

La transformación digital de las Bellas Artes: innovaciones tecnológicas en la creación contemporánea

The digital transformation of Fine Arts: technological innovations in contemporary creation

Edison Fabián Tigse Díaz*
Universidad Nacional de Chimborazo
Riobamba - Ecuador
edison.tigse@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0008-3182-050X>

William Paúl Núñez Sánchez
Universidad Nacional de Chimborazo
Riobamba - Ecuador
paul.nunez@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-6750-3858>

Robert Danilo Orozco Poma
Universidad Nacional de Chimborazo
Riobamba - Ecuador
robert.orocho@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2262-5741>

Byron Leonardo Obregón Vite
Universidad Nacional de Chimborazo
Riobamba - Ecuador
bobregon@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-7478-9509>

*Correspondencia:
edison.tigse@unach.edu.ec

Cómo citar este artículo:
Tigse, E., Núñez, W., Orozco, R., & Obregón, B. (2026). La transformación digital de las Bellas Artes: innovaciones tecnológicas en la creación contemporánea. *Perspectivas Sociales y Administrativas*, 4(1), 45-56. <https://doi.org/10.61347/psa.v4i1.129>

Recibido: 15 de diciembre de 2025

Proceso de evaluación:

17 de diciembre de 2025 al 16 de enero de 2026

Aceptado: 19 de enero de 2026

Publicado: 28 de enero de 2026

Copyright: Derechos de autor 2026 Edison Fabián Tigse Díaz, William Paúl Núñez Sánchez, Robert Danilo Orozco Poma, Byron Leonardo Obregón Vite.



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Resumen: En las últimas décadas, el desarrollo de las tecnologías digitales ha transformado significativamente los procesos de creación, producción y difusión en el ámbito artístico, dando lugar a nuevas formas de expresión y a una mayor integración entre arte y tecnología. Esta transformación ha impactado de manera directa en las distintas áreas de las Bellas Artes, modificando tanto las prácticas tradicionales como los modelos contemporáneos de creación. El objetivo del presente estudio fue identificar las principales innovaciones tecnológicas aplicadas en las diferentes disciplinas de las Bellas Artes, así como analizar sus beneficios, desafíos y los cambios generados en relación con las prácticas artísticas tradicionales. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo y documental, basado en una revisión bibliográfica de literatura científica. Los resultados evidencian que varias disciplinas artísticas han incorporado herramientas como la inteligencia artificial, la realidad virtual, la impresión 3D, los softwares de edición, el modelado tridimensional y las plataformas digitales, lo que ha favorecido la democratización del acceso a la creación, el fortalecimiento de la innovación y la expansión de los lenguajes artísticos. No obstante, también se identificaron desafíos relacionados con la formación técnica, la redefinición de la autoría, los riesgos éticos y legales, la dependencia tecnológica y la tensión entre lo tradicional y lo digital. Se concluye que el equilibrio entre innovación tecnológica y tradición artística resulta esencial para preservar el valor cultural y expresivo de las Bellas Artes en la sociedad actual.

Palabras clave: Arte contemporáneo, bellas artes, innovación artística, inteligencia artificial, tecnología digital.

Abstract: In recent decades, the development of digital technologies has significantly transformed the processes of creation, production, and dissemination in the artistic field, giving rise to new forms of expression and greater integration between art and technology. This transformation has directly impacted the different areas of Fine Arts, modifying both traditional practices and contemporary models of creation. The objective of this study was to identify the main technological innovations applied in the various disciplines of Fine Arts, as well as to analyze their benefits, challenges, and the changes generated in relation to traditional artistic practices. The research was conducted under a qualitative, descriptive, and documentary approach, based on a bibliographic review of scientific literature. The results show that several artistic disciplines have incorporated tools such as artificial intelligence, virtual reality, 3D printing, editing software, three-dimensional modeling, and digital platforms, which has promoted the democratization of access to creation, strengthened innovation, and expanded artistic languages. However, challenges related to technical training, the redefinition of authorship, ethical and legal risks, technological dependence, and the tension between traditional and digital practices were also identified. It is concluded that achieving a balance between technological innovation and artistic tradition is essential to preserve the cultural and expressive value of Fine Arts in contemporary society.

Keywords: Artificial intelligence, artistic innovation, contemporary art, digital technology, fine arts.

1. Introducción

En la actualidad, el arte experimenta una transformación acelerada impulsada por el avance tecnológico, que ha modificado profundamente los procesos de creación, distribución y propiedad de las obras. Tecnologías disruptivas como la inteligencia artificial, la blockchain y la realidad virtual han dado lugar a nuevas formas de producción artística, redefiniendo las dinámicas tradicionales del sector cultural (Sterpi, 2022). Este contexto ha generado un escenario caracterizado por la innovación constante y por la integración progresiva de herramientas digitales en las prácticas creativas.

En el marco de la revolución digital, el arte contemporáneo ha incorporado nuevos medios y formatos basados en la imagen digital, combinando elementos visuales, sonoros y textuales en los procesos de creación, comunicación y difusión. Esta convergencia tecnológica ha provocado una transformación significativa en la cultura y en las prácticas artísticas, otorgando un papel central a los medios visuales. Herramientas como el collage digital, la ilustración, el video, la fotografía, las aplicaciones móviles y las redes sociales se han consolidado como recursos expresivos que amplían las posibilidades narrativas y comunicativas del arte. Asimismo, estas tecnologías permiten construir, modificar y reconfigurar imágenes mediante diversos soportes, fortaleciendo nuevas formas de producción artística propias del entorno digital (Mendoza, 2018).

Las bellas artes, en este contexto, se conciben como manifestaciones orientadas a la expresión estética y creativa, cuyo valor principal radica en la belleza y el significado cultural. Incluyen disciplinas como la pintura, la escultura, la arquitectura, la fotografía y el cine, y en algunas concepciones también abarcan la música, el teatro y la danza. A diferencia de las artes funcionales, se caracterizan por su finalidad simbólica y expresiva, y han evolucionado desde las primeras formas artísticas hasta las corrientes contemporáneas (Sheposh, 2024).

Desde una perspectiva histórica, las Bellas Artes han sido concebidas como un conjunto de disciplinas cuyas jerarquías e identificaciones respondían a un orden cultural específico, arraigado en la mimesis normativa durante la época de las Academias de Bellas Artes y Bellas Letras. Tradicionalmente, estas comprendían la arquitectura, la escultura, la pintura, la música, la declamación, la danza y, posteriormente, el cine como séptimo arte (Calderón-Garrido et al., 2018). Esta clasificación evidencia la importancia que ha tenido la tradición en la configuración del campo artístico.

Asimismo, la educación artística ha desempeñado históricamente un papel esencial en la formación integral del ser humano, al reflejar el desarrollo cultural de las sociedades y contribuir a la innovación, la inclusión y la participación social. El arte, como expresión fundamental de la experiencia humana, permite comunicar emociones, ideas y visiones del mundo mediante diversos lenguajes simbólicos, consolidándose como un componente clave en el desarrollo individual y colectivo (Nuñez et al., 2025).

No obstante, el campo de las Bellas Artes también se ha caracterizado por una permanente tensión entre innovación y tradición, evidenciada tanto en los movimientos vanguardistas orientados a la experimentación como en el academicismo enfocado en preservar normas estéticas. Hasta finales del siglo XIX, los avances tecnológicos tuvieron una influencia limitada en las artes tradicionales; sin embargo, el surgimiento de nuevas técnicas, como la fotografía, introdujo transformaciones relevantes en los procesos creativos. En la actualidad, la creación artística se configura como un espacio interdisciplinario en el que convergen el arte, la ciencia y la tecnología, ampliando las posibilidades expresivas y conceptuales (Vertedor & López-Aparicio Pérez, 2022).

En este contexto de transformación constante, resulta necesario identificar las principales innovaciones tecnológicas que se están incorporando en las Bellas Artes, así como los cambios que estas generan en los procesos de creación y producción artística. Este análisis permite reconocer cómo las herramientas digitales están influyendo en el desarrollo del arte contemporáneo y en su relación con las prácticas tradicionales.

Por ello, el presente estudio tiene como objetivo identificar las principales innovaciones tecnológicas aplicadas en las diferentes áreas de las Bellas Artes, así como analizar sus beneficios, desafíos y las transformaciones generadas en relación con las prácticas tradicionales. A través de este análisis, se busca aportar a la comprensión del papel de la tecnología en la configuración del arte contemporáneo y contribuir al debate académico sobre su impacto en los procesos creativos, culturales y educativos.

2. Metodología

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo y documental, basado en una revisión de literatura científica relacionada con las innovaciones tecnológicas aplicadas en las Bellas Artes. Para ello, se consultaron artículos académicos, libros especializados y documentos institucionales disponibles en bases de datos, repositorios digitales y revistas científicas, con el fin de recopilar información relevante sobre el impacto de la tecnología en las disciplinas artísticas.

La recopilación de información se centró en fuentes actualizadas y con respaldo académico, priorizando estudios que abordaran el uso de herramientas digitales, inteligencia artificial y nuevos medios en los procesos creativos. Este proceso permitió reunir una base documental diversa, que sirvió como sustento para el análisis del fenómeno estudiado.

Posteriormente, la información seleccionada fue examinada mediante técnicas de análisis documental y síntesis temática, organizando los contenidos según las distintas áreas de las Bellas Artes. A partir de este procedimiento, se sistematizaron los principales aportes, beneficios y desafíos identificados en la literatura, lo que facilitó la elaboración de una visión integrada sobre las transformaciones digitales en el arte contemporáneo.

3. Desarrollo

Bellas artes tradicionales

El concepto de Bellas Artes tradicionales tiene su origen en el sistema moderno del arte europeo del siglo XVIII, el cual promovía una concepción del arte como una práctica “pura” y autónoma, separada de lo material y lo espiritual, donde el artista era concebido como un genio creador. Este modelo se basaba en una visión universal del arte, principalmente europea, desarrollada entre los siglos XVI y XX, que valoraba la producción de objetos únicos e irrepetibles, la belleza desligada de funciones utilitarias y la inutilidad práctica de las formas estéticas. En este contexto, la enseñanza artística, tradicionalmente impartida en academias, se orientaba a la formación de una élite, centrada en el estudio de los “grandes maestros”, la adquisición de habilidades representativas como modelos a imitar y el respeto por normas y cánones racionalistas y universales (Parma et al., 2025).

Desde esta perspectiva, el arte tradicional se entiende como una actividad humana destinada a expresar ideas, emociones y valores a través de diversas manifestaciones, como la pintura, la música y otras disciplinas artísticas. De igual forma, es concebido como una habilidad que cumple una función social al fortalecer los vínculos entre las personas, transmitir principios morales y transformar conocimientos en experiencias sensibles. En este sentido, el arte tradicional es considerado una forma

de conocimiento, un patrimonio cultural y una extensión del ser humano, que requiere inventiva, experiencia y dominio técnico. Su carácter distintivo radica en la intervención directa del artista y en la producción de obras materiales y palpables, lo que lo diferencia del arte digital contemporáneo (Gomes Bengalinha & Gil, 2024).

En el ámbito específico de la pintura, lo tradicional, también conocido como pintura académica, se sustentaba en técnicas y metodologías reconocidas dentro de las Bellas Artes, como el óleo sobre lienzo. Históricamente, su enseñanza se desarrollaba en academias bajo estándares estrictos, inspirados en los principios clásicos de proporción, composición y equilibrio. Inicialmente, este tipo de arte fue patrocinado por la iglesia y la nobleza, y posteriormente por la clase media adinerada, convirtiéndose en un medio de representación del poder y el estatus social. Las obras se concebían considerando los materiales físicos disponibles, las dimensiones, el espacio de exhibición y la relación con el espectador en entornos como museos y galerías, consolidando una experiencia artística basada en la presencia material y la contemplación directa (Pérez, 2023).

Las Bellas Artes tradicionales se caracterizan por su énfasis en la destreza manual, la materialidad de la obra, la formación académica rigurosa y la centralidad del artista como creador único. Estos elementos las distinguen de las prácticas artísticas contemporáneas influenciadas por lo digital, en las que se incluyen los procesos automatizados, la virtualidad, la reproducibilidad y la interacción entre tecnología y creatividad.

Innovación en las bellas artes con el uso de la tecnología

En la actualidad, las Bellas Artes comprenden diversas disciplinas que han incorporado progresivamente herramientas y recursos tecnológicos en sus procesos creativos. Estas innovaciones han transformado las formas de producción, representación y difusión artística, dando lugar a nuevas dinámicas entre el arte y la tecnología. En la Tabla 1 se presentan las principales áreas que conforman las Bellas Artes, junto con las tecnologías e innovaciones aplicadas en cada una de ellas en el contexto contemporáneo, así como una breve descripción de sus características y aplicaciones.

Tabla 1

Tecnologías aplicadas en las Bellas Artes

Bella Arte	Innovaciones tecnológicas
Música	Videos tutoriales: estos videos buscan modernizar y diversificar las estrategias de enseñanza del arte musical. Al combinar recursos visuales y auditivos, los videos tutoriales facilitan la comprensión de conceptos abstractos y complejos, permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo, y fomentan la participación interactiva (Icaza et al., 2024).
	Digital Audio Workstation (DAW): es un software que permite la grabación, edición y producción de música. Estas plataformas ofrecen la capacidad de manipular, organizar y procesar el sonido digital en diferentes pistas, actuando como un estudio de producción portátil que integra todas las fases del proceso creativo musical en un espacio virtual flexible y modular (Sánchez-Jara et al., 2023).
	La inteligencia artificial (IA) en la música permite crear piezas musicales completamente nuevas utilizando modelos de lenguaje autogenerativo y de autoaprendizaje, la IA facilita la sonificación de datos biológicos, bioarte transformando las propiedades y el comportamiento de microorganismos en elementos musicales como notas, ritmos y tonos (Rosales, 2024).

Escultura	<p>Fotogrametría digital y las técnicas computacionales 3D (TC3D), que incluyen el uso de láser, escáner, modelado 3D y la virtualización con motores de juego. Estas herramientas permiten la creación de "gemelos digitales" de monumentos y esculturas, facilitando su registro, estudio y preservación. La digitalización se complementa con el desarrollo de repositorios interactivos en línea en plataformas como Sketchfab, que ofrecen acceso gratuito a visualizaciones en realidad virtual (VR) y realidad aumentada (VA), permitiendo añadir anotaciones y metadatos para democratizar el conocimiento patrimonial y fomentar experiencias inmersivas y participativas (Crespillo & González, 2024).</p>
Pintura	<p>Pintura e ilustración digital: las principales innovaciones incluyen el uso de tabletas gráficas (con y sin pantalla) y ordenadores, que permiten a los artistas dibujar directamente sobre soportes digitales y controlar el trazo con lápices sensibles a la presión, además de aplicaciones o software que permiten crear efectos digitales como la pintura de luz, pintura oscura y manipulación de objetos, así como técnicas especiales como el dibujo lineal, añadir texturas, collage y captura de movimiento a través de sistemas (Hernández, 2023).</p> <p>Además, se mencionan programas basados en Inteligencia Artificial (IA), como el programa AARON, PIX 18, DALL.E mini/Crai-yon, Midjourney, Stable Diffusión, Deep AI y la IA de Google, Tilt Brush, Cloud Painter y las Generative Adversarial Networks (GANs) para generar obras de arte. Estas herramientas amplían las posibilidades creativas al facilitar la experimentación con estilos, formas y composiciones, optimizar los tiempos de producción y promover nuevas dinámicas de interacción entre el artista y la tecnología, (Albar, 2024; Mayorga, 2024; Moreno, 2023).</p>
Fotografía	<p>Fotogrametría digital: permite generar modelos tridimensionales a partir de múltiples imágenes tomadas desde diferentes ángulos. Mediante el uso de cámaras digitales y software especializado, esta técnica posibilita la digitalización precisa de objetos y espacios, facilitando su análisis, conservación y reproducción mediante tecnologías como la impresión 3D (Palazón-Cascales, 2024).</p> <p>Mobgrafía: fotografía realizada con smartphones (cámaras inteligentes), es una disciplina en auge y una preferencia actual. Los smartphones se utilizan como herramienta para el fotógrafo urbano, ofreciendo portabilidad, discreción, agilidad y una calidad de imagen que a menudo iguala o supera a cámaras profesionales. Utilizan IA para editar, mejorar o modificar las imágenes capturadas. (Tavares et al., 2023)</p>
Danza	<p>Tecnología de captura de movimiento (MoCap): Esta tecnología permite registrar con precisión los movimientos de los bailarines para su análisis, reproducción o transformación, utilizando sistemas como Vicon u OptiTrack, que han revolucionado tanto la creación coreográfica como la documentación de obras. También se menciona la realidad virtual y aumentada, la inteligencia artificial aplicada a la creación coreográfica (Tavares et al., 2023).</p> <p>Video mapping: es una técnica digital que consiste en proyectar imágenes y animaciones sobre superficies tridimensionales para crear efectos visuales dinámicos e inmersivos. En la danza, se aplica como un recurso escénico que interactúa con el movimiento del cuerpo y el espacio, transformando el escenario en un entorno visual cambiante. Esta tecnología permite integrar proyecciones sincronizadas con la coreografía, generar atmósferas narrativas y potenciar la expresividad corporal, ampliando las posibilidades estéticas y comunicativas de la danza contemporánea (Navarro, 2024).</p>

	<p>Narrativa transmedia: es una técnica en la que una historia se expande y se desarrolla a través de múltiples plataformas y el uso de medios (como películas, series, cómics, videojuegos, redes sociales o incluso recursos analógicos), permitiendo migrar la literatura clásica a un mundo más dinámico y participativo (Clavijo, 2025).</p>
Literatura	<p>La inteligencia artificial generativa se utiliza en la producción literaria para facilitar la creación de textos, sugerir ideas, corregir errores gramaticales y generar fragmentos, pautas, palabras e incluso tramas completas, personajes y escenas interactivas. Estas herramientas son de gran utilidad tanto para escritores principiantes como experimentados, enriqueciendo su experiencia creativa, estimulando la imaginación y fomentando el proceso de escritura al proporcionar inspiración y retroalimentación inmediata (Otero-Potosi et al., 2024).</p>
Cine	<p>Implementación de la tecnología 3D y los efectos visuales (VFX): ha ampliado enormemente las posibilidades narrativas y artísticas. Las aplicaciones 3D permiten la creación de entornos, personajes y escenas que no podrían reproducirse físicamente, resultando en experiencias de visualización más realistas e inmersivas para los espectadores. Se utilizan para mejorar o modificar la apariencia de una escena, así como para crear ambientes o simular situaciones imposibles. Este avance ha posicionado a los VFX como un elemento clave en la producción cinematográfica y televisiva (Siles, 2023).</p> <p>La inteligencia artificial (IA) también está revolucionando el ámbito cinematográfico al automatizar procesos y mejorar la eficiencia en la producción. Permite nuevas metodologías de trabajo en el montaje, desde la comprensión y clasificación automática de contenido audiovisual, hasta la generación de videos completos a partir de texto o imágenes. Además, la IA facilita una interacción más intuitiva con el material audiovisual (Caballero, 2023).</p>
Arquitectura	<p>Realidad Virtual Inmersiva (RVI) y la Impresión 3D (I3D): están transformando la concepción, diseño y construcción de espacios al permitir una exploración tridimensional inmersiva y la rápida materialización de ideas complejas, complementando los métodos tradicionales (Mateu, 2023).</p> <p>Building Information Modeling (BIM) impulsa la experimentación y la simulación mediante la creación de maquetas virtuales integrales que permiten visualizar, analizar y optimizar los proyectos arquitectónicos en todas sus etapas, desde el diseño hasta la construcción y mantenimiento. Las herramientas de diseño asistido por computadora (CAD) facilitan la elaboración precisa de planos, estructuras y modelos digitales, mejorando la eficiencia, la coordinación interdisciplinaria y la calidad técnica de las propuestas arquitectónicas (Gómez, 2025).</p>

Beneficios de la tecnología en las bellas artes

La incorporación de tecnologías digitales en las Bellas Artes ha generado múltiples beneficios en los procesos de creación, producción y aprendizaje artístico. Uno de los principales aportes ha sido la democratización del acceso a herramientas de creación y edición, permitiendo que actividades antes reservadas a especialistas estén hoy al alcance de un público más amplio. Gracias al uso de ordenadores, aplicaciones digitales y software especializado, los artistas pueden desarrollar, modificar y experimentar con sus obras de manera flexible y autónoma, lo que ha impulsado la creatividad, la innovación y la exploración de nuevos estilos, enfoques estéticos y lenguajes visuales en entornos digitales dinámicos. Además, las herramientas de edición y diseño tridimensional han optimizado los procesos de producción artística, facilitando la materialización de ideas con mayor precisión, eficiencia y libertad creativa (Espinosa, 2024).

Por otra parte, las tecnologías digitales abren nuevas vías de expresión e interacción, enriqueciendo el aprendizaje estético, sensorial e interactivo. Estas herramientas favorecen la socialización de competencias digitales, la integración de diversos saberes en el acto creativo y el acceso a software libre, lo que permite la construcción de estéticas híbridas y la diversificación de recursos expresivos. De este modo, se promueve la superación de modelos tradicionales de enseñanza y se valora el proceso creativo como una interacción constante entre lo digital y lo humano (Mayorga, 2024). A ello se suma la accesibilidad económica de muchas tecnologías, la mejora en la representación visual y el fortalecimiento de los procesos creativos, aspectos que refuerzan su valor formativo en el ámbito artístico (Palazón-Cascales, 2024).

En áreas específicas, el impacto positivo de la tecnología también resulta evidente. La Realidad Virtual Inmersiva permite generar ideas tridimensionales de forma rápida e inmersiva, fortaleciendo la comprensión espacial y la concentración, mientras que la Impresión 3D posibilita materializar estas ideas con precisión, promoviendo la experimentación con formas y materiales en el diseño arquitectónico (Gómez, 2025). En el ámbito musical, las plataformas digitales han transformado los procesos de creación, interpretación, grabación y difusión, favoreciendo metodologías más participativas y creativas (Sánchez-Jara et al., 2023). De igual manera, los videos tutoriales se han consolidado como recursos pedagógicos de alto valor, al facilitar el aprendizaje autónomo, reforzar la práctica técnica, estimular la creatividad y promover el trabajo colaborativo en entornos virtuales de formación artística (Icaza et al., 2024).

Desafíos de la tecnología en las bellas artes

A pesar de los múltiples beneficios que ofrece la incorporación de tecnologías digitales en las Bellas Artes, su aplicación también implica diversos desafíos técnicos, formativos y operativos en los procesos creativos. Entre estos se encuentran la necesidad de contar con condiciones adecuadas de trabajo, conocimientos especializados, equipos tecnológicos apropiados y tiempos suficientes de procesamiento. Cuando estos factores no se cumplen, pueden presentarse limitaciones en la calidad, precisión y coherencia de las obras producidas, lo que afecta de manera directa a disciplinas como la fotografía, la escultura, la arquitectura, el cine, la música y las artes visuales en general (Palazón-Cascales, 2024).

Desde una perspectiva más amplia, el uso de tecnologías digitales ha generado preocupaciones relacionadas con la experiencia estética, la sensibilidad artística y la relación directa entre el creador y su obra. Inicialmente, se temía que estas herramientas interrumpieran el vínculo entre la imaginación, el trabajo manual y la percepción sensorial, provocando una posible “crisis de la experiencia sensible”. En el caso de tecnologías como la Realidad Virtual Inmersiva, persisten retos asociados a la disponibilidad de hardware y software, los efectos adversos derivados del uso prolongado, como la ciberenfermedad, y la limitada capacitación en su manejo. Por su parte, la Impresión 3D ha buscado superar algunas de estas limitaciones mediante la incorporación de experiencias hápticas y materiales físicos, aunque aún enfrenta desafíos en su implementación en contextos artísticos (Gómez, 2025).

Otro aspecto relevante se relaciona con la redefinición del concepto de autoría en el entorno digital. La incorporación de procesos automatizados, algoritmos y dinámicas colaborativas ha complejizado la identificación del creador de una obra, desplazando el modelo tradicional basado en la producción individual y la firma del autor. Este escenario favorece la interacción entre artistas, tecnologías y públicos, generando una reconfiguración profunda del concepto de creación artística y cuestionando los límites entre intervención tecnológica, creatividad humana e interpretación estética (Espinosa, 2024).

De manera particular, el uso de la inteligencia artificial en las Bellas Artes plantea desafíos vinculados con la preservación de la creatividad humana, el valor simbólico del arte y el rol del artista

en el ámbito cultural y laboral. Aunque la IA es reconocida como una herramienta de apoyo que puede facilitar e inspirar los procesos creativos, existe preocupación por su impacto en el empleo artístico, la posible dependencia tecnológica y la pérdida progresiva de habilidades técnicas y expresivas. A ello se suman riesgos éticos, económicos y legales, como la manipulación indebida de contenidos, la vulneración de los derechos de autor y la ausencia de marcos regulatorios claros que orienten su uso responsable (Albar, 2024).

4. Discusión

La incorporación de tecnologías digitales en las Bellas Artes ha transformado de manera significativa los procesos de creación, producción y difusión artística, consolidando nuevas formas de expresión y ampliando las posibilidades estéticas en diversas disciplinas. Herramientas como la inteligencia artificial, la realidad virtual, la impresión 3D, los softwares de edición y las plataformas digitales han favorecido la democratización del acceso a la creación artística, el fortalecimiento de la innovación y la optimización de los procesos creativos (Espinosa, 2024; Gómez, 2025; Sánchez-Jara et al., 2023). Estos avances han permitido a los artistas experimentar con nuevos lenguajes visuales, sonoros y espaciales, situando al arte contemporáneo en un contexto dinámico y tecnológicamente mediado (Sterpi, 2022; Mendoza, 2018).

No obstante, la implementación de estas tecnologías también ha generado tensiones entre lo tradicional y lo digital, dando lugar a discrepancias, mitos y críticas relacionadas con la posible pérdida de la experiencia sensible y la destreza manual. Además, se evidencia la necesidad de un uso racional de los medios digitales, la integración equilibrada de recursos analógicos y el desarrollo de estrategias para gestionar la sobrecarga de información y el trabajo colaborativo en entornos virtuales (Mayorga, 2024). A estos desafíos se suman las limitaciones técnicas, la dependencia tecnológica y los riesgos asociados a la falta de capacitación especializada (Palazón-Cascales, 2024; Gómez, 2025).

Otro aspecto central del debate se relaciona con la redefinición del concepto de autoría y el valor simbólico del arte en el entorno digital. La presencia de algoritmos, procesos automatizados y dinámicas colaborativas ha complejizado la identificación del creador, cuestionando los modelos tradicionales de producción individual y generando nuevas formas de interacción entre artistas, tecnologías y públicos (Espinosa, 2024). De manera particular, el uso de la inteligencia artificial plantea interrogantes sobre el rol del artista, la originalidad de las obras y el impacto en el mercado laboral, así como riesgos éticos y legales vinculados a los derechos de autor y la regulación del uso tecnológico (Albar, 2024).

A pesar de estas tensiones, el arte mediado por tecnologías digitales ha trascendido su dimensión estética para consolidarse como un motor de cambio cultural, promoviendo el cuestionamiento de las convenciones tradicionales y la exploración de nuevas formas de significado en la era digital. Estas prácticas han impulsado reflexiones críticas sobre la realidad contemporánea y han situado a la producción artística en la vanguardia de la innovación cultural, ampliando las formas de percepción y comprensión del entorno social (Espinosa, 2024).

En este escenario, resulta fundamental reconocer que los beneficios y los desafíos de la tecnología en las Bellas Artes deben ser abordados de manera equilibrada. Si bien las herramientas digitales potencian la creatividad, la eficiencia y la experimentación, no deben sustituir el talento, la sensibilidad estética ni el pensamiento crítico del artista. Por el contrario, su integración debe orientarse hacia el fortalecimiento de la creatividad humana, promoviendo una formación crítica, ética y responsable que permita aprovechar las oportunidades tecnológicas sin desvirtuar la esencia del arte como expresión genuina de la experiencia humana.

5. Conclusiones

El análisis realizado permite evidenciar que, en la actualidad, las principales áreas de las Bellas Artes han incorporado diversas tecnologías digitales que han transformado sus procesos creativos. En la música destacan las plataformas de producción digital y la inteligencia artificial; en la pintura y la fotografía, los softwares de edición, la pintura digital y la fotogrametría; en la escultura y la arquitectura, el modelado tridimensional, la impresión 3D y los sistemas BIM; en la danza, el video mapping y la captura de movimiento; en la literatura, las herramientas de escritura digital y la hipertextualidad; y en el cine, los efectos visuales, la animación digital y la producción virtual. Estas innovaciones han ampliado las posibilidades expresivas y han favorecido la integración entre arte, ciencia y tecnología.

Entre los principales beneficios identificados se encuentran la democratización del acceso a herramientas creativas, la optimización de los procesos de producción, la expansión de los lenguajes artísticos, el fortalecimiento de la experimentación y la mejora en los entornos de formación y difusión cultural. La tecnología ha permitido a los artistas explorar nuevos formatos, estilos y narrativas, promoviendo una mayor interacción con los públicos y una adaptación constante a los cambios del contexto contemporáneo.

Sin embargo, también se evidencian desafíos relevantes asociados al uso de estas tecnologías, como la dependencia técnica, la necesidad de formación especializada, la redefinición de la autoría, los riesgos éticos y legales, la posible pérdida de habilidades manuales y la tensión entre lo tradicional y lo digital. Estas dificultades ponen de manifiesto la importancia de reflexionar críticamente sobre el papel de la tecnología en el arte y de evitar su uso acrítico o excesivo.

En este sentido, resulta fundamental comprender que la tecnología debe ser concebida como una herramienta al servicio de la creatividad humana y no como un sustituto del talento, la sensibilidad estética y el pensamiento crítico. El equilibrio entre innovación y tradición se presenta como un elemento clave para preservar la esencia del arte, al tiempo que se aprovechan las oportunidades que ofrecen los entornos digitales. De esta manera, las Bellas Artes pueden continuar evolucionando sin perder su valor cultural, simbólico y expresivo en la sociedad contemporánea.

Referencias

- Albar, P. J. (2024). La Inteligencia Artificial de generación de imágenes en arte: ¿Cómo impacta en el futuro del alumnado en Bellas Artes? *Encuentros. Revista De Ciencias Humanas, Teoría Social Y Pensamiento Crítico*, 20, 145–164. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10052355>
- Calderón-Garrido, D., Martín-Piñol, C., Gustems-Carnicer, J., PortelaFontán, A., Calderón-Garrido, D., Martín-Piñol, C., Gustems-Carnicer, J., & PortelaFontán, A. (2018). La influencia de las Artes como motor de bienestar: Un estudio exploratorio. *Arte, individuo y sociedad*, 30(1), 77–93. <http://dx.doi.org/10.5209/ARIS.56350>
- Caballero, J. (2023). Hacia una nueva dimensión del montaje cinematográfico: Explorando las posibilidades de la inteligencia artificial. *Hipertext.net*, 26, 53-58. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2023.i26.08>
- Clavijo, Á. (2025). Integración de la narrativa transmedia en el aula de Lengua Castellana y Literatura: Un recurso motivador para la educación literaria. *Didáctica. Lengua y literatura*, 37, 71–80. <https://dx.doi.org/10.5209/DILL.93120>

- Crespillo, L., & González, J. (2024). *Usos didáctico-inmersivos de un registro TC3D sobre escultura pública en Málaga: Gestación y puesta en marcha*. Octaedro. <https://hdl.handle.net/10630/39697>
- Espinosa, H. (2024). Explorando la transformación digital en el arte: Pensamiento, estética e imagen. *Visión Antataura*, 8(1), 115–132. <https://doi.org/10.48204/j.vian.v8n1.a5232>
- Gomes Bengalinha, L., & Gil, F. B. (2024). *Arte Digital e Arte Tradicional*. Universidade do Algarv. <https://hal.science/hal-04708544>
- Gómez, H. C. (2025). *Las tecnologías digitales y el proceso creativo arquitectónico* [Tesis Doctoral, Universidad Politécnica de Madrid]. <https://oa.upm.es/88749/>
- Hernández, A. (2023). *Ilustración Digital: Implantación en el ámbito educativo y sus diferentes herramientas* [Tesis de Maestría, Universidad de La Laguna]. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/32456>
- Icaza, N., Sono, D., & Bastidas, M. (2024). Innovaciones Tecnológicas con Videos Tutoriales para el Desarrollo del Arte Musical. *Revista Conrado*, 20(100), 388–397. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3973>
- Mateu, G. (2023). *Realidad virtual e impresión 3D aplicada al diseño y construcción de mobiliario* [Tesis de Maestría, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/197329>
- Mayorga, F. (2024). *Educación artística y tecnologías para la creación visual en la enseñanza superior: Una metodología de enseñanza-aprendizaje de la pintura y la ilustración digital* [Tesis Doctoral, Universidad de Granada]. <https://hdl.handle.net/10481/89640>
- Mendoza, A. (2018). *Los Saberes de la Era Digital: Aprendizaje, Nuevas Tecnologías y Artes Expresivas (Estudio teórico y aplicación práctica)* [Tesis Doctoral, Universidad de Alicante]. <https://hdl.handle.net/10045/85888>
- Moreno, X. (2023). Herramientas digitales como estrategias pedagógicas en el proceso creativo de las artes visuales. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, 14. <https://doi.org/10.18537/ripa.14.03>
- Navarro, I. (2024). “Danza-Tecnología y la Percepción del Espacio: El Impacto de Proyecciones y Mapeo de Video en la Performance.” *Diálogo frente a espejismo: ensayos sobre pensamiento y sociedad en el mundo contemporáneo*, 794–816. <https://www.torrossa.com/en/resources/an/5957988#page=794>
- Núñez, W. P., Orozco, R., Tigse, E., & Obregón, B. L. (2025). La enseñanza de las bellas artes en entornos escolares inclusivos. *Revista de Investigación Educativa Niveles*, 2(2), 15–25. <https://doi.org/10.61347/rien.v2i2.75>
- Otero-Potosi, S., Freire-Reyes, K., Fuertes-Narváez, E., Vicente, P. L., Suarez-Valencia, C., & Revelo, S. L. (2024). Impacto de la inteligencia artificial en la creación y el desarrollo de la producción literaria. *REVISTA FOCO*, 17(8), e5517–e5517. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v17n8-098>
- Palazón-Cascales, B. (2024). La digitalización por fotogrametría para generar imágenes y formas en impresión 3D. *Innovación y expresión: un recorrido por las artes, la cultura visual y la inteligencia artificial en la era digital.*, 192–211. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9670454>
- Parma, G., Bracchi, C. C., Parma, G., & Quiroga, A. (2025). *Las bellas artes y el modelo pedagógico tradicional ¿formas que perduran?* Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/179171>
- Pérez, A. (2023). *Entre lo tradicional y lo digital: Un análisis de la pintura y sus formatos en la contemporaneidad* [Tesis de Maestría, Universidad de Chile]. <https://is.gd/5qTbmS>

-
- Rosales, C. (2024). *Del arte sonoro a las hibridaciones arte-música-tecnología*. Editorial Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17397>
- Sánchez-Jara, J. F. M., Gutiérrez, S. G., Migueláñez, S. O., & Malheiro, M. A. G. (2023). Plataformas digitales de producción musical (DAW): Innovación educativa desde la formación docente del profesorado de música. *Revista Electrónica de LEEME*, 53–72. <https://doi.org/10.7203/LEEME.0.27178>
- Sheposh, R. (2024). *Fine art*. EBSCO. <https://www.ebsco.com/research-starters/visual-arts/fine-art>
- Siles, P. (2023). *Producción de efectos visuales 3D a partir de sistemas de partículas y fluidos*. [Tesis de Maestría, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/192512>
- Sterpi, M. (2022). La disrupción del arte: Arte y tecnología en el siglo XXI. *Revista Jurídica de Buenos Aires*, 46(103), 17–35. https://www.derecho.uba.ar/publicaciones/rev_juridica/rjba-ii-2021.pdf#page=31
- Tavares, G., Quijandría, R., & Acosta Rosales, R. (2023). La fotografía artística y los momentos decisivos y continuos a través de la Mobgrafía. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 191, 125–130. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9183581>
- Vertedor, J. A., & López-Aparicio Pérez, I. (2022). Lenguaje de programación visual como recurso creativo en el ámbito de las bellas artes: El caso de VVVV, a multipurpose toolkit. *Revista Internacional del Arte en la Sociedad*, 2(1), 23–40. <https://doi.org/10.18848/2770-5684/CGP/v02i01/23-40>

Transparencia

Conflicto de interés

Los autores declaran que no existen conflictos de interés de naturaleza alguna como parte de la presente investigación.

Fuente de financiamiento

Los autores financiaron completamente la investigación.

Contribución de autoría

Edison Fabián Tigse Díaz: Conceptualización, metodología, validación, análisis formal, investigación, visualización, redacción - preparación del borrador original, redacción - revisión y edición, financiamiento, administración del proyecto, recursos, supervisión.

William Paúl Núñez Sánchez: Conceptualización, metodología, software, validación, análisis formal, investigación, redacción - preparación del borrador original, redacción - revisión y edición, financiamiento, recursos.

Robert Danilo Orozco Poma: Conceptualización, validación, análisis formal, investigación, gestión de datos, visualización, redacción - revisión y edición, financiamiento.

Byron Leonardo Obregón Vite: Conceptualización, validación, análisis formal, investigación, gestión de datos, redacción - revisión y edición, financiamiento.

Los autores contribuyeron activamente en el análisis de los resultados, revisión y aprobación del manuscrito final.