

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](http://www.conlicencia.com); 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

# Índice

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

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

## Danza e inteligencia artificial: presente y futuro en la creación coreográfica

ANA COLOMER-SÁNCHEZ

*Universidad Internacional de La Rioja*

**RESUMEN.** La tecnología ha impulsado avances en la danza como un medio natural para la experimentación y la comunicación. No obstante, podría estarse configurando un nuevo hito histórico en la evolución de la danza, en el que la cooperación con la inteligencia artificial (IA) genera un paradigma emergente cuya naturaleza, transitoria o permanente, aún no puede determinarse. El presente capítulo pretende, mediante una triangulación basada en información relevante, observación directa y entrevistas en primera persona, ofrecer una visión actual del uso de la IA en la danza. Se observa un uso centrado en modelos de colaboración humano-IA caracterizados por una conexión bidireccional, en los que los procesos de creación se desarrollan de manera paralela y se retroalimentan. Los resultados ponen de manifiesto que la relación entre el tiempo algorítmico y el tiempo vivido constituye un eje central del debate, evidenciando que la temporalidad encarnada del bailarín sigue siendo el principal desafío en los procesos creativos mediados por IA. En conclusión, la investigación señala que la IA no sustituye la experiencia corporal del intérprete, sino que amplía los marcos de exploración coreográfica, consolidándose como una herramienta de investigación y creación cuyo potencial innovador depende de su integración crítica con la corporalidad y la percepción humana.

**PALABRAS CLAVE:** Coreografía, danza contemporánea, inteligencia artificial, performance, proceso creativo.

## Introducción

En la era de la hiperrealidad, donde la tecnología hace que nuestros sentidos se vean ampliados y a veces incluso haya confusión dentro la propia realidad, nos encontramos con otra herramienta incorporada a nuestra cotidianidad. La inteligencia artificial (IA) presente en el día a día, se nos muestra como un compañero o copiloto que, según el nicho de trabajo, nos facilita y ayuda en la labor diaria.

Realmente, ha modificado de manera sustancial la vida cotidiana, así como la eficacia en los entornos laborales. Se nota claramente que se optimiza la gestión del trabajo y se posibilitan interacciones cada vez más intuitivas con la tecnología. Estos progresos no solo contribuyen a una mayor comodidad, sino que además abren nuevas oportunidades para la innovación y el desarrollo (Haro, 2024). Esta incorporación progresiva de la IA en las prácticas diarias anticipa una transformación continua de la sociedad, con impactos profundos y diversos. La inteligencia artificial nos plantea cómo estamos interactuando con el mundo. Y, claramente, el mundo tiene amplias formas de interacción, pero también de representación y una de ellas es mediante las artes escénicas, que tienen la capacidad de mostrarnos lo que sucede desde la mirada del artista en combinación con los procesos creativos. Pero, claro, cabe preguntarse si esta nueva realidad afecta también a estas nuevas formas de comunicar y transmitir.

La creación coreográfica y la evolución de las técnicas y estilos de danza han estado siempre vinculadas a los cambios sociales y culturales de cada época, que dan lugar a nuevas tendencias estéticas. Desde la creación de la primera academia de danza en 1661, asociada a la corte francesa, hasta el desarrollo del Romanticismo, la danza clásica, la danza moderna, el posmodernismo y la danza contemporánea, cada periodo ha redefinido los principios técnicos y expresivos de la danza, y se ha generado una respuesta a su contexto.

Por otro lado, la tecnología ha marcado avances como una prolongación natural del impulso de experimentar y comunicar. Se transforman los procesos creativos y la relación con el público. A lo largo de su evolución, las figuras y los contextos clave como Loie Fuller, Merce Cunningham, el Black Mountain College, la Judson Church y 9 Evenings han consolidado una tradición de hibridación entre cuerpo, imagen y tecnología. Pero, en conjunto, la tecnología no ha sustituido al artista, sino que ha amplificado sus intenciones y se ha reafirmado el carácter experimental y social de la danza (Palacio y Romero, 2009).

Podríamos, por tanto, estar ante un nuevo hito histórico de la evolución de la danza: ¿será la cooperación con la IA un nuevo paradigma que se abre para quedarse o solo será un hecho transitorio que nutrirá el marco de la danza? Mientras que esta incógnita se va vislumbrando, en el presente capítulo podemos abordar qué está sucediendo en la actualidad, dónde se puede incluir la IA en la danza y contemplar desde

el conocimiento de piezas reales y relatos en primera persona con la mirada de dos expertos como Muriel Romero y Pablo Palacio que, inmersos en la investigación de la danza e IA, pretenden nutrir el discurso entorno al concepto planteado desde las investigaciones vividas y los actos creativos (Palacio y Bisig, 2017). Por lo tanto, mediante una triangulación basada en información relevante, observación directa y entrevistas en primera persona, se quiere ofrecer una visión actual del uso de la IA en la danza.

### Estado actual de la danza y la inteligencia artificial

El uso de la IA en la danza contemporánea del siglo XXI se puede considerar como uno de los hechos más significativos de las artes escénicas de las primeras décadas. Pero no solo de manera técnica, sino que la IA está formando parte de los procesos coreográficos y performativos (Chatterjee, 2025; Krewani, 2024). También se observa que hay una evolución en la parte pedagógica (Bei, 2025; Wang, 2024), en el análisis del movimiento, donde se genera un campo de investigación claramente interdisciplinar (Chatterjee, 2025; Volchukova y otros, 2024), y como herramienta de documentación, análisis y conservación del movimiento (Polls i Camps, 2015).

Sin embargo, existen aspectos que, aunque son objeto de investigación (Li, 2021), siguen en evolución: introducir la IA como si fuera el cuerpo del bailarín presenta múltiples aristas por resolver, ya que el cuerpo no solo ejecuta acciones, sino que articula intención, cualidad, ritmo y significado, dimensiones difícilmente reducibles a parámetros cinemáticos estándar sin una pérdida sustancial de información expresiva.

Estudios recientes como los de Zeng (2025) y Zhong y otros (2025) nos muestran que acercarse a crear patrones corporales por avatares, con la corporeidad, la complejidad motriz, la expresividad que muestra un bailarín, así como la capacidad de una temporalidad no lineal descrita, como acelerarse, suspenderse, la repetición y que el sentido del tiempo emerge de la intensidad, la duración y la cualidad del gesto, puede ser un reto. Se considera que la expresión y la calidad de movimiento, es algo que debe mejorarse dentro de los patrones, ya que hay limitaciones de los enfoques de aprendizaje automático generalistas, que tienden a homogeneizar el movimiento y a priorizar la precisión geométrica sobre la riqueza dinámica y afectiva del gesto.

Con el desarrollo de modelos capaces de capturar relaciones temporales complejas, que van más allá de la simple sucesión de instantes, así como mediante la integración de variables como ritmo, energía y cualidad del movimiento, fundamentales en la práctica coreográfica, se van teniendo avances significativos (Zeng, 2025; Zhong y otros, 2025).

En esta línea se destaca el proyecto *Premiere Performing arts in the new era. AI and XR tools for better understanding, preservation, enjoyment and accessibility* (Premiere Project, 2025), donde Muriel Romero, mediante la práctica coreográfica y el Análisis

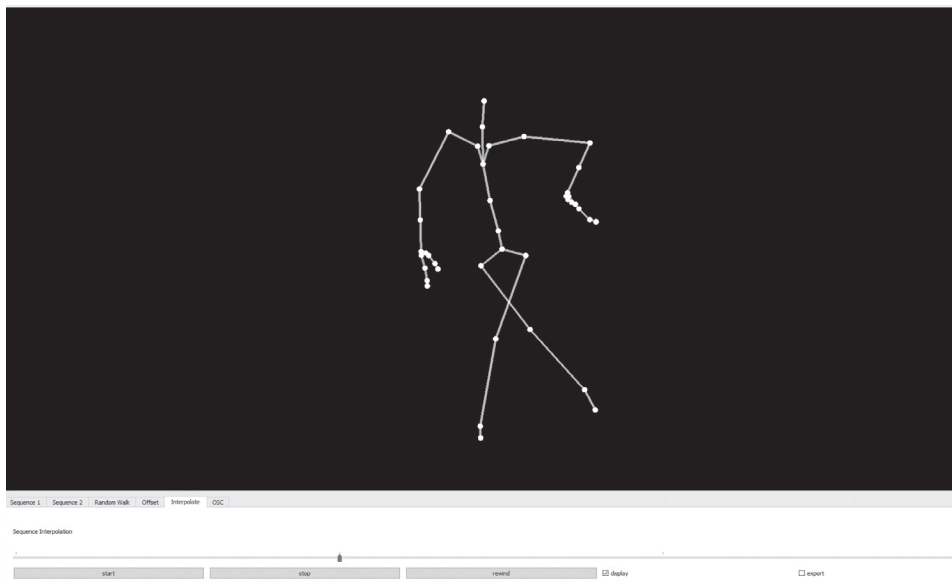


Fig. 1. Vista previa de la aplicación Dance Autoencoder.

Fuente disponible en línea en <https://premiere-project.eu/building-an-ai-toolbox-for-dance/>.

del Movimiento de Laban (LMA), se ve inmersa en la investigación-creación, pero reinterpretados desde una lógica performativa y tecnológica. Mediante coordenadas espaciales, analizan la intencionalidad, la dinámica energética, las variaciones de esfuerzo, el flujo, el peso y el tiempo. Estas cualidades, posteriormente captadas mediante sistemas de *motion capture*, se convierten en material de entrenamiento y referencia para modelos computacionales. Esta aproximación resulta clave en el desarrollo posterior de *datasets* utilizados en *Premiere Project* (2025), donde se reconoce explícitamente que los algoritmos estándar no son tan precisos al capturar la complejidad del movimiento de bailarines profesionales, siendo necesario un enfoque específico del dominio.

Pablo Palacio, compositor musical dentro del proyecto *Premiere*, articula sistemas interactivos complejos, en los que la tecnología no cumple una función instrumental, sino dramaturgia activa. Esta concepción se alinea directamente con los principios que más tarde estructuran el *AI-assisted creation toolbox* de *Premiere*, donde integra algoritmos de análisis del movimiento basados en LMA que permiten la generación de sonido, de la imagen y del movimiento sintético en tiempo real. Palacio aporta así una visión en la que la IA no sustituye la creatividad humana, sino que la tensiona, la amplifica y la transforma, donde se actúa como un agente con el que el intérprete establece una relación performativa (Bisig y otros, 2016).

Asimismo, los sistemas interactivos orientados al arte performativo han permitido

generar el tiempo de forma emergente y compartida, en un proceso de cocreación en tiempo real entre cuerpo y sistema tecnológico, donde el movimiento se concibe como acontecimiento y no como secuencia fija (Marx, 2024; Vechtomova y Bos, 2025). No obstante, estos avances no eliminan la distancia entre el tiempo algorítmico y el tiempo vivido: la temporalidad encarnada del bailarín continúa siendo el principal desafío y, al mismo tiempo, el motor de innovación en la investigación y la creación coreográfica mediante la inteligencia artificial.

Para ampliar la documentación escrita, este trabajo se apoya en la entrevista realizada a Muriel Romero y Pablo Palacio durante la *open class* Danza y tecnologías interactivas: #INCUBATIO-Circumambulatio, difundida en formato audiovisual y centrada en los procesos de creación y autoría en la aplicación de la inteligencia artificial en la danza (UNIR, 2026).

A la pregunta sobre cómo se vive la introducción de sistemas interactivos e inteligencia artificial en la actualidad, Muriel Romero responde:

Más bien lo que hace es intensificar preguntas que ya estaban ahí desde hace mucho tiempo. Preguntas sobre el cuerpo, sobre la conciencia, sobre el tiempo y sobre cómo percibimos el movimiento. La tecnología nos permite observar con más precisión procesos internos del bailarín, como la imaginación o la atención, pero el cuerpo sigue siendo el centro. La IA no sustituye el proceso creativo, lo acompaña y lo amplifica (UNIR, 2026).

## Creación de una obra coreográfica con IA

La creación coreográfica con la integración de la IA es un debate aún pendiente de tratar dentro de las artes escénicas contemporáneas (Marx, 2024). Si pensamos que la coreografía surge de un proceso intuitivo y corporal, basada en conocimientos vividos que difícilmente pueden formalizarse por completo mediante sistemas algorítmicos, entonces la incorporación de la IA en la creación coreográfica exige pensar los límites de la representación computacional del movimiento. En este contexto, la irrupción de tecnologías capaces de generar, analizar y predecir movimiento desafía nociones tradicionales como la autoría, la espontaneidad y la parte artística (Chatterjee, 2025).

Pero si podemos encontrar un detalle a reseñar y si la IA fuera tratada por los coreógrafos como una especie de «musa digital», capaz de ofrecer estímulos inesperados y romper patrones creativos repetitivos, donde podría convertirse en un agente catalizador dentro del proceso creativo (Chatterjee, 2025; Krewani, 2024), a través de sistemas de generación de movimiento, análisis de patrones corporales y respuesta en tiempo real a estímulos sonoros o visuales, la IA puede introducir variaciones que el creador humano no habría imaginado de manera inmediata.

Según el fragmento extraído de la *open class* sobre danza e inteligencia artificial, hay puntos de vista que nutren el discurso, primeramente sobre si la IA puede ser una musa para la creación coreográfica:

MURIEL ROMERO: Bueno, yo sí ahí lo que diría es que más que ser ella nuestra musa, nos hemos convertido más bien nosotros en sus musos, ¿no? Porque estamos alimentando los modelos de inteligencia artificial. Yo pienso que en tu proceso creativo sí que hay momentos en los que tú estás ejecutando un movimiento a la vez que estás teniendo una respuesta. Eso te hace muy presente, y en ese estado de presencia es cuando la intuición aparece, en cualquier estado creativo de concentración, y podríamos decir que ahí aparece la musa, ¿no? Pero que con tecnología o sin tecnología, en el estado de creación de cualquier proceso creativo, como escribir un libro, es ahí cuando aparece, en esa constante escucha (UNIR, 2026, 1:04:32-1:05:52).

PABLO PALACIO: Sí, pero sí que es verdad que más concretamente dentro de las tecnologías que están ahí como satélites alrededor de esta obra, sí que hay algunas herramientas que están precisamente orientadas a eso: herramientas que están orientadas a la creación coreográfica, que permiten al coreógrafo entrenar, vamos a decir, alimentar con sus propios datos, no con los datos de otros coreógrafos (UNIR, 2026, 1:05:59- 1:06:32).

De dónde surgen esas nuevas realidades, cómo se trata este aspecto:

MURIEL ROMERO: Y esa sí que es una parte de la ideación. Como trabajamos nosotros los modelos de inteligencia artificial no es cogiendo datos ya preexistentes. Eso quiero que se quede muy claro: son datos del bailarín, son datos del coreógrafo, y con eso generas tu propio vocabulario. Si son tus datos, tú vas a generar de ti mismo, de tu movimiento, de tus cualidades, de tu pensamiento. Y también podemos decir y compartir toda nuestra investigación de autoría (UNIR 2026, 1:06:26-1:06:57).

En este sentido, las investigaciones que se plantean no sustituyen el proceso creativo humano, sino que actúan como un agente provocador, ampliando el repertorio de posibilidades coreográficas. Proyectos contemporáneos que integran aprendizaje automático, captura de movimiento y sistemas interactivos muestran que, cuando la tecnología se incorpora de forma reflexiva, puede fomentar nuevas narrativas corporales y estéticas escénicas (Yoshida, 2024).

Sobre este aspecto nos apoyamos en ambos ponentes, quienes nos indican en la *open class* sobre la creación y el proceso creativo lo siguiente:

MURIEL ROMERO: O en todo el proceso. En todo el proceso de investigación se está creando la tecnología a partir de los datos del movimiento, a partir de la creación coreográfica, a partir de la creación musical, de la composición musical, a partir del diseño. Todo va en paralelo (UNIR, 2026, 1:08:02- 1:08:22).

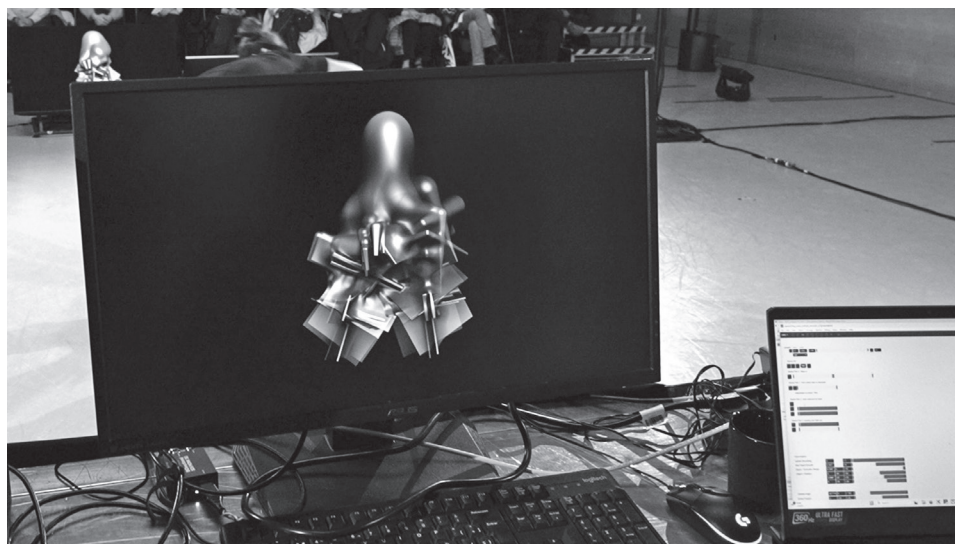


Fig. 2. Forma creada mediante los sistemas interactivos por el movimiento del bailarín.

PABLO PALACIO: Uno de los puntos más complicados de la inteligencia artificial es el tiempo real, y también hay una parte real, ¿no?, que para nosotros es muy importante. Trabajar para encontrar que no haya ningún retardo y que haya un análisis (UNIR, 2026, 1:08:22-1:08:34).

Por lo tanto, no podemos pensar que la IA va a transformar el resultado final, sino que es un proceso que va cambiando el propio curso del proceso creativo a la par, afectando a nociones como coreografía vs. improvisación, narratividad vs. poética y unidad espaciotemporal vs. temporalidad. Este enfoque desplaza la atención desde el objeto coreográfico hacia el proceso de producción, un aspecto tradicionalmente poco estudiado en la teoría de la danza (Polls i Camps, 2015).

### ***Performance en vivo: humano vs. IA***

Para abordar este aspecto nos basamos en la observación directa de estos procesos, donde podemos ver que surge una colaboración entre humanos y sistemas de IA. En la danza se unifica el proceso especialmente en prácticas de cocreación e improvisación, donde el bailarín interactúa en tiempo real con modelos digitales o avatares.

Estamos ante experiencias coreografías de manera híbrida, en las que el artista tiene la posibilidad de relacionarse no solo con otros bailarines en escena u otros cuerpos. Además, armoniza con sistemas tecnológicos que responden, aprenden y se transforman a partir del movimiento. En estos casos, la IA no actúa como un



Fig. 3. El bailarín Gaizka Morales con los sensores interpretando el fragmento de #INCUBATIO-Circumambulatio Fuente: Alba Muriel.

elemento externo, sino que se crea una sinergia bidireccional que nutre el proceso creativo (Marx, 2024).

Por otro lado, no se debe caer en la mera fastuosidad de los sistemas interactivos, sino en la experimentación con acciones mutuas entre artista e IA, que se crean dentro de un hilo conductor de la obra. Se puede caer en usar los movimientos humanos como meros generadores de datos, sin activar plenamente su potencial tecnogénico (Marx, 2024).

Asimismo, se considera que las interacciones son exitosas cuando hay una reciprocidad entre el cuerpo y el sistema tecnológico, de manera que surge la interacción y la interactividad, en las que el intérprete deja de ser un mero ejecutante para convertirse en un performer de la tecnología, que dialoga con entornos sensibles, virtuales o telepresentes (Polls i Camps, 2015).

Dentro de la observación de la conversación surgida en la *open class* (UNIR, 2026), se puede vislumbrar lo que sucede entre el bailarín y los sistemas interactivos. Inicialmente el fragmento coreográfico está delimitado y cerrado con unos pasos claves y concisos, pero convive una parte de la obra estructura con otra totalmente indeterminada e improvisada. Donde al incorporar a la sonificación en tiempo real introduce un margen de variabilidad que transforma cada ejecución en una experiencia singular. La generación sonora a partir del movimiento exige del intérprete un estado de presencia intensificada, en el que la duración, la velocidad y la calidad del gesto pueden

modificarse en función de la escucha activa del sonido producido en escena. De este modo, la coreografía mantiene una arquitectura estable, pero se abre a un juego improvisatorio que emerge de la interacción directa entre cuerpo y sistema tecnológico.

Esta situación crea una dinámica donde el bailarín hace que en cada espectáculo se genere una dinámica impresa de manera diferente y propia para función realizada, comparable a la de la interpretación musical de una misma obra en distintos conciertos. Al igual que sucede en la ejecución instrumental, la repetición no implica reproducción mecánica, sino una recreación constante en la que intervienen la sensibilidad, la atención y la experiencia corporal del momento. La ausencia de una música fija que deba ser seguida refuerza esta libertad interpretativa, ya que el bailarín no se adapta a un soporte sonoro preexistente, sino que se convierte en generador del sonido, estableciendo una relación de escucha bidireccional entre movimiento y materia sonora. El cuerpo se configura como una herramienta resonante, capaz de producir y modular el sonido, y la tecnología actúa como mediadora de esa resonancia. En paralelo, la composición musical integra tanto secciones totalmente escritas como sistemas de síntesis basados en afinación justa, contruidos a partir de una base fundamental subjuntiva. Esta elección compositiva refuerza la dimensión ritual de la obra, vinculando el sonido a principios de resonancia natural y a referencias simbólicas asociadas a los rituales de *incubatio*, consolidando así un dispositivo escénico en el que cuerpo, sonido y tecnología convergen en un proceso creativo vivo y no reproductivo (UNIR, 2026, 58:22-1:02:21).

### **Futuro de la IA en la danza**

Este enfoque plantea un futuro en el que la tecnología no sustituye ni domina al bailarín, sino que coemerge con él, generando nuevas ecologías de experiencia, nuevas temporalidades y formas de autoría coreográfica. No obstante, Marx (2024) subraya que predecir la dirección exacta de esta evolución sigue siendo un desafío abierto para la práctica y la teoría de la danza contemporánea.

Se podría hablar de que la danza no está en evolución, sino en 'expansión', término acuñado por Polls i Camps (2015). Se observa que podemos encontrar varios escenarios con dos extremos y, en este punto, debemos de ser críticos. Por un lado, que se dé una expansión del tecnofetichismo con una idealización exagerada de la tecnología, y, por otro, el rechazo de las partes más conservadoras. Por esto, de cara al futuro se pretende mirar hacia la coherencia de usar las nuevas técnicas, pero de una manera ligada a la tecnología dentro de la creación artística. También conviene señalar la importancia de tener la capacidad de generar investigaciones, en las que quede reflejado lo que sucede en la actualidad, para ser contrastadas y difundidas, e

incluirlas en marcos educativos en la danza que acompañen estos procesos creativos. De este modo, se permitirá que la mediación digital contribuya de manera significativa al desarrollo futuro de las artes del movimiento (Polls i Camps, 2015).

Si lo trasladamos a la opinión en primera persona de la coreógrafa y del compositor musical, la experiencia de estar en la actualidad tratando y conversando cara a cara con la tecnología nos augura una pequeña línea en el horizonte por donde poder empezar a comprender la IA en la danza.

MURIEL ROMERO: El futuro, siempre como herramienta de apoyo en el proceso creativo, pero nunca va a sustituir el cuerpo. La danza es cuerpo. Y en este caso, por ejemplo, en esta creación vas a ver cuerpo que puede traducirse, manipular y conectar y comunicar con otras partes del arte escénico. Como compañero, pero siempre de una forma sutil y nunca olvidando el cuerpo (UNIR, 2026, 1:10:19-1:10:51).

PABLO PALACIO: Lo que estamos viendo es toda esta virtualidad hiperrealista, ¿no?, que pretende como sustituir a la realidad, y yo creo que, en las artes escénicas, en las artes en vivo, se va a valorar cada vez más el cuerpo en escena. Eso es real. Eso no puede ser un *fake* ni un *deepfake* ni nada. Esto es una realidad, es un ecosistema en movimiento, es realmente algo que trasciende toda esta, a veces, superficialidad, ¿no? Cuando nació el vídeo para registrar, sí, hombre, fue una herramienta que nos sirve de mucho para ir rescatando el repertorio, pero no hay nada como tener una persona (UNIR, 2026, 1:10:57, 1:11:34)

En conclusión, se puede decir que hay una mirada abierta hacia la inclusión de la IA en la danza, se apuesta por la experimentación sin olvidar que debe de ser planteada y unida a un pensamiento crítico, esto definirá el futuro de la IA. Como vía catalizadora de nuevas preguntas e incógnitas más que de una solución definitiva. La maduración del campo apunta hacia modelos de colaboración humano-IA, donde la tensión entre tiempo algorítmico y tiempo vivido, no se resuelve, sino que se asume como uno de los motores fundamentales de la creación coreográfica contemporánea.

## Bibliografía

- BEI, S. (2025). «AI choreographic assistants: Will dance teachers be replaced? The balance between technology and humanities», *Journal of Education, Humanities, and Social Research*, 2(4), 36-42. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.71222/32wwwx868>>.
- BISIG, D., P. PALACIO y M. ROMERO (2016). *Piano & dancer*, en *Proceedings of the 19th Generative Art Conference*, pp. 138-154.
- CHATTERJEE, P. (2025). «Artificial intelligence and choreography: Creative collaboration or creative threat?», *International Journal on Science and Technology*, 16(3), 1-4.
- HARO, A. F. (2024). «¿Cómo redefine la inteligencia artificial nuestras vidas diarias? How

- does artificial intelligence redefine our daily lives?», *Multidisciplinary Latin American Journal (MLAJ)*, 2(1).
- KREWANI, A. (2024). «Where machine and muse meet: Towards a creativity of AI art», *Digital Society*, 64, 163.
- LI, X. (2021). «The art of dance from the perspective of artificial intelligence», *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1852, N.º 4, Article 042011). IOP Publishing. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1852/4/042011>>.
- MARX, L. (2024). «Choreographies in the world of AI», *Tánc és nevelés / Dance and Education*, 5(1), 73-98.
- PALACIO, P. y D. BISIG (2017). *Piano & dancer: Interaction between a dancer and an acoustic instrument*. En *Proceedings of the 4th International Conference on Movement Computing*, pp. 1-8.
- PALACIO, P. y M. ROMERO (2009). «Structural aspects in acusmatrix», *Cairon: Journal of Dance Studies*, 12, 53-63.
- POLLS i CAMPS, E. (2015). *La dansa amb mediació digital: El cas de Catalunya entre els anys 2003 i 2013*, tesis doctoral, Universitat Oberta de Catalunya.
- PREMIERE PROJECT (18 de julio de 2025). *PREMIERE Live: A festival of performing arts, technology & experimentation*. Disponible en línea en <<https://premiere-project.eu/premiere-final-event/>>.
- UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA (UNIR). (2026). *Danza y tecnologías interactivas: #INCUBATIO-Circumambulatio | #UNIRartes* [vídeo] YouTube. Disponible en línea en <<https://youtu.be/WI5zkGu7Y8k>>.
- VECHTOMOVA, O. y H. BOS (2025). «Generative AI in artistic co-creation: Implications for dance and movement research», *Leonardo*, 58(3), 210-218.
- VOLCHUKOVA, V., O. TISHCHENKO, O. BARABASH y O. NOS (2024). «Digital technologies in creating choreographic performances», *The Modern Higher Education Review*, 9, 60-68. <https://doi.org/10.28925/2617-5266/2024.911>
- WANG, Z. (2024). «Artificial intelligence in dance education: Using immersive technologies for teaching dance skills», *Technology in Society*, 77, Article 102579. <<https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2024.102579>>.
- YOSHIDA, S. (2024). «The possibility of sustainable creation and obstacles in dance works using artificial intelligence», *EDULEARN24 Proceedings*, pp. 4120-4124. IATED.
- ZENG, Y. (2025). «Artificial intelligence and choreographic creativity: New paradigms in dance composition», *Journal of Dance and Technology*, 18(2), 45-62. <<https://doi.org/10.31449/inf.v49i20.8103>>.
- ZHONG, L., H. WANG y Q. LIU (2025). «Embodied interaction and machine learning in contemporary dance practices», *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 21(1), 78-95. <<https://doi.org/10.3390/asi8050127>>.

Este libro expone una reflexión crítica y multidisciplinar sobre el impacto de las tecnologías emergentes, especialmente la inteligencia artificial en la cultura contemporánea. A través de una serie de capítulos escritos por especialistas y doctores en filosofía, derecho, museología, artes visuales, escénicas o digitales se analiza cómo la IA está transformando los procesos de creación, conservación y mediación del patrimonio cultural.

Aborda cuestiones fundamentales como la autoría en la era de la IA, la reconfiguración de la experiencia estética, la preservación del patrimonio sonoro y escénico, la fotografía patrimonial, la educación museística, la inclusión social, las exposiciones inmersivas, la arqueología digital y los desafíos éticos que todo ello supone. Asimismo, se presentan estudios de caso y proyectos innovadores que ya están implementando tecnologías inteligentes. La obra ofrece una mirada crítica y propositiva sobre los retos y oportunidades que plantea la IA en el ámbito cultural, promoviendo un diálogo entre disciplinas y agentes del sector para imaginar juntos los museos y espacios culturales del futuro.