítica se construye como una forma de reflejar lo que el ser humano experimenta a través de los sentidos. Entonces, ¿puede una máquina interpretar una película, emitir juicios estéticos y comprender la emocionalidad de su metraje?

Esta revolución, si es posible llamarla así, desarrolla un término cada vez más presente: Inteligencia artificial afectiva. Picard (1997) explicaba que esta parte de la IA busca simular las emociones humanas a través de los modelos de lenguaje. Establece que, si nosotros le damos las herramientas suficientes a las máquinas, podrán llegar a entender o expresar nuestras emociones.

Sin embargo, integrar estos sistemas en la crítica cultural puede llevar a cuestionamientos epistemológicos. ¿Puede una IA crear una crítica con la misma forma subjetiva, contextual y emocional que un ser humano? McStay (2018) señala que la IA emocional puede identificar emociones básicas, pero que carece de contexto y empatía real, por lo que, su aplicación en los medios culturales no sería algo positivo.

A medida que los sistemas de inteligencia artificial (IA) avanzan en su capacidad para generar, clasificar e interpretar contenidos culturales, surge un debate relevante sobre el papel que estas tecnologías pueden desempeñar en campos marcados por la subjetividad, como es el caso de la crítica cinematográfica. Paralelamente, el desarrollo de modelos de procesamiento del lenguaje natural (PLN) y de análisis afectivo plantea nuevas posibilidades y desafíos para comprender cómo se expresan y reconocen las emociones en contextos culturales mediados por IA.

Dentro de este escenario, el presente artículo parte de la pregunta: ¿Cómo ha abordado la literatura científica reciente la intersección entre inteligencia artificial, crítica cinematográfica y emociones humanas? Esta cuestión busca identificar si existe una producción académica que conecte estos tres elementos de estudio, y cuál es la profundidad con la que lo hace.

2. La crítica cinematográfica como interpretación subjetiva

La crítica cinematográfica lleva muchos años siendo un factor relevante dentro de la cultura contemporánea, ya que se ha erigido como un puente entre las obras audiovisuales y la interpretación que se hace de ellas (Rodowick, 2001). Según Gunnin (2006), este tipo de formas de expresión cinematográfica establecen un análisis de aspectos relevantes de la película que, en ocasiones, no se distingue del público no especializado.

Por ello, según Cassetti (1999), el crítico no solo explica, sino que crea una jerarquía y establece cuáles son las relaciones entre la obra y el marco social y estético de la sociedad actual. Bourdieu (1993) calificaba al profesional de este campo como un agente que tenía el poder de canonizar ciertas obras, y marginar otras.

En la actualidad, los expertos en la materia empiezan a tener barreras. La irrupción de internet y las redes sociales han dado pie a que personas amateurs, influencers o youtubers se posicionen como nuevas figuras culturales, de conocimiento limitado (Jenkins, 2006). Plataformas como Twitter o Tik Tok han diversificado el acceso a la crítica, lo que ha llevado a casi eliminar los límites de un análisis estructurado y argumentado (Tyron, 2013).

Esto lleva a que expertos como Couldry y Turow (2014) entiendan que el algoritmo ya no solo está desplazando las decisiones humanas de una forma automática, rápida y eficiente, además, la experiencia subjetiva se diluye al no tener una base cultural; lo que plantea cuál es el papel de la crítica actual y de los expertos.

2.2. La inteligencia artificial en el análisis audiovisual

Queramos o no, la inteligencia artificial se ha transformado y adaptado a la producción y contenido audiovisual. Plataformas de la talla de Netflix, HBO o Amazon Prime tienen al algoritmo funcionando para mejorar la experiencia de los usuarios, recomendándoles películas según sus gustos (Gomez-Urbe y Hunt, 2015).

Además, gracias al desarrollo del lenguaje natural (PNL), guiones, reseñas o los subtítulos en los videos son analizados por la IA para mejorar la experiencia y tener una mayor adaptación en los productos que consumimos (Jurafsky y Martin, 2020). En cierta forma, se podría decir que la IA actúa como un asistente técnico del medio audiovisual.

En los últimos años, uno de los aspectos más importantes dentro de este campo ha sido la minería de datos. IBM Watson Tone Analyzer o Afectiva son algunas de las inteligencias que analizan las reacciones del público a raíz de las reseñas o las expresiones faciales que se recogen por sensores; sin embargo, su interpretación se sigue basando en correlaciones estadísticas, lo que deja fuera aspectos como el cultural.

Desde el punto de vista más cognitivo, la IA procesa la información a través de estos modelos de inferencia estadística. Si nos centramos en un análisis, vemos que son capaces de replicar patrones complejos e imitar el lenguaje humano natural con un gran nivel de sofisticación (lo podemos observar en los modelos generativos como GPT o Perplexity). Estos sistemas poseen cierta conciencia de lo que se le pide, pero tienen una intencionalidad limitada. Por ello, Picard (1997) defiende la "IA afectiva" como hacer que los sistemas artificiales simulen esas emociones, pero, si nos basamos en el tema de las críticas, implicaría factores como la subjetividad y la experiencia del crítico, algo que, hoy en día, es complicado de duplicar en una IA.

Por ello, el debate sobre la IA como crítico de cine no es solamente tecnológico, sino también epistemológico: ¿puede una máquina producir un juicio cultural? ¿Es posible que genere interpretaciones con valor hermenéutico? Estas preguntas abren el camino para el análisis de la literatura científica reciente, que ha empezado a explorar estas intersecciones entre tecnología y subjetividad.

2.3. Neurociencia, emociones y crítica

Se sabe que las emociones son esenciales para la supervivencia, la adaptación o la comprensión de los cambios que se producen en la vida de los seres humanos; pero no es solo eso, ya que desempeñan un papel relevante en la propia crítica de cine. Walter Cannon, quién es considerado pionero en neurología emocional, explicaba que la actividad emocional central, era mucho más relevante que la periférica.

Según la teoría Cannon-Bard (décadas de 1920 - 1930) el tálamo envía señales simultáneas a la corteza (para la conciencia emocional) y al sistema nervioso autónomo (para la respuesta fisiológica), lo que permite que la reacción emocional y los cambios corporales ocurran paralelamente, sin que uno sea el causante del otro. Esto provoca la activación de los músculos implicados en la expresión emocional y retroalimenta a la corteza cerebral para la interpretación consciente.

¿Por qué entender esto es importante? La crítica cinematográfica se basa en las emociones que genera una película en la persona que la está viendo y analizando. Permite una apreciación de los elementos emocionales de la película, los cuáles ayudan a enriquecer la propia evaluación y mejorar la conexión con la temática, los personajes o el propio mensaje que quiera mostrar la película.

Además, según la teoría de la emoción construida por Lisa Feldman Barrett (2016), las emociones no son automáticas ni universales: el cerebro las construye predictivamente a partir de sensaciones corporales en un contexto cultural y personal específico. Así, las emociones se moldean por la interacción entre sistema nervioso, el entorno y la cultura; algo de lo que adolece la IA, ya que no posee ni cuerpo ni historia personal para construir emociones auténticas. Este proceso físico-emocional es inalcanzable para una IA, que aunque puede analizar patrones y generar descripciones, no puede procesar las emociones que influyen en las críticas.

Paul MacLean (1990), con su teoría del cerebro triuno, situó el sistema límbico, considerada la parte emocional del cerebro, como pieza central en la respuesta afectiva humana. Las máquinas carecen de este sistema, por lo que aunque detecten patrones emocionales en guiones o actuaciones, no pueden experimentar su impacto como un ser humano.

Por otro lado, la teoría James-Lange (1884) afirma que las emociones surgen al percibir respuestas fisiológicas a estímulos, no al revés; es decir, una persona llora porque siente pena por algo o alguien, pero no al contrario. Aunque las máquinas reconocen patrones, no pueden experimentar tales cambios corporales, lo que acentúa la brecha entre percepción humana e IA en contexto crítico.

Finalmente, teorías modernas como la de Barrett subrayan que la emoción es una construcción, influida por cultura y lenguaje, y no una respuesta fija. Por ejemplo, la envidia puede sentirse y expresarse de formas muy diferentes según contexto, y esta interpretación contextual es algo inherente a la crítica humana, imposible de replicar por máquinas.

2.4. Tensiones actuales entre IA, crítica y subjetividad

La IA ha supuesto un cambio de prisma dentro de la producción audiovisual en tareas de edición, transcripción, catalogación y mejora técnica de imagen y sonido, liberando tiempo para la creatividad y reduciendo costos (Hinojosa-Becerra, 2024). Además, optimiza la experiencia del espectador, personalizando el servicio. Sumado a las herramientas de subtítulos, traducción o la realidad virtual aumentada.

La interacción humana se construye mediante asociaciones simbólicas entre estímulos visuales y emociones (Durand, 1981), un mecanismo que el cine ha potenciado durante siglos: desde Verne y Méliès hasta la narrativa compleja de Welles y Asimov. En narrativas cinematográficas como *Terminator* (Cameron, 1984), *Arrival* (Villeneuve, 2016), *Ex Machina* (Garland, 2014) o *Her* (Jonze, 2013), la IA aparece como espejo de nuestra subjetividad, abriendo debates de identidad, ética y emocionalidad.

Este avance tecnológico plantea un debate crucial sobre la IA y la Inteligencia Emocional (IE). Según el psicólogo Daniel Goleman (1996), la IE es “la capacidad de reconocer las emociones propias y ajenas, y de gestionar nuestra respuesta ante ellas”. Películas de ciencia ficción como *Inteligencia Artificial* (Spielberg, 2001) exploran estos dilemas éticos y emocionales, cuestionando la capacidad de las máquinas para experimentar emociones y relaciones humanas. Aunque la IA puede replicar parte del procesamiento que realiza el cerebro humano, Goleman sostiene que la IE es lo que nos hace verdaderamente humanos, dotándonos de una autenticidad que las máquinas, por más avanzadas que sean, no pueden replicar.

En este contexto, los modelos de lenguaje generativo pueden producir reseñas estructuralmente correctas o hasta estilísticamente sofisticadas, pero sin verdadera interpretación. Esta distancia entre procesamiento y comprensión revela un vacío entre el lenguaje de la IA y el lenguaje humano. Por eso, automatizarla equivale a externalizar el juicio, despojándose de historia, subjetividad y sensibilidad.

3. Metodología

Este estudio adopta un enfoque bibliométrico descriptivo, centrado en identificar trabajos académicos que aborden la relación entre inteligencia artificial, las emociones humanas y la crítica cinematográfica en el periodo entre 2014-2024. El objetivo principal de esta metodología es analizar si los artículos localizados responden a la pregunta de investigación: ¿cómo se representan y analizan las emociones en la crítica cinematográfica en relación con la inteligencia artificial?

Se seleccionaron tres bases de datos académicas de referencia: Scopus, Web of Science (WoS) y Dialnet. La elección responde a su relevancia en diferentes contextos geográficos y disciplinares, como son: Scopus y WoS por su cobertura internacional y multidisciplinar, y Dialnet por su enfoque en el ámbito de las humanidades y ciencias sociales.

La búsqueda se realizó con las siguientes combinaciones de términos clave, en inglés y en español:

- “artificial intelligence” OR “inteligencia artificial”
- AND “film criticism” OR “crítica cinematográfica”
- AND “emotions” OR “emociones”
- AND “movies” OR “películas”

Se aplicaron los siguientes filtros:

- Tipo de documento: artículos académicos
- Idiomas: inglés y español
- Periodo: 2014 a 2024
- Acceso: libre

La búsqueda inicial arrojó un total de 48 artículos distribuidos así: 33 en Scopus, 6 en WoS y 9 en Dial-

net. Sin embargo, una revisión detallada de títulos, resúmenes y palabras clave permitió observar que la mayoría de estos artículos no trataban de manera directa o profunda el objeto específico de estudio.

El proceso de filtrado se centró en evaluar tres criterios:

1. ¿Existe un vínculo entre inteligencia artificial y crítica cinematográfica?
2. ¿Se aborda la dimensión emocional como parte del análisis?
3. ¿Hay relación entre los cuatro elementos (IA, emociones, crítica y películas)?

Aplicando estos criterios, se redujo la muestra a 17 artículos. Esta selección final se compone de aquellos trabajos que, aunque con diferentes enfoques, establecen conexiones entre las variables estudiadas, permitiendo observar hasta qué punto el campo ha abordado esta interrelación específica.

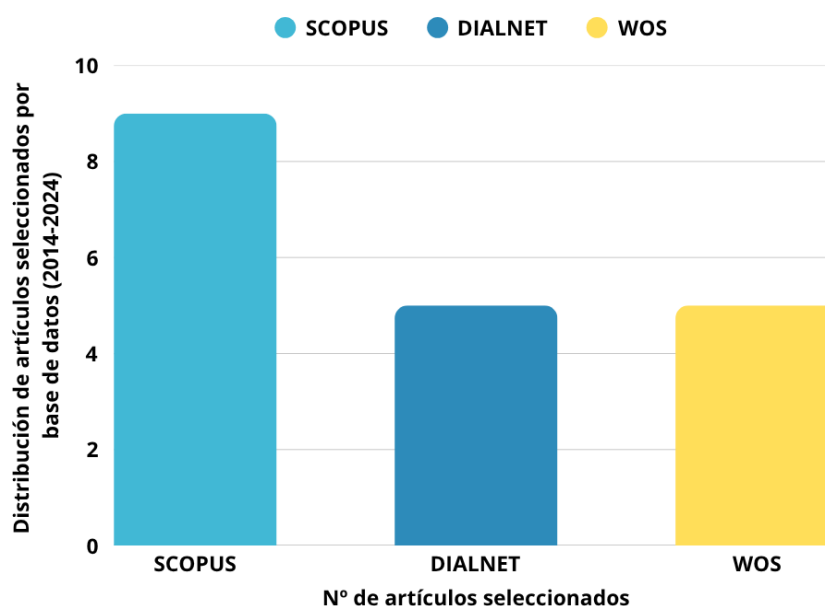


Gráfico 1: Distribución de artículos seleccionados por base de datos (2014-2024). Fuente: elaboración propia.

Durante el análisis, se identificaron tres grandes líneas temáticas dentro de los artículos seleccionados:

- **Tecnológica-aplicada:** estudios sobre IA en entornos audiovisuales, análisis automático de emociones o generación de contenido.
- **Ético-educativa:** reflexiones sobre el uso de IA en procesos creativos y su impacto en la subjetividad, especialmente en jóvenes.
- **Narrativa-cultural:** abordajes desde el cine de ciencia ficción, centrados en cómo se representan las emociones y la subjetividad artificial en los relatos.

4. Resultados

El presente apartado expone los hallazgos derivados del análisis bibliométrico realizado sobre la literatura científica que explora la relación entre inteligencia artificial, crítica cinematográfica y emociones humanas y las películas en el periodo 2014-2024. Como se explicó en la metodología, la selección final incluyó únicamente aquellos trabajos que abordan de manera directa estas cuatro dimensiones, excluyendo estudios tangenciales centrados solo en IA, emociones o narrativa audiovisual sin conexión directa con la crítica cinematográfica.

Los resultados se organizan en función de tres niveles de análisis. En primer lugar, se presenta la distribución cuantitativa de los artículos según su fuente y base de datos; en segundo lugar, se iden-

tifican tendencias temáticas comunes que permiten clasificar los enfoques predominantes en el campo; y finalmente, se examinan los vacíos y limitaciones detectados, especialmente en lo que respecta al uso de herramientas de procesamiento del lenguaje natural (PLN) para analizar la crítica de cine desde una perspectiva emocional por parte de la IA.

Este enfoque permite ver la importancia académica de la problemática investigada, además de identificar las limitaciones y oportunidades que emergen en la confluencia entre tecnología, emocionalidad, subjetividad y análisis cultural.

Tabla 1: Recopilación de artículos encontrados en las bases de datos

SCOPUS	WOS	DIALNET
Endres, C., Frieß, F. y Hermann, I. (2024). Fiction meets fact: Exploring human-machine convergence in today's cinematographic culture. <i>i-com</i> , 23(2), 293-304. https://doi.org/10.1515/icom-2024-0012 .	Wędołowska, A., Weber, D. y Kostek, B. (2023). Predicting emotion from color present in images and video excerpts by machine learning. <i>IEEE Access</i> , 11, 66357-66366.	Vergara, A. (2024). Letras, IA, bytes y bits: ¿quién escribirá la literatura del futuro? <i>La Palabra</i> , (48), e18137. https://doi.org/10.19053/uptc.01218530_n48.2024.18137 .
Jiang, Y. (2024). Evolutionary emotion of AI and subjectivity construction in <i>The Windup Girl</i> . <i>Neohelicon</i> , 51(2). https://doi.org/10.1007/s11059-023-00723-8 .	Huang, P. (2024). Decoding Emotions: Intelligent visual perception for movie image classification using sustainable AI in entertainment computing. <i>Entertainment Computing</i> , 50, 100696. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100696 .	Liu, B. (2023). Arguments for the Rise of Artificial Intelligence Art: Does AI Art Have Creativity, Motivation, Self-awareness and Emotion? <i>Arte, Individuo y Sociedad</i> , 35(3), 811-822. https://doi.org/10.5209/aris.83808 .
Huang, P. (2024). Decoding Emotions: Intelligent visual perception for movie image classification using sustainable AI in entertainment computing. <i>Entertainment Computing</i> , 50, 100696. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100696 .	Bi, X., Chen, L., Gayathri, R. y Ravi, R. V. (2021). A State of the Art Technology with Machine Intelligence in Human Emotion Recognition. <i>Journal of Interconnection Networks</i> , 22(Supp01), 21410103. https://doi.org/10.1142/S0219265921410103 .	Ceinos Fernández, I., Fernández Corbella, S. y Martínez Santiago, T. (2025). Interacción con Inteligencias Artificiales: Impacto Psicosocial en Estudiantes Universitarios Españoles. <i>Tendencias Sociales. Revista de Sociología</i> , (13). https://doi.org/10.5944/ts.2025.44211 .
Zainal, R. y Desa, M. A. (2024). Agent Ali: Exploring emotional elements in story development with artificial intelligence. <i>Paper Asia</i> , 40(2b), 72-82. https://doi.org/10.59953/paperasia.v40i2b.53 .	Cui, L. y Liu, J. (2023). Virtual Human: A Comprehensive Survey on Academic and Applications. <i>IEEE Access</i> , 11, 3830-3839. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3329573 .	Silva Fernández, M. T., Serrate-González, S., Andrade Silva, L. E., y Muñoz-Rodríguez, J. M. (2025). Un estudio de la dimensión emocional en la identidad infantil desde el uso de la tecnología en los espacios naturales. <i>Digital Education Review</i> , (47), 78-91. https://doi.org/10.1344/der.2025.4761-74 .
Zheng, H. (2025). Artificial intelligence-driven sentiment analysis and optimization of movie scripts. <i>Discover Artificial Intelligence</i> , 5(1), 114. https://doi.org/10.1007/s44163-025-00361-2 .	Lee, S. (2015). Situando la inteligencia artificial: La convergencia entre la emoción humana y la tecnología en el cine de ciencia ficción cyberpunk. <i>Revista de Estudios Anglo-Americanos</i> , 15(1), 165-194.	Martínez-Vérez, V. (2024). El arte y el contexto socioeducativo: una relación simbiótica. <i>Encuentros: Revista de Ciencias Humanas</i> , 22, 175-183. https://encuentros.unermb.web.ve/index.php/encuentros/article/view/957 .
Kumar, A. P., Rukmini, S. y Radler, D. (2025). Collective consciousness in the posthuman era: A study of select science-fiction films featuring singularity. <i>Journal of Artificial Intelligence and Consciousness</i> , 12(1), 1-17. https://doi.org/10.1142/S2705078525500018 .		
Wędołowska, A., Weber, D. y Kostek, B. (2023). Predicting emotion from color present in images and video excerpts by machine learning. <i>IEEE Access</i> , 11, 66357-66366. http://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3289713 .		
Cui, L. y Liu, J. (2023). Virtual Human: A Comprehensive Survey on Academic and Applications. <i>IEEE Access</i> , 11, 3830-3839. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3329573 .		
Bi, X., Chen, L., Gayathri, R. y Ravi, R. V. (2021). A State of the Art Technology with Machine Intelligence in Human Emotion Recognition. <i>Journal of Interconnection Networks</i> , 22(Supp01), 21410103. https://doi.org/10.1142/S0219265921410103 .		

El análisis bibliométrico realizado pone de manifiesto una creciente ola de estudios académicos interesados en la interacción entre la IA, la emocionalidad humana y su producción en el ámbito artístico o narrativo. Sin embargo, su enfoque difiere según las bases de datos consultadas, lo que muestra la diversidad de puntos de vista sobre esta temática.

En el caso de Dialnet, predomina un enfoque más educativo o ético, con un interés claro por cómo se usa la IA en la parte de creatividad literaria o la formación del pensamiento crítico del sujeto. Los trabajos recogidos centran su punto de vista en el impacto sobre la juventud. Destacan algunos como el de Vergara (2024) que ve un problema el uso del ChatGPT para el desarrollo de la creatividad; la reflexión ética sobre si lo que genera la IA es arte o no (Luis, 2023) o los estudios psicosociales de la respuesta de los jóvenes a las nuevas tecnologías de Ceinos Fernández et al. (2025) y Silva Fernández et al. (2025).

En la base de datos Scopus, la visión se centra más en el aspecto tecnológico dentro del cine o las narrativas digitales. Los artículos abordan cómo la IA puede ayudar a construir personajes virtuales complejos o cómo codificar las emociones en base a la forma en que los colores afectan a la emoción del público (Huang, 2024) y Wędołowska et al. (2023); mientras que otros como Jian (2024) y Zainal y Desa (2024) ponen el punto de mira en la construcción subjetiva de la emoción en entornos digitales.

Importante destacar que Scopus y Web of Science (WOS) comparten varios artículos. Esto solo confirma el impacto académico que está teniendo la tecnología dentro del campo académico, sobre todo, al ser dos de las bases de datos más importantes dentro del campo de la investigación. Dentro de esta última, destaca un artículo, exclusivo de WOS, de Lee (2015), que refuerza la idea de que en el cine de ciencia ficción quieren mostrar las emociones en las máquinas, creando dos tipos de imágenes, la de inteligencia artificial sin emociones y otra versión más empática.

La diversidad interdisciplinar que se puede ver en esta comparativa de bases de datos, refleja la necesidad de un diálogo de todas las partes para poder abordar de una manera eficiente y correcta los desafíos que está planteando la evolución de la IA, especialmente dentro de campos tan relevantes como el de la ética o la propia emocionalidad humana.

5. Discusión

Los resultados obtenidos en el análisis bibliométrico permiten observar la presencia de estudios que abordan la relación entre inteligencia artificial, las emociones, el ámbito educativo y el audiovisual. Aunque no se puede decir que sea un campo que esté consolidado, la variedad de enfoques que se han detectado sugiere que hay un interés creciente sobre cómo la IA explora estas disciplinas.

Uno de los aspectos más llamativos es la diferencia de temáticas. En Dialnet, se observa un camino orientado más a lo educativo, ético y social. Los artículos recopilados tienden a centrarse en el impacto que tiene la IA en los procesos de pensamiento crítico, la creatividad literaria y la formación del sujeto, especialmente en poblaciones jóvenes.

Este enfoque parece estar más alineado con cierta preocupación sobre el efecto de la tecnología en los más jóvenes. Además, se plantea si lo que crea IA puede llegar a ser algo creativo.

En cambio, en Scopus y Web of Science (WOS) se detecta un enfoque más técnico y aplicado al análisis de las emociones en contextos audiovisuales. Los artículos recopilados abordan temas como el uso de la IA para clasificar imágenes según parámetros emocionales, la creación de personajes virtuales o la influencia del color en la percepción emocional del espectador. También hablamos de investigaciones que buscan explorar el desarrollo narrativo automático o el análisis de guiones cinematográficos.

Destacar que tanto en Scopus como WOS hay coincidencia de varios de sus artículos, lo que refuerza la idea de que este tipo de investigaciones están empezando a tener cierto impacto. Sin embargo, también se pueden encontrar trabajos específicos de cada base de datos, lo que pone de manifiesto la necesidad de realizar búsquedas más globales para una mejor visión.

Los resultados muestran un campo interdisciplinario donde confluyen temáticas tan variadas como arte, ética o tecnología. No obstante, se detecta escasez de estudios que vinculen la IA con la crítica de cine. Si bien podemos encontrar textos donde se analicen películas desde perspectivas éticas o filosóficas, todavía son limitadas las que abordan la crítica de forma directa.

6. Conclusiones

El análisis bibliométrico llevado a cabo ha demostrado un aumento del interés académico por la convergencia de la IA, las emociones humanas y su representación en ámbitos artísticos o audiovisuales. A través de la recolección de publicaciones indexadas en Dialnet, Scopus o WOS se deja patente la cantidad de enfoques de esta temática.

Sin embargo, a pesar de este aumento de investigaciones, los resultados muestran un vacío en relación al objeto de estudio, ya que ninguno trabaja la aplicación del lenguaje natural (PLN) al análisis emocional de la crítica de cine. Si bien es verdad que Scopus y Wos exploran trabajos que analizan las emociones desde contextos visuales, ninguna centra su perspectiva en el ámbito lingüístico. Por su parte, Dialnet recoge investigaciones orientadas a la ética o la parte creativa, pero tampoco profundizan en el análisis de la creación de discursos críticos sobre las películas en el ámbito cinematográfico, ni en las técnicas que debe abordar la IA para entenderlo.

Estos hallazgos dejan la puerta abierta para líneas de investigación futuras. Por ejemplo, la necesidad de profundizar en cómo la IA está reconfigurando los lenguajes narrativos y visuales del cine, el modo en que se representan las emociones en personajes artificiales y las implicaciones éticas de la automatización en la crítica cultural. Asimismo, sería interesante ver cómo evoluciona el cine generado o influenciado por IA dentro del público en general, y de qué manera estas tecnologías podrían modificar el rol de los críticos humanos en el ecosistema audiovisual.

7. Bibliografía

- Barrett, L. F. (2016). *How emotions are made: The secret life of the brain*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Bazin, A. (2005). *¿Qué es el cine?* (vol. I-II). Rialp. (Obra original publicada entre 1958-1962).
- Bi, X., Chen, L., Gayathri, R. y Ravi, R. V. (2021). A state of the art technology with machine intelligence in human emotion recognition. *Journal of Interconnection Networks*, 22(Supp01), 21410103. <https://doi.org/10.1142/S0219265921410103>.
- Bourdieu, P. (1993). *The field of cultural production: Essays on art and literature*. Columbia University Press.
- Cameron, J. (dir.) (1984). *The Terminator* [Película]. Orion Pictures.
- Cannon, W. B. (1929). *Bodily Changes in Pain, Hunger, Fear and Rage: An Account of Recent Researches into the Function of Emotional Excitement* (2ª ed.). D. Appleton and Company.
- Casetti, F. (1999). *Dentro lo sguardo: Il film e il suo spettatore*. Bompiani.
- Ceinos Fernández, I., Fernández Corbella, S. y Martínez Santiago, T. (2025). Interacción con Inteligencias Artificiales: Impacto Psicosocial en Estudiantes Universitarios Españoles. *Tendencias Sociales. Revista de Sociología*, (13). <https://doi.org/10.5944/ts.2025.44211>.
- Couldry, N. y Turow, J. (2014). Advertising, big data and the clearance of the public realm: Marketers' new approaches to the content subsidy. *International Journal of Communication*, 8, 1710-1726. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2166>.
- Cui, L. y Liu, J. (2023). Virtual Human: A Comprehensive Survey on Academic and Applications. *IEEE Access*, 11, 3830-3839. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3329573>.
- Durand, G. (1981). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Bordas.
- Endres, C., Frieß, F. y Hermann, I. (2024). Fiction meets fact: Exploring human-machine convergence in today's cinematographic culture. *i-com*, 23(2), 293-304. <https://doi.org/10.1515/icom-2024-0012>.
- Garland, A. (dir.) (2014). *Ex Machina* [Película]. A24.
- Goleman, D. (1996). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Gomez-Urbe, C. A. y Hunt, N. (2015). The Netflix recommender system: Algorithms, business value, and innovation. *ACM Transactions on Management Information Systems (TMIS)*, 6(4), 1-19. <https://doi.org/10.1145/2843948>.
- Gunning, T. (2006). The cinema of attractions: Early film, its spectator and the avant-garde. In *Film Theory: Critical Concepts in Media and Cultural Studies* (vol. 1, pp. 229-235). Routledge. (Obra original de 1986).
- Hinojosa Becerra, M., Marín Gutiérrez, I. y Maldonado Espinosa, M. (2024). Inteligencia artificial y la producción audiovisual. En Á. Torres-Toukoumidis y T. León-Alberca (coords.), *ComunicAI. La revolución de la inteligencia artificial en la comunicación* (pp. 117-139). Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. <https://doi.org/10.52495/c6.emcs.23.ti12>.
- Huang, P. (2024). Decoding emotions: Intelligent visual perception for movie image classification using sustainable AI in entertainment computing. *Entertainment Computing*, 50, 100696. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100696>.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jiang, Y. (2024). Evolutionary emotion of AI and subjectivity construction in *The Windup Girl*. *Neohelicon*, 51(2). <https://doi.org/10.1007/s11059-024-00704-0>.
- Jonze, S. (dir.) (2013). *Her* [Película]. Warner Bros. Pictures.
- Jurafsky, D. y Martin, J. H. (2020). *Speech and language processing*. Stanford University.
- Kumar, A. P., Rukmini, S. y Radler, D. (2025). Collective consciousness in the posthuman era: A study of select science-fiction films featuring singularity. *Journal of Artificial Intelligence and Consciousness*, 12(1), 1-17. <https://doi.org/10.1142/S2705078525500018>.
- Lee, S. (2015). Situando la inteligencia artificial: La convergencia entre la emoción humana y la tecnología en el cine de ciencia ficción cyberpunk. *Revista de Estudios Anglo-Americanos*, 15(1), 165-194.
- Liu, B. (2023). Arguments for the Rise of Artificial Intelligence Art: Does AI Art Have Creativity, Motivation, Self-awareness and Emotion? *Arte, Individuo y Sociedad*, 35(3), 811-822. <https://doi.org/10.5209/aris.83808>.
- MacLean, P. D. (1990). *The triune brain in evolution: Role in paleocerebral functions*. Plenum Press.
- Martínez-Vérez, V. (2024). El arte y el contexto socioeducativo: una relación simbiótica. *Encuentros: Revista de Ciencias Humanas*, 22, 175-183. <https://encuentros.unermb.web.ve/index.php/encuentros/article/view/957>.
- McStay, A. (2018). *Emotional AI: The rise of empathic media*. Sage.
- Picard, R. W. (1997). *Affective computing*. MIT Press.
- Rodowick, D. N. (2001). *Reading the figural, or, Philosophy after the new media*. Duke University Press.
- Russell, S. J. y Norvig, P. (2020). *Artificial intelligence: A modern approach* (4ª ed.). Pearson.
- Silva Fernández, M. T., Serrate-González, S., Andrade Silva, L. E., y Muñoz-Rodríguez, J. M. (2025). Un estudio de la dimensión emocional en la identidad infantil desde el uso de la tecnología en los espacios naturales. *Digital Education Review*, (47), 78-91. <https://doi.org/10.1344/der.2025.47.61-74>.
- Tryon, C. (2013). *On-demand culture: Digital delivery and the future of movies*. Rutgers University Press.
- Vergara, A. (2024). Letras, IA, bytes y bits: ¿quién escribirá la literatura del futuro? *La Palabra*, (48), e18137. <https://doi.org/10.19053/upct.01218530.n48.2024.18137>.
- Villeneuve, D. (dir.) (2016). *Arrival* [Película]. Paramount Pictures.
- Wędołowska, A., Weber, D. y Kostek, B. (2023). Predicting emotion from color present in images and video excerpts by machine learning. *IEEE Access*, 11, 66357-66366. <http://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3289713>.

- Zainal, R. y Desa, M. A. (2024). Agent Ali: Exploring emotional elements in story development with artificial intelligence. *Paper Asia*, 40(2b), 72-82. <https://doi.org/10.59953/paperasia.v40i2b.53>.
- Zheng, H. (2025). Artificial intelligence-driven sentiment analysis and optimization of movie scripts. *Discover Artificial Intelligence*, 5(1), 114. <https://doi.org/10.1007/s44163-025-00361-2>.