

PABLO CISNEROS ÁLVAREZ
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ
(COORDS.)

Las tecnologías y la inteligencia artificial en la cultura actual

EL NUEVO RETO DE LA SOCIEDAD



Las tecnologías y la inteligencia artificial en la cultura actual

Las tecnologías y la
inteligencia artificial
en la cultura actual
El nuevo reto de la sociedad



PABLO CISNEROS ÁLVAREZ
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ
(coords.)

Ediciones Trea

Todos los trabajos del presente volumen han superado la revisión por pares ciegos. Los autores agradecen la financiación parcial recibida de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR).

© de los textos: los autores de cada capítulo, 2026

© de esta edición: Ediciones Trea, S. L.
C/ Gran Capitán, 52
33213 Gijón · Asturias · España
Tfno. 985 303 801 · Fax 985 303 712
trea@trea.es
www.trea.es

Producción: Patricia Laxague Jordán
Corrección: Almudena Zapatero
Maquetación: Almudena Zapatero

Depósito legal: AS 00870-2026
ISBN: 979-13-88179-24-2

Impreso en España — Printed in Spain

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo por escrito de Ediciones Trea, S. L.

La editorial, a los efectos previstos en el artículo 32.1 párrafo segundo del vigente TRLPI, se opone expresamente a que cualquiera de las páginas de esta obra o partes de ella sean utilizadas para la realización de resúmenes de prensa.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Índice

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

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

Cuerpos, códigos y memorias: inteligencia artificial y memoria viva en las artes escénicas

ZOE MARTÍN LAGO | MARGA DEL HOYO VENTURA | DIEGO PALACIO ENRÍQUEZ

Universidad Internacional de La Rioja

RESUMEN. Este artículo analiza el impacto de la inteligencia artificial en la preservación, transmisión y creación de la memoria en las artes escénicas, atendiendo a sus especificidades ontológicas como prácticas efímeras, corporales y relacionales. A partir del marco teórico propuesto por los estudios de la *performance* —especialmente la distinción entre archivo y repertorio— y de la filosofía de la técnica contemporánea, se examina cómo la IA transforma el archivo escénico en un sistema inteligente capaz de analizar, correlacionar y generar datos, desplazando conceptualmente qué entendemos por memoria cultural. El estudio aborda tres dimensiones fundamentales: la reconfiguración del archivo como dispositivo relacional; las posibilidades y límites de la reconstrucción y simulación de prácticas escénicas mediante algoritmos; y la incidencia de la IA en la creación contemporánea, donde emergen problemas de autoría, sesgo y homogeneización estética. Finalmente, se propone una ética de la mediación tecnológica basada en la participación comunitaria, la transparencia algorítmica y el reconocimiento de los límites irreductibles de la experiencia escénica viva.

PALABRAS CLAVE: artes escénicas, archivo, digitalización, inteligencia artificial, memoria.



Introducción

Las tecnologías digitales y, particularmente, la inteligencia artificial están modificando los modos de producción y conservación del patrimonio cultural. Si bien este proceso ha sido ampliamente estudiado en relación con el patrimonio material y au-

diovisual, plantea problemas específicos cuando se trata de artes escénicas. La escena se resiste al archivo por su propia naturaleza: acontece en la copresencia de cuerpos y se transmite fundamentalmente a través de saberes incorporados.

La pregunta entonces no es cómo archivar mejor las artes escénicas, sino qué sucede cuando intentamos hacerlo y si ese proceso no va en detrimento de su misma naturaleza. La incorporación de sistemas de IA a los procesos de documentación escénica no actualiza simplemente los archivos existentes: desplaza conceptualmente qué entendemos por memoria escénica y qué formas de transmisión consideramos legítimas. Este desplazamiento merece un examen crítico.

Esta tensión entre lo tecnológico y lo esencial se manifiesta en la naturaleza misma del registro, como apunta Mendoza-Zazueta; aunque los dispositivos actuales permiten capturas de una fidelidad sin precedentes, existe un límite ontológico insalvable: «si bien las grabaciones pueden capturar aspectos visuales o sonoros de una representación dramática, estas nunca podrán sustituir la experiencia viva del espectador frente a los actores» (2025, p. 62). La IA en las artes escénicas no debe buscar la sustitución del acontecimiento, sino explorar nuevas formas de diálogo entre lo efímero y lo digital.

El desarrollo tecnológico en su relación con las artes escénicas genera dudas e inquietudes; en el pasado encuentro de Futuraescena, Artes escénicas en el siglo XXI, organizado y dirigido por la Academia de las Artes Escénicas de España en Madrid en 2025, una de las jornadas de trabajo se centró en «los actores tecnológicos y sus artes»; en ella se puso de manifiesto que la IA en sí misma genera inquietud a un sector importante de creadores que ven peligrar —o al menos observan temerosos ese supuesto peligro— algunas cuestiones basales de su identidad artística. Si bien la presencia de lo tecnológico en la escena no es evidentemente una novedad, estamos ante un nuevo paradigma que cuestiona y abre puertas desconocidas en lo creativo y lo archivístico.

Este capítulo analiza el papel de la IA en la preservación de la memoria escénica atendiendo a las especificidades ontológicas de las artes vivas. Para ello, en primer lugar, desarrollamos un marco teórico sobre memoria y archivo en las artes escénicas; luego examinamos la transformación del archivo mediante tecnologías inteligentes; analizamos prácticas concretas de reconstrucción y transmisión; exploramos el impacto en la creación contemporánea y, finalmente, proponemos algunas líneas para pensar una ética de la mediación tecnológica.

Memoria viva y archivo en las artes escénicas

La reflexión sobre la memoria en las artes escénicas ha estado atravesada históricamente por una tensión fundamental: la escena desaparece, pero necesita transmitirse. A diferencia de la pintura o la escultura, el teatro no deja un objeto estable. Queda una constelación de huellas heterogéneas —corporales, afectivas, espaciales, discursivas— cuya conservación plantea problemas teóricos específicos.

Diana Taylor propuso en *The Archive and the Repertoire* (2003) una distinción que resultó enormemente productiva. Por un lado, el «archivo»: materiales duraderos y legitimados institucionalmente (textos, documentos, grabaciones). Por otro, el «repertorio»: prácticas incorporadas que se transmiten a través del cuerpo (gestos, movimientos, voces, danzas, rituales). Esta distinción no establece una jerarquía, sino que subraya la coexistencia de dos modos de producción cultural. En las artes escénicas, buena parte del patrimonio no se conserva en soportes documentales sino en saberes encarnados que solo se actualizan en la práctica.

Esta perspectiva tiene implicaciones importantes. La memoria escénica no es acumulativa ni meramente retrospectiva: es relacional y situada, se produce en el acto mismo de la transmisión. Un ejemplo: la pedagogía teatral de Grotowski no se transmite principalmente a través de sus textos teóricos, sino mediante el trabajo corporal directo entre maestro y discípulo. Los ejercicios se aprenden haciendo y corrigiendo. El archivo textual puede documentar el proceso, pero no sustituirlo. Cualquier intento de preservación que ignore esta dimensión corporal corre el riesgo de reducir la escena a datos descontextualizados.

Rebecca Schneider profundiza en esta cuestión al plantear directamente la idea —ampliamente asumida— de que la *performance* desaparece una vez concluido el acontecimiento escénico. En *Performing Remains* (2011) sostiene que la *performance* persiste en forma de restos, retornos y repeticiones que desafían la concepción lineal del tiempo. La escena no se agota en su aquí y ahora: deja huellas que se reactivan en prácticas posteriores, en *reenactments*, en memorias corporales, en relatos. Esta noción de persistencia desplaza el foco desde la pérdida hacia la continuidad transformada.

Schneider analiza, por ejemplo, los *reenactments* de batallas de la Guerra Civil estadounidense. Estos eventos no son meras representaciones históricas: son *performances* que mantienen viva una memoria a través de la repetición corporal, generando nuevas capas de significado en cada iteración. El cuerpo que repite el gesto no «rescata» el pasado; lo reinscribe en el presente. Esta concepción resulta especialmente fértil para abordar las tecnologías digitales: no como instrumentos destinados a fijar definitivamente la escena, sino como dispositivos que trabajan con fragmentos y recurrencias.

Tanto Taylor como Schneider coinciden en que la memoria escénica no es un objeto de conservación sino un proceso activo. Involucra cuerpos, comunidades, contextos históricos.

Sin embargo, la capacidad de la IA para procesar grandes volúmenes de datos también ofrece oportunidades únicas e inéditas para recuperar memorias que se habían vuelto imposibles de leer. Un ejemplo reciente es el uso de algoritmos de reconocimiento de texto manuscrito (HTR) para el patrimonio teatral. Cuéllar destaca cómo, mediante herramientas como Transkribus, se han «entrenado modelos [...] capaces de transcribir y modernizar ortográficamente estos documentos de forma automática con un alto grado de precisión» (2023, p. 104). Esto permite que miles de obras que antes eran meros objetos físicos en estanterías se conviertan en corpus digitales vivos.

Este marco problematiza las iniciativas actuales de digitalización del patrimonio escénico. La incorporación de IA no puede plantearse como solución neutral al problema de la desaparición. Es una nueva forma de mediación que interviene en los modos de selección, organización y activación de la memoria. La pregunta deja de ser cómo conservar intacta la escena para convertirse en cómo generar condiciones de transmisión que respeten su carácter vivo, relacional y transformador.

Aquí la IA puede comenzar a pensarse no como un archivo cerrado, sino como dispositivo capaz de articular nuevas relaciones entre documentos y prácticas, siempre que se reconozcan sus límites y se mantenga la centralidad de la copresencia física. Este desplazamiento conceptual resulta imprescindible para abordar las posibilidades y riesgos de los archivos escénicos inteligentes.

Inteligencia artificial y archivo escénico: del registro pasivo al archivo inteligente

La progresiva incorporación de tecnologías digitales al patrimonio cultural ha modificado las formas de documentación y acceso a las prácticas artísticas. En las artes escénicas, estos procesos han estado tradicionalmente ligados a dispositivos de registro —grabaciones audiovisuales, notaciones coreográficas, fotografías, programas de mano, cuadernos de dirección— que han operado principalmente bajo un modelo de archivo pasivo orientado a la acumulación. La irrupción de la IA introduce un cambio cualitativo.

Bernard Stiegler ofrece un marco conceptual útil para pensar esta transformación. En *La technique et le temps* (1994-2001) sostiene que la técnica no es un instrumento externo al ser humano, sino una dimensión constitutiva de su proceso de individuación. Distingue entre diferentes tipos de retenciones de memoria, introduciendo la noción de «retenciones terciarias» para referirse a las formas de memoria exteriori-

zada que se materializan en soportes técnicos: escritura, imagen, dispositivos digitales. Estas retenciones no solo conservan información del pasado, sino que configuran las condiciones de acceso, interpretación y anticipación del futuro.

Los archivos escénicos pueden entenderse, entonces, como sistemas de retención terciaria que median la relación entre las prácticas performativas y su transmisión histórica. Hasta la aparición de la IA, estos sistemas han sido fundamentales para nutrir y hacer avanzar gran parte de la investigación artística. La IA intensifica esta mediación al introducir capacidades de análisis, clasificación y correlación que exceden la lógica del almacenamiento. Un ejemplo concreto: el proyecto *Motion Bank*, desarrollado por William Forsythe y la Hochschule Mainz, utiliza algoritmos para analizar patrones de movimiento en coreografías, identificar estructuras rítmicas y establecer relaciones entre registros distintos. El archivo deja de ser repositorio estático para convertirse en entorno dinámico que produce conocimiento a partir de los datos que alberga y ser fuente de inspiración en procesos creativos.

Gilbert Simondon complementa esta perspectiva con su reflexión sobre los procesos de individuación técnica en *Du mode d'existence des objets techniques* (1958). Simondon rechaza la oposición simplista entre humano y máquina, proponiendo una comprensión relacional de la técnica como mediadora en los procesos de individuación individual y colectiva. Aplicado al ámbito escénico, este enfoque permite pensar los dispositivos de archivo basados en IA no como entidades autónomas que sustituyen la práctica viva, sino como elementos que participan en la configuración de nuevas relaciones entre cuerpos, saberes y memorias.

El archivo escénico inteligente, desde esta perspectiva, no debe entenderse como intento de capturar la totalidad del acontecimiento performativo. Más bien funciona como dispositivo relacional que se activa en función de los usos, las consultas y las interacciones. Consideremos el proyecto de archivo digital del *Wooster Group*: incluye grabaciones de ensayos, versiones sucesivas de montajes, materiales de proceso. Los usuarios pueden navegar no linealmente, establecer comparaciones, descubrir conexiones que quizá los propios creadores no previeron. La inteligencia del archivo no reside exclusivamente en el algoritmo sino en la red de relaciones que se establece entre documentos, prácticas corporales y comunidades de interpretación.

Sin embargo, la transformación del archivo en sistema inteligente plantea interrogantes críticos que remiten a su dimensión política. Michel Foucault en *L'archéologie du savoir* (1969) mostró que el archivo no es simplemente un conjunto de documentos, sino el sistema que define las condiciones de posibilidad de los discursos. En el contexto de la IA esta dimensión adquiere relevancia particular: los procesos algorítmicos de selección, clasificación y jerarquización influyen directamente en qué prácticas escénicas son visibles, accesibles y consideradas patrimonialmente relevantes.

La aplicación de IA implica decisiones que no son neutrales. La elección de datos, los criterios de análisis y los modelos de interpretación incorporan valores y prioridades que afectan a la representación del patrimonio. Este aspecto resulta especialmente sensible en relación con prácticas escénicas no hegemónicas. ¿Cómo se archivan las formas teatrales comunitarias que no producen documentación convencional? ¿Qué sucede cuando las categorías del algoritmo no reconocen estructuras performativas que no responden a lógicas occidentales? El riesgo de invisibilización es real.

Jacques Derrida en *Mal d'archive* (1995) ofrece otra clave crítica. Señala que todo archivo está atravesado por un deseo de control y una orientación hacia el futuro: archivar no es simplemente conservar el pasado, sino decidir qué memorias serán transmisibles y en qué condiciones. La IA, al prometer capacidad ampliada de almacenamiento y análisis, intensifica este «mal de archivo», generando la ilusión de una memoria total que puede ocultar procesos de exclusión.

Frente a estas tensiones, el archivo escénico inteligente debe concebirse como espacio de mediación crítica más que como solución definitiva. Su valor no reside en sustituir la experiencia escénica sino en activar relaciones, facilitar la investigación, la educación y la divulgación, y abrir nuevas formas de acceso al patrimonio vivo. Reconocer los límites de la IA y situarla en diálogo con la memoria viva constituye condición indispensable para un uso responsable.

Una dimensión poco explorada en la documentación tradicional, pero que la IA está empezando a capturar, es la memoria afectiva y sensorial del espectador. A diferencia de los archivos estáticos que solo registran el evento físico, los nuevos sistemas de visión artificial permiten monitorizar reacciones biométricas en tiempo real. Por ejemplo, Schiavio y Reybrouck sostienen que la experiencia estética en las artes vivas es un sistema de «acoplamiento dinámico» entre *performer* y observador/receptor. Al integrar algoritmos que analizan la respuesta emocional, el archivo deja de centrarse únicamente en el «qué pasó» para registrar el «qué se sintió», permitiendo una reconstrucción del patrimonio escénico basada en el impacto fenomenológico (2024).

Reconstrucción, simulación y reactivación de prácticas escénicas: posibilidades y límites de la IA

Uno de los ámbitos donde la IA ha generado mayor interés —y controversia— es la reconstrucción de prácticas escénicas desaparecidas o parcialmente documentadas. La posibilidad de emplear sistemas algorítmicos para recomponer movimientos, estilos interpretativos, disposiciones espaciales o dinámicas de interacción a partir de registros fragmentarios plantea interrogantes de gran calado estético y epistemológico.

Particularmente: qué significa reconstruir una práctica escénica y en qué medida estas operaciones pueden considerarse actos legítimos de preservación patrimonial o meras recreaciones que, con mayor o menor acierto, inspiran curiosidad a la vez que hacen peligrar en muchas ocasiones el rigor científico.

Los intentos de reconstrucción escénica no son fenómeno nuevo. La reconstrucción de coreografías y la recreación de puestas en escena han formado parte de las estrategias habituales de transmisión del patrimonio vivo. Sin embargo, la incorporación de la IA introduce una diferencia sustantiva: la mediación algorítmica permite generar modelos a partir de grandes volúmenes de datos, produciendo simulaciones que pueden adquirir alto grado de verosimilitud formal sin garantizar necesariamente su fidelidad histórica o contextual.

No obstante, el impacto de estas tecnologías no se limita únicamente a la recreación de movimientos corporales, sino que reconfigura la propia noción de «espacio escénico». La digitalización y el uso de la IA permiten transitar desde la escenografía física hacia entornos híbridos o puramente virtuales. Un ejemplo de esta evolución se encuentra en la trayectoria de La Fura dels Baus, que ha sabido integrar la tecnología en su quehacer artístico y no como un adorno, sino como un elemento estructural de su dramaturgia, pasando de la intervención en espacios públicos a la construcción de espacios digitales complejos. Como señala Barba Rodríguez, en estos nuevos formatos la escenografía deja de ser un contenedor pasivo para convertirse en un «espacio visual del espectáculo contemporáneo y un posicionamiento social o actitud ante la tecnología» (2024, p. 2). donde se unen la interacción entre el público, la imagen digital y la acción dramática. Esto sugiere que la reconstrucción mediada por IA también debe atender a la atmósfera y la espacialidad, no solo a la cinemática del cuerpo.

Consideremos un ejemplo concreto: el proyecto de reconstrucción digital de las coreografías de Merce Cunningham después de su muerte. La Merce Cunningham Trust ha digitalizado décadas de grabaciones de ensayos y funciones, creando modelos 3D de movimientos que permiten a futuros bailarines, coreógrafos o *performers* aprender las piezas. Este archivo no pretende sustituir la transmisión directa —imposible ahora que Cunningham ha muerto—, sino ofrecer una herramienta complementaria. Pero plantea preguntas difíciles: ¿hasta qué punto capturan estos modelos la cualidad específica del movimiento Cunningham? ¿Qué se pierde en la traducción algorítmica? ¿De qué sesgos no somos conscientes en el funcionamiento de esos algoritmos?

Rebecca Schneider ofrece una perspectiva útil aquí. En *Performing Remains* subraya que toda reactivación del pasado escénico es inevitablemente una intervención situada en el presente, atravesada por los marcos culturales, políticos y tecnológicos de su tiempo. Las reconstrucciones mediadas por IA no deben evaluarse en términos de autenticidad entendida como restitución exacta —lo cual es imposible—, sino

como prácticas de reinscripción que generan nuevas capas de sentido y nuevas temporalidades para los restos performativos.

La distinción entre reconstrucción, simulación y reactivación resulta fundamental. La reconstrucción aspira a reproducir un estado previo de la práctica. La simulación opera mediante modelos que imitan regularidades formales. La reactivación se orienta a poner en circulación memorias escénicas en contextos contemporáneos. La IA se sitúa frecuentemente en zona ambigua entre estos tres registros, lo que exige reflexión crítica que evite tanto la fetichización tecnológica como su rechazo categórico.

Erika Fischer-Lichte en *The Transformative Power of Performance* (2008) insiste en la centralidad del acontecimiento escénico como proceso autopoietico generado en la interacción entre actores y espectadores. Esta concepción pone de relieve que ningún modelo algorítmico puede reproducir plenamente la dimensión transformadora de la experiencia escénica, entendida como copresencia irreductible y proceso abierto. Las simulaciones generadas por IA no pueden equipararse al acontecimiento teatral, aunque sí pueden funcionar como dispositivos de mediación, análisis o preparación de nuevas experiencias performativas.

La cuestión de la autoría emerge como problema central. ¿Quién es el autor de una práctica escénica reconstruida mediante IA? ¿El creador original, los intérpretes cuyos datos alimentan el sistema, los programadores del algoritmo, las instituciones que promueven el archivo? En las artes escénicas, donde la creación es intrínsecamente colectiva y procesual, estas preguntas se complican. La mediación algorítmica tiende a invisibilizar las redes de colaboración, reforzando a veces modelos de autoría simplificados.

El riesgo de descontextualización cultural es igualmente serio. La extracción de patrones formales sin atención suficiente a los marcos sociales, rituales o comunitarios en los que se inscriben las prácticas puede producir simulaciones estéticamente coherentes, pero culturalmente empobrecidas. Este riesgo resulta especialmente significativo en tradiciones performativas no occidentales o minoritarias. Veamos un ejemplo problemático: cuando Google Arts & Culture digitalizó danzas tradicionales de comunidades indígenas sin su participación activa en el proceso, el resultado fue un archivo que extraía formas visuales desconectándolas de sus significados ceremoniales y espirituales.

La reconstrucción mediada por IA debe entenderse, entonces, como práctica de mediación cultural que exige criterios éticos y estéticos claros. Más que aspirar a una restitución imposible, estas tecnologías pueden contribuir a la reactivación crítica del patrimonio escénico si se integran en procesos participativos, transparentes y contextualizados. Reconocer la imposibilidad de reproducción total del acontecimiento escénico no implica renunciar al uso de IA sino situarla en marco que respete la complejidad, la historicidad y la dimensión viva de las artes escénicas y que ponga en

relevancia no solo su aporte como herramienta archivística, sino como espacio de diálogo con el momento actual.

Inteligencia artificial, comunidad y transmisión del patrimonio escénico

La reflexión sobre IA aplicada a artes escénicas no puede limitarse a archivos institucionales o reconstrucciones estéticas. Una dimensión central del patrimonio escénico reside en su inscripción comunitaria y su transmisión situada, aspectos especialmente sensibles a los procesos de mediación tecnológica. La IA plantea tanto oportunidades como riesgos en relación con la preservación de memorias performativas vinculadas a contextos sociales específicos.

La memoria escénica, desde los estudios de la *performance*, ha sido entendida como fenómeno intrínsecamente relacional, producido en el seno de comunidades de práctica y sostenido por formas de transmisión intergeneracional. Estas comunidades no solo conservan repertorios de gestos, textos o movimientos sino también marcos de sentido, valores compartidos y modos de relación que no siempre son traducibles a formatos documentales estandarizados. La incorporación de tecnologías inteligentes en estos contextos exige atención particular a las condiciones en que se produce la mediación y a los sujetos que participan en ella.

Yuk Hui ofrece un marco conceptual valioso al respecto. En *The Question Concerning Technology in China* (2016) y *Recursivity and Contingency* (2019) introduce el concepto de «cosmotécnica» para subrayar que toda tecnología encarna una relación específica entre cosmos, moralidad y técnica. No existe una IA universal y neutra: las tecnologías incorporan valores culturales y requieren de apertura y sensibilidad a contextos locales de transmisión de memoria. Podemos verlo con un ejemplo que sirve de contrapunto al ejemplo anterior: el proyecto *Ara Irititja*, desarrollado con comunidades aborígenes en Australia. Este archivo digital no fue impuesto desde fuera, sino codiseñado con las comunidades para preservar fotografías, grabaciones y materiales ceremoniales respetando protocolos culturales específicos. Ciertos materiales solo son accesibles a personas autorizadas; otros tienen restricciones de género o edad. El sistema incorpora estas reglas comunitarias en su propia estructura. La IA aquí no estandariza, sino que se adapta a lógicas culturales específicas.

La aplicación de IA en proyectos de archivo comunitario puede fortalecer procesos de transmisión que de otro modo quedarían relegados a la oralidad o la práctica informal o incluso podrían desaparecer. Sistemas interactivos capaces de adaptarse a diferentes usos, lenguas y corporalidades ofrecen la posibilidad de generar espacios de aprendizaje que complementen —sin sustituirla— la transmisión directa entre cuerpos. Pero este potencial solo se materializa si las comunidades implicadas participan

activamente en el diseño, uso e interpretación de estos dispositivos. La ausencia de esta participación conlleva riesgos significativos: extracción de datos culturales sin retorno para las comunidades de origen, estandarización de prácticas diversas bajo modelos algorítmicos homogéneos, pérdida de control sobre los modos de representación del patrimonio. Estas dinámicas, criticadas en otros ámbitos del patrimonio cultural, adquieren especial gravedad en artes escénicas donde la memoria está estrechamente ligada a la experiencia vivida, y la agencia de los sujetos.

Luciano Floridi en *The Ethics of Information* (2013) subraya la necesidad de considerar los entornos informacionales como espacios que afectan la dignidad, la autonomía y la capacidad de acción de individuos y comunidades. Trasladado al patrimonio escénico, este enfoque invita a pensar la IA no solo en términos de eficiencia técnica sino como componente de ecosistemas culturales que requieren cuidados específicos.

El uso de IA en la transmisión comunitaria del patrimonio escénico exige, por lo tanto, un enfoque situado, participativo y éticamente informado. Más que ofrecer soluciones universales, estas tecnologías pueden contribuir a la revitalización de memorias escénicas diversas si se integran en procesos que reconozcan la centralidad de la experiencia compartida y la agencia de las comunidades. Este planteamiento es coherente con una concepción del patrimonio como práctica viva y con una visión crítica de la mediación tecnológica.

Inteligencia artificial y creación escénica contemporánea

La IA no solo incide en el archivo y la transmisión del patrimonio escénico, sino que interviene directamente en procesos de creación contemporáneos. Numerosas compañías están experimentando con sistemas algorítmicos para generar textos, componer partituras de movimiento, diseñar escenografías o crear interacciones en tiempo real. Esta incorporación reconfigura las condiciones mismas de la producción escénica y plantea interrogantes sobre la autoría, la agencia y los límites de lo humano en escena.

No obstante, esta reconfiguración conlleva un riesgo relacionado con los mecanismos de aprendizaje de la propia inteligencia artificial: la homogeneización. Como advierten Puertollano Galán y Castro-Díaz (2025), el uso masivo de herramientas de inteligencia artificial generativa puede derivar en una estandarización de los resultados estéticos, ya que los algoritmos tienden a privilegiar patrones estadísticamente recurrentes en sus bases de datos. Esto plantea el desafío de la originalidad y la diversidad en las creaciones artísticas. Si el creador utiliza la IA sin aplicar sobre ella una mirada crítica o disruptiva, corre el riesgo de reproducir bucles de retroalimentación visual y dramática que empobrecen la diversidad cultural —estética,

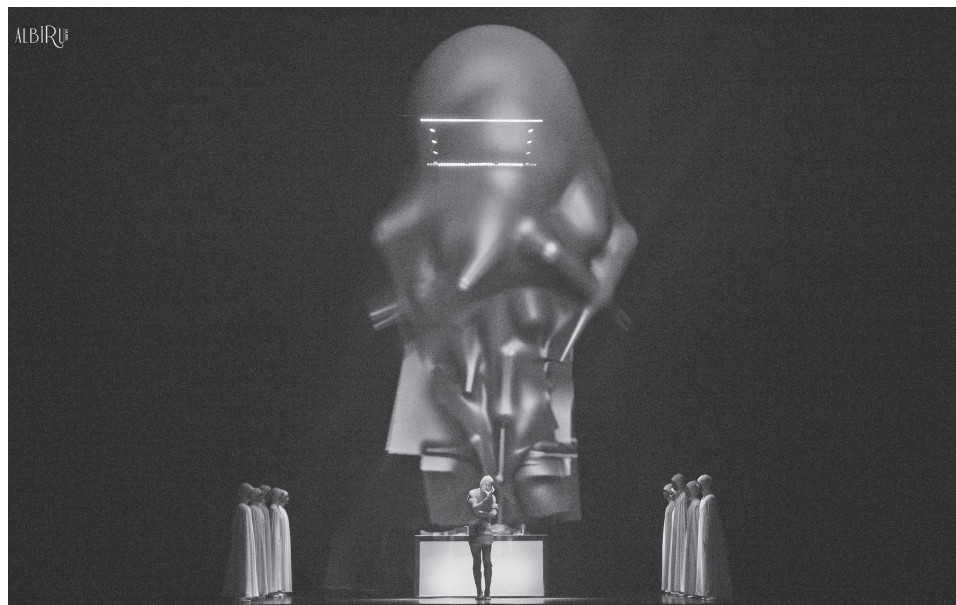


Fig. 1. Integración de *software* y *hardware* para generación de sonidos mediante captura de movimiento. Espectáculo #*INCUBATIO Circumambulatio*, de la Compañía Nacional de Danza (2025).

visual, artística y narrativa—. El reto contemporáneo no es solo usar la máquina, sino forzarla a salir de su zona de confort probabilística para encontrar nuevas poéticas.

Un ejemplo pionero es el trabajo de Annie Dorsen, particularmente su pieza *A Piece of Work* (2013), donde un algoritmo genera variaciones del soliloquio de Hamlet en cada función. El texto shakespeariano se fragmenta y recombina mediante procesos que introducen azar controlado, produciendo versiones únicas que nunca se repetirán exactamente. Dorsen describe esta aproximación como «teatro algorítmico»: la dramaturgia no es un texto fijo sino un sistema de reglas que genera posibilidades semánticas y discursivas. La IA opera aquí como coautor, aunque uno cuya contribución está determinada por parámetros establecidos por la artista.

El colectivo suizo-alemán Rimini Protokoll ha explorado otras vías. En su proyecto *Nachlass* (2016) utilizan IA para crear «avatares digitales» de personas reales basados en entrevistas extensas. Estos avatares pueden responder preguntas del público, generando diálogos que combinan información recopilada con la capacidad generativa del sistema. La experiencia resulta inquietante: la frontera entre la persona y su simulación se vuelve borrosa, y pone sobre la mesa preguntas sobre memoria, identidad y supervivencia digital.

La Compañía Nacional de Danza, en su trabajo #*INCUBATIO Circumambulatio*, estrenado en 2025, explora un proceso creativo que incorpora un *software* de generación de música y sonido a partir de los sensores que los bailarines llevan en su cuerpo.

A través de este sistema, se genera una imagen del danzante que evoluciona con las cualidades de su movimiento generando texturas que conforman elementos escenográficos con hologramas. Es una apuesta por una integración plena de la IA generativa en un proceso creativo en el que lo tecnológico se une a la fisicidad del bailarín y a la plástica escénica convergiendo hacia una revisión del concepto de obra total.

Desde la filosofía de la técnica, estos procesos creativos pueden entenderse como trabajo con memorias técnicas. Stiegler diría que los sistemas de IA operan como retenciones terciarias activas que participan en la generación de materiales escénicos y la organización de procesos creativos. La escena deja de concebirse como acto puramente originario para pensarse como espacio de negociación con memorias externalizadas. El creador no parte de cero, sino que dialoga con sistemas que han aprendido de corpus preexistentes —textos dramáticos, partituras de movimiento, grabaciones de voz—.

Esta perspectiva tiene implicaciones importantes. Por un lado, desmitifica la figura del artista como genio solitario, poniendo de relieve que toda creación es ya un proceso de mediación con tradiciones, técnicas y materiales, una suerte de actualización del concepto de intertextualidad. Por otro lado, obliga a preguntarse qué tipo específico de mediación introduce la IA y cómo afecta esto la naturaleza del trabajo creativo.

En entornos creativos mediados por IA, los cuerpos interactúan con sistemas generativos que introducen variación e imprevisibilidad. El coreógrafo Wayne McGregor, por ejemplo, ha trabajado con Google Arts & Culture en el proyecto *Living Archive*, donde algoritmos de *machine learning* analizan su repertorio coreográfico completo y generan nuevas secuencias de movimiento basadas en patrones identificados. McGregor utiliza estas sugerencias algorítmicas como material de partida para desarrollar nuevas piezas. El resultado no es pura automatización: es colaboración donde humano y máquina coevolucionan. Simondon describiría estas configuraciones como procesos de individuación relacional: cuerpo y dispositivo no son entidades separadas que se encuentran, sino que se constituyen mutuamente en el proceso. La escena se configura como sistema híbrido humano-técnico. Esto no implica disolución del acontecimiento escénico, sino su reconfiguración. La copresencia sigue siendo fundamental pero ahora incluye presencias algorítmicas que median la interacción.

La cuestión de la autoría emerge con especial intensidad aquí. ¿Quién crea cuando un algoritmo genera texto, movimiento o sonido? Las respuestas fáciles —«el artista que programa el sistema», «la IA es solo herramienta»— no satisfacen porque invisibilizan la complejidad real del proceso. Los sistemas de IA, especialmente los basados en aprendizaje automático, desarrollan comportamientos que sus programadores no pueden predecir completamente. Hay un elemento de autonomía, aunque limitada.

Este dilema sobre la autoría trasciende lo puramente filosófico para convertirse en un problema legal urgente. Como expone Vargas Ariza (2024), determinar la

titularidad de una obra creada con intervención de IA es complejo: ¿pertenece a quien diseñó el *software*, a quien introdujo el *prompt*, o debe considerarse de dominio público al carecer de intervención humana directa y tradicional? En el teatro, donde la obra escénica final puede considerarse un tejido de muchas autorías, la aparición de un «actor sintético» capaz de generar texto o incluso movimiento en tiempo real añade una capa de incertidumbre jurídica que el sector debe empezar a regular. La *über-marionette* de Gordon Craig toma vida autónoma, pudiendo ser ahora un autor más sin marco legal claro.

Pero quizá más que resolver la pregunta por la autoría, la creación escénica contemporánea mediada por IA puede ayudarnos a problematizarla productivamente, ya que pone de relieve el carácter distribuido de la creación: siempre hay múltiples agencias en juego —humanas, técnicas, institucionales—, pero la IA hace esta distribución más visible. Algunos artistas responden asumiendo explícitamente la coautoría con sistemas algorítmicos; otros mantienen la primacía del humano mientras usan la IA como herramienta sofisticada.

La dimensión ética también se plantea de modo específico. Si la IA aprende de corpus de datos, ¿qué sucede cuando estos datos incorporan sesgos? Un sistema entrenado con un canon teatral occidental producirá inevitablemente resultados marcados por esa tradición. Algunos artistas han comenzado a experimentar con esto conscientemente, creando piezas que exponen y critican los sesgos algorítmicos. El colectivo !Mediengruppe Bitnik, por ejemplo, en su performance *Random Darknet Shopper* (2014-2015), utilizó un *bot* para comprar objetos aleatorios en la *darknet*, cuestionando la automatización de decisiones y sus implicaciones legales y éticas. Por otra parte, la implementación de la IA como recurso tecnológico no debería ampliar la brecha digital permitiendo que solo las grandes instituciones puedan acceder a ella como herramienta costosa que es; los creadores independientes, con menos recursos, podrían verse afectados —y excluidos— de estos corpus de datos.

La creación escénica contemporánea se presenta como espacio privilegiado para la problematización crítica de la IA. Al dramatizar sus lógicas, exponer sus sesgos y explorar sus límites, la escena puede funcionar como laboratorio estético y ético que permite reflexionar sobre los efectos culturales de la tecnología. No se trata simplemente de usar la IA como herramienta sino de convertirla en la materia misma de la investigación artística. Las prácticas aquí descritas sugieren que la relación entre IA y creación escénica no es unidireccional: la tecnología no simplemente transforma el arte, sino que el arte transforma nuestra comprensión de la tecnología, revelando posibilidades y peligros que de otro modo permanecerían invisibles.

Conclusiones: hacia una ética de la memoria escénica en la era de la inteligencia artificial

La incorporación de la inteligencia artificial al ámbito de las artes escénicas exige repensar las categorías tradicionales de memoria, archivo y creación. A lo largo de este capítulo hemos defendido que la IA no puede abordarse como herramienta neutra sino como dispositivo de mediación que reconfigura los modos de preservación, transmisión y producción escénica. La distinción entre archivo y repertorio propuesta por Taylor ha permitido problematizar los límites de una concepción documental del patrimonio, subrayando la centralidad de la memoria encarnada y del acontecimiento. La IA aparece en este marco como forma de memoria técnica que interviene en la activación y reorganización de sus huellas. Los archivos inteligentes pueden ser relacionales, interactivos, generativos —pero nunca sustitutivos de la experiencia viva—. Las prácticas de reconstrucción, transmisión y creación contemporánea mediadas por IA plantean cuestiones irresueltas sobre autoría, legitimidad y responsabilidad cultural. Hemos mostrado ejemplos concretos que ilustran tanto las posibilidades como los límites de estas aproximaciones. Reconocer estos límites no implica renunciar al uso de la IA sino situarla en un marco crítico que preserve la centralidad de la experiencia compartida y el contexto.

Con todo esto, a modo de conclusiones parciales, proponemos pensar la relación entre IA y artes escénicas desde una ética de la mediación, que preste atención constante a las condiciones en que se produce la memoria cultural. Y consideramos que esto requiere algunos compromisos.

En primer lugar, participación activa de las comunidades implicadas en el diseño y uso de los sistemas de archivo, especialmente cuando se trata de patrimonios minoritarios o no hegemónicos. En segundo lugar, transparencia sobre las decisiones algorítmicas: qué datos se usan, qué criterios de clasificación se aplican, qué queda excluido. En tercer lugar, reconocimiento explícito de los límites de la mediación tecnológica: la IA no puede capturar la totalidad del acontecimiento escénico ni sustituir la transmisión corporal. En cuarto lugar, valoración de la dimensión transformadora de la *performance*: los archivos no deben aspirar a fijar el pasado sino a activar memorias en el presente. Y, en quinto lugar, problematización crítica de la autoría distribuida en contextos creativos mediados por IA.

Las artes escénicas se configuran como un espacio privilegiado para ensayar formas críticas y responsables de relación entre tecnología, cultura y memoria. La especificidad de la escena —su carácter efímero, corporal, relacional— resiste la lógica de la optimización algorítmica y nos obliga a mantener preguntas abiertas sobre qué vale la pena preservar y cómo queremos transmitirlo. En última instancia, el desafío no es técnico sino cultural, social y político: qué memorias queremos mantener vivas y para quién.

Bibliografía

- BARBA RODRÍGUEZ, D. (2024). «La digitalización del espacio escenográfico en la Fura dels Baus: De la calle al espectáculo digital». *Artnodes* (33).
- BENJAMIN, W. (2003 [1936]). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, A. E. Weikert (trad.). Itaca.
- CUÉLLAR, Á. (2023). «La inteligencia artificial al rescate del Siglo de Oro: transcripción y modernización automática de mil trescientos impresos y manuscritos teatrales», *Hipogrifo. Revista de literatura y cultura del Siglo de Oro*, 11(1), 101-115.
- DERRIDA, J. (1997 [1995]). *Mal de archivo. Una impresión freudiana*, P. Peñalver (trad.). Trotta.
- FISCHER-LICHTE, E. (2008). *The transformative power of performance: A new aesthetics*. Routledge.
- FLORIDI, L. (2013). *The ethics of information*. Oxford University Press.
- FOUCAULT, M. (2002 [1969]). *La arqueología del saber*, A. Garzón del Camino (trad.). Siglo XXI.
- HUI, Y. (2016). *The question concerning technology in China: An essay in cosmotechnics*. Urbanomic-Sequence Press.
- (2019). *Recursivity and contingency*. Rowman & Littlefield International.
- LLORET, N. (2025). *La transformación digital de las artes escénicas. Retos y oportunidades con la irrupción de la inteligencia artificial* [conferencia]. Academia de las Artes Escénicas de España.
- MENDOZA-ZAZUETA, J. E. (2025). «El teatro: diálogo entre lo efímero y la tecnología», *La Colmena* (128), 59-66.
- PUERTOLLANO GALÁN, V. y M. CASTRO-DÍAZ (2025). «La inteligencia artificial en la creación artística: innovación, homogeneidad y desafíos de la originalidad», *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación* (67), 10-25.
- REYBROUCK, M. y A. SCHIAVIO, A. (2024). «Music performance as knowledge acquisition: a review and preliminary conceptual framework», *Frontiers in Psychology*. Vol. 15.
- SCHNEIDER, R. (2011). *Performing remains: Art and war in times of theatrical reenactment*. Routledge.
- SIMONDON, G. (2007 [1958]). *El modo de existencia de los objetos técnicos*, M. Martínez (trad.). Prometeo.
- STIEGLER, B. (1998 [1994]). *La técnica y el tiempo, I: El pecado de Epimeteo*, B. García (trad.). Hiru.
- TAYLOR, D. (2003). *The archive and the repertoire: Performing cultural memory in the Americas*. Duke University Press.
- VARGAS ARIZA, M. P. (2024). «Derechos de autor en la era de la inteligencia artificial», *Universitas Estudiantes* (30), 33-46.

Proyectos mencionados

- (2026). *Ara Irititja: Protecting the past, accessing the future*. Disponible en línea en <<https://irititja.com/>>.
- COMPAÑÍA NACIONAL DE DANZA. (2026). #INCUBATIO *Circumambulatio*. Instituto Nacional de las Artes Escénicas y de la Música (INAEM). Disponible en línea en <[#INCUBATIO Circumambulatio – Compañía Nacional de Danza](#)>.
- DORSEN, A. (2013). *A piece Of Work*. Disponible en línea en <<https://anniedorsen.com/projects/piece-of-work/>>.
- FORSYTHE, W. y H. MAINZ (2025). *Motionbank*. Disponible en línea en <<https://motionbank.org/>>.
- (s. f.). Google Arts & Culture. Disponible en línea en <<https://artsandculture.google.com/>>.
- KAEGI, S. y D. HUBER (2026). Rimini Protokoll. *Nachlass-Pièces sans personnes*. Disponible en línea en <<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/nachlass>>.
- MERCE CUNNINGHAM (2018). Disponible en línea en <<https://www.mercecunningham.org/>>.
- MCGREGOR, W. (2019). *Living Archive by Wayne McGregor*. Disponible en línea en <<https://experiments.withgoogle.com/living-archive-wayne-mcgregor>>.
- OSICKI, O. (2026). *Inside the Score*. Disponible en línea en <<https://www.insidethescore.com/>>.
- WOOSTERGROUP (2025). *Showcasing the experimental theater archives of The Wooster Group*. Disponible en línea en <<https://thewoostergroup.org/>>.