

Innovando en formulaciones artísticas: Nuevas tendencias y perspectivas creativas

El arte ha sido históricamente una vía de expresión, reflexión y crítica social. Con el paso del tiempo, sus manifestaciones han evolucionado, adaptándose a nuevas tecnologías, contextos socioculturales y corrientes filosóficas (Murray, 2023). En la actualidad, las innovaciones en la práctica artística no sólo se han limitado a la experimentación de nuevos materiales, sino que han ampliado su campo hacia la interactividad digital, la Inteligencia artificial (IA), la realidad virtual (RV) y la integración de diferentes disciplinas como la arquitectura, la tecnología y la ciencia. Este monográfico se propone explorar cómo las nuevas formulaciones artísticas, tanto conceptuales como técnicas, están redefiniendo la producción artística en un mundo cada vez más globalizado y digitalizado.

En un contexto en el que las fronteras entre las distintas disciplinas artísticas se disuelven, la creación contemporánea se alimenta de influencias provenientes de áreas tan diversas como la ciencia, la filosofía y las tecnologías emergentes. La interactividad digital en museos y las instalaciones artísticas en RV, por ejemplo, permiten al público no sólo observar, sino participar activamente en la obra, transformando al espectador en parte del proceso creativo (llegando incluso a las figuras de lecto-escritor o prosumidor actuales) (Eco, 1979). De esta manera, los artistas no sólo buscan generar un impacto sensorial, sino también generar experiencias sinestésicas que desafíen las percepciones tradicionales del arte (Paul, 2023).

Uno de los aspectos más interesantes de estas innovaciones es la incorporación de la IA en la creación artística, lo que ha dado lugar a la creación de obras que interactúan con los datos y que, en algunos casos, pueden incluso generar sus propias interpretaciones sobre el entorno que las rodea. La IA permite a los artistas explorar nuevas formas de narración, nuevas estéticas y nuevos medios, proponiendo una simbiosis entre lo humano y lo tecnológico. En este sentido, el arte supera la autoría individual para erigirse en una práctica colaborativa entre el ser humano y las máquinas, abriendo nuevas posibilidades para el futuro de la creatividad.

Uno de los aspectos más interesantes de estas innovaciones es la incorporación de la IA en la creación artística, lo que ha dado lugar a la creación de obras que interactúan con los datos y que, en algunos casos, pueden incluso generar sus propias interpretaciones del entorno que las rodea. La inteligencia artificial permite a los artistas explorar nuevas formas de creación que van más allá de las limitaciones humanas tradicionales, como lo demuestra el uso de algoritmos generativos para la creación de piezas visuales, sonoras y literarias (Boden, 2019). En este sentido, la inteligencia artificial se presenta no solo como una herramienta, sino como una extensión del propio proceso creativo.

A lo largo de los últimos años, las instalaciones de arte inmersiva y las experiencias mediante realidad virtual se han convertido en algunas de las propuestas más innovadoras en el ámbito artístico. Estas instalaciones permiten a los espectadores no solo interactuar con la obra, sino también influir en su desarrollo y transformación en tiempo real, creando una experiencia única y personalizada. Esto no solo rompe con las estructuras tradicionales de la galería, sino que

también introduce una dimensión temporal y espacial en la obra de arte, como ocurre en el caso de las instalaciones de RV, donde el espacio se convierte en un elemento fluido y mutable.

Asimismo, las prácticas artísticas contemporáneas se enfrentan a los retos de la sostenibilidad y la ética en la era digital. El arte público, las instalaciones urbanas y los proyectos de arte participativo se están convirtiendo en herramientas poderosas para generar conciencia social y medioambiental, al tiempo que fomentan la participación ciudadana y la integración de diferentes comunidades. Estos proyectos, que a menudo se desarrollan en espacios urbanos o en entornos digitales, buscan cuestionar las estructuras de poder y ofrecer nuevas perspectivas sobre la identidad, la cultura y la historia colectiva.

El monográfico "*Innovando en formulaciones artísticas*" invita a investigadores, artistas, diseñadores y creadores de todas las disciplinas a reflexionar sobre las múltiples formas de innovación en el arte contemporáneo. A través de investigaciones, ensayos y estudios de caso, este número busca explorar las siguientes preguntas: ¿Cómo la tecnología está reconfigurando los procesos creativos en el arte? ¿Qué papel juega la inteligencia artificial en la creación y experiencia artística? ¿Cuáles son los desafíos y oportunidades que presentan las nuevas tecnologías para los artistas y las instituciones culturales? ¿Cómo se está utilizando el arte como herramienta de cambio social y reflexión ética en la era digital?

El concepto de "arte digital" ha dado paso a nuevas formas de expresión, que van desde los videojuegos hasta las representaciones interactivas en museos. Las tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, la robótica y la realidad aumentada están siendo utilizadas por artistas para crear obras que invitan al espectador a formar parte activa de la experiencia. En este sentido, la digitalización del arte se ha convertido en un motor de innovación que no solo ofrece nuevas posibilidades estéticas, sino también nuevos modos de interacción y participación (García-Carretero *et al.*, 2023). Las instituciones culturales, como los museos y galerías, están comenzando a incorporar estas nuevas tecnologías para hacer sus exposiciones más accesibles y atractivas, facilitando una mayor conexión con los públicos contemporáneos.

Este monográfico pretende reunir investigaciones que aborden los diferentes aspectos de la innovación en el arte contemporáneo, explorando desde las nuevas tecnologías y su impacto en las prácticas artísticas, hasta las transformaciones en la percepción estética y la experiencia sensorial del espectador. ¿De qué manera están las nuevas tecnologías redefiniendo las fronteras entre lo que consideramos arte? ¿Qué nuevos lenguajes y formas de expresión están surgiendo a raíz de la interactividad digital y la inteligencia artificial? Estas y otras cuestiones son las que buscamos explorar en este monográfico, invitando a reflexionar sobre el futuro del arte en una era cada vez más marcada por lo digital y lo tecnológico.

El objetivo de este monográfico es proporcionar un espacio para la reflexión teórica y la práctica sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la producción artística y en las experiencias del público (Baraybar Fernández *et al.*, 2023). Se pretende también abrir un diálogo entre académicos, artistas y profesionales del sector cultural sobre las transformaciones que están teniendo lugar en la creación y difusión del arte contemporáneo. En este sentido, se fomentará una discusión sobre cómo las formulaciones artísticas innovadoras están abriendo nuevos caminos para la reflexión crítica y la acción social en un mundo digitalizado.

Este monográfico está dirigido a investigadores, artistas, curadores, educadores y profesionales del sector cultural interesados en la relación entre arte, tecnología y sociedad. Se aceptarán artículos de investigación, ensayos, estudios de caso y otros tipos de contribuciones que exploren estos temas desde diferentes perspectivas, siempre desde un enfoque interdisciplinario.

Palabras clave: Innovación artística, Interactividad digital, Inteligencia artificial, Realidad virtual (RV), Creación contemporánea

Referencias:

Baraybar Fernández, A., Baños Gonzalez, M. y Rajas Fernández, M. (2023). Relación entre Emociones y Recuerdo en Campañas Publicitarias de Servicio Público. Una Aproximación desde la Neurociencia. *Revista Latina de Comunicación Social*, 81, 1-33. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2023-1936>

Boden, M. A. (2019). *Artificial Intelligence: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.

Eco, U. (1979). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Lumen. [Traducción del 1981].

García-Carretero, L., Establés, M. J. y Pérez-Escoda, A. (2023). La representación de la Unión Europea en los medios españoles: Discursos y polarización a través de la crisis energética. *Revista Latina de Comunicación Social*, 81, 375-398. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2023-1932>

Murray, J. H. (2023). The Intersection of Art, Technology, and Society. *Technology and Culture*, 64(1), 89-108. <https://doi.org/10.1353/tech.2023.0012>

Paul, C. (2023). *Digital Art: World of Art series*. Thames & Hudson.

Pérez Alonso-Geta, P. M. (2009). Creatividad e innovación: una destreza adquirible. Teoría de la Educación. *Revista Interuniversitaria*, 21(1). <https://doi.org/10.14201/3165>

Fecha límite de recepción de artículos: 30 de noviembre de 2024.

Coordinado por:

Alberto E. García Moreno



<https://orcid.org/0000-0001-7644-5581>

Doctor Arquitecto por la Universidad de Málaga (España). Profesor Titular de Composición Arquitectónica en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Málaga. Investigador del Instituto Hábitat, Territorio y Digitalización de la Universidad de Málaga. Una de sus líneas principales de investigación se centra en la consideración patrimonial contemporánea de los procesos turísticos desde diversas disciplinas transversales, como arquitectura, literatura, diseño gráfico y, especialmente, cine. Ha sido Premio Internacional de Investigación en Cine en español (Festival de Cine de Málaga, UMA, 2015), Premio Málaga de Investigación (Real Academia de Bellas Artes de San Telmo, 2015) y galardonado en la categoría de Divulgación en la XIII Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo (Ministerio de Fomento, 2016) por sus investigaciones sobre Arquitectura y Cine. Ha sido investigador principal del proyecto de investigación “Málaga filmada: metodología para un nuevo concepto de patrimonio” (Universidad de Málaga) y sus líneas de investigación le han llevado a ser profesor visitante en la Universidade de Coimbra (Portugal), en la University of Applied Arts of Viena (Austria), en la Università Degli Studi di Firenze (Italy) y en la Universidad de Sevilla (España).

Daniel Becerra Fernández



<https://orcid.org/0000-0002-6540-3631>

Desarrolló su doctorado con un contrato predoctoral de Excelencia de la Junta de Andalucía y en el año 2019 obtuvo el grado de Doctor por la Universidad de Sevilla, con la tesis titulada Los materiales marmóreos del Traianeum de Italica, que mereció la calificación de sobresaliente cum laude y la distinción internacional. En 2020 disfrutó de un contrato posdoctoral de la Junta de Andalucía y entre los años 2021-2023 fue contratado Juan de la Cierva-Formación en la U. de Córdoba. Ha obtenido un contrato de la Universidad de Málaga para la incorporación de doctores con una trayectoria investigadora excelente y un contrato de docente en la Universidad Isabel I. En 2024 obtuvo la acreditación a Profesor Titular de Universidad de la ANECA y ha realizado estancias de investigación en las universidades de Oxford, de La Sapienza, de Tubinga y en el Instituto Arqueológico Alemán de Roma. Cuenta además con una ayuda José Castillejo para realizar una estancia en la La Sapienza en 2025.

Ha desempeñado la mayor parte de su actividad científica en el ámbito de la Arqueología Clásica, concretamente en el estudio del marmor en la Antigüedad, principalmente en su caracterización, explotación, uso, difusión y reutilización. En los últimos tiempos se ha centrado en la identificación de los tipos pétreos a través de técnicas arqueométricas en Hispania.

Daniel Navas Carrillo



<https://orcid.org/0000-0002-9704-3204>

Profesor Titular de Urbanística y Ordenación del Territorio. Arquitecto, Máster en Innovación en Arquitectura, Máster en Arquitectura y Patrimonio Histórico y Doctor en Arquitectura con Mención Internacional y Premio Extraordinario. Miembro del grupo de investigación Patrimonio y Desarrollo Urbano Territorial en Andalucía (HUM700) y del Instituto Universitario Hábitat, Territorio y Digitalización (iHTD). Su trayectoria investigadora se articula en torno a la regeneración sostenible de barrios y ciudades y la caracterización patrimonial a escala urbana y territorial, con especial énfasis sobre ciudades de escala intermedia. Sus investigaciones se construyen desde un análisis comparado de carácter internacional con estancias en ULisboa y TUDelft. Actualmente es Vicerrector Adjunto de Posgrado y Enseñanzas Propias de la Universidad de Málaga. Anteriormente ha sido Vicesecretario de la ETSA de Málaga (2022-2024), Adjunto a la Subdirección de Planes Propios y Emprendimiento de la ETSA de Sevilla (2017-2022) y Vocal en paneles de evaluación del Programa ACREDITA de ANECA (2021-2022).