



**tsantsa**  
REVISTA DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS

**UCUENCA**

FACULTAD  
DE ARTES /  
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Nº 17 Año 2026

# Arte en código abierto: el aprendizaje de las artes visuales a través de procesos colaborativos de producción y edición gráfica

Open-code-Art: collaborative approaches to learning visual arts through graphic art editing and production

**GONZALO JOSÉ TEJERO PÉREZ**

Universidad de Granada (España)

<https://orcid.org/0009-0000-5887-6054>

[gonzalotejper@correo.ugr.es](mailto:gonzalotejper@correo.ugr.es)

Recibido: 17 de noviembre de 2025

Aceptado: 28 de mayo de 2026

## RESUMEN:

La presente comunicación parte del análisis de diferentes metodologías experimentales que parten de la comprensión del arte como código abierto, aplicadas a la producción artística desde el campo de la gráfica contemporánea. Enmarcado en el contexto de los laboratorios de creación, se aborda el impacto de las nuevas tecnologías en dicho campo desde dos ópticas diferentes: por un lado, desde el punto de vista teórico, la noción de arte como código abierto en torno a la integración de las nuevas tecnologías en la práctica artística, y, por otro, el análisis de las metodologías que derivan de dicha integración en torno a la expansión del medio gráfico, que se concibe como lugar de inscripción, pero al mismo tiempo de transmisión, control y generación de significados. De este modo, se introducen nuevas formas de pensar la autoría, la serialidad, la materialidad y la distribución de la obra gráfica en el contexto contemporáneo. Asimismo, se presentan casos de estudio que activan la dimensión pedagógica del arte como código abierto en torno a modelos transdisciplinares en los que la colectividad juega un papel fundamental. Dicho análisis se centra especialmente en la actividad desarrollada en el entorno del Laboratorio de Imagen de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada (FabLabImagen) como entorno definido por una praxis donde el arte, la tecnología y la investigación se entrelazan en un territorio fértil para la experimentación en torno a las nuevas tecnologías creativas.

**PALABRAS CLAVE:** IA, artes gráficas, creación, investigación artística, educación.

## ABSTRACT:

This paper analyses various experimental methodologies that approach art as open source, applied to artistic production within the field of contemporary printmaking. Framed within the context of creative laboratories, it explores the impact of new technologies on this field from two perspectives: on the one hand, from a theoretical standpoint, the notion of art as open source concerning the integration of new technologies into artistic practice; and on the other, the analysis of methodologies derived from such integration regarding the expansion of the graphic medium, conceived both as a site of inscription and as a means of transmission, control, and generation of meaning. This perspective introduces new ways of rethinking authorship, seriality, materiality, and the distribution of graphic artworks in the contemporary context. Furthermore, several case studies are presented that activate the pedagogical dimension of art as open source through transdisciplinary models in which collectivity plays a fundamental role. The analysis focuses particularly on the activities

developed within the Image Laboratory of the Faculty of Fine Arts at the University of Granada (FabLabImagen), an environment defined by a praxis where art, technology, and research intertwine to create a fertile ground for experimentation with new creative technologies.

**KEYWORDS:** AI, graphic arts, creation, artistic research, education.



## 1. Introducción: el arte como *código abierto*

El carácter principal del arte moderno, o lo que caracteriza la transición entre el arte moderno y el arte contemporáneo, es que la representación se convierte en voluntad de construcción (De los Ángeles, 2013). El medio visual se expande hasta tal punto que lo representacional deja de ser su elemento constituyente o definitorio y se convierte en un componente que casi podríamos determinar como opcional, subordinado al papel que los procesos conceptuales, experimentales o performativos que conforman la obra de arte contemporáneo juegan tanto en su determinación como en su percepción. Este desplazamiento implica que la obra ya no se define únicamente por lo que representa o muestra, sino por la manera en que problematiza, construye o deconstruye los códigos de la propia representación.

El discurso de incertidumbre que atañe al arte actual parte de no solamente la disrupción del medio visual como problemática principal junto con el imposibilismo epistemológico (Martín Prada, 2019) que conlleva la constante duda sobre su propia condición y capacidad. A esta problemática se le añade, en la era hipertecnológica, la integración de sistemas algorítmicos, entornos virtuales y procesos automatizados, que están reconfigurando tanto las prácticas como los modos de recepción de las artes, en tanto que sistemas de generación y transmisión de conocimiento, a nivel global. Además, la incorporación de estas tecnologías es generadora de un nuevo marco en el que no solamente el protagonismo sino la propia noción de autoría está cambiando por completo al verse cada vez más amenazada por la intervención de agentes no humanos. Con todo, tanto el concepto de obra artística como su sintaxis funcional se encuentran expandiéndose hacia nuevas fronteras que aparentemente son infinitas, delimitadas por producciones en las que lo real y lo virtual se entremezclan para ofrecer perspectivas diversas que se corresponden con autenticidad cuestionable, aunque indiscutiblemente veraces en relación al contexto en el que surgen.

Considerar el arte como *código abierto* implica remitirse a los años noventa y en concreto a la obra *The Language of New Media* (2001), de Lev Manovich. En el libro, el autor establece una diferenciación con respecto al arte de los nuevos medios, que divide en dos ramas principales, que él llama *tradiciones*: por un lado, las tecnologías de captura y reproducción mecánica de imágenes y sonidos y, por otro, aquellas dedicadas a la computación de datos numéricos (Manovich, 2005). En ambos casos, el arte se convierte en la herramienta ideal para explorar la incipiente y cambiante relación entre la tecnología y la cultura (Tribe y Jana, 2006), a través de las tres características que definen dicha interacción y el arte que surge por medio de ellas: la espacialización, la interactividad y la ingravidez. Para Xavier Berenguer (1997) estas tres características son virtudes que la tecnología aporta al arte

en tanto que amplifican tanto sus soportes como su alcance comunicativo y mediático, pero que sin embargo son susceptibles de ser considerados como elementos y/o rasgos que condicionan y, en ocasiones, limitan la experiencia artística: si bien amplían las posibilidades expresivas, también introducen dependencias técnicas, obsolescencias aceleradas y sobre todo lógicas de consumo propias de la industria tecnológica que pueden entrar en conflicto con las intenciones críticas o poéticas de la obra.

En este sentido, el concepto de arte como código abierto plantea un doble cuestionamiento en torno a la práctica artística que se suma al siempre presente debate sobre su función y alcance en la sociedad contemporánea. Por un lado, interroga las estructuras de producción y distribución del arte y su sistematización, proponiendo modelos colaborativos que desestabilizan las jerarquías tradicionales entre autores, públicos e instituciones, a lo que se suma el creciente papel de la tecnología como mediadora y coautora en el proceso creativo. Por otro, problematiza las lógicas de control y propiedad intelectual heredadas de la industria cultural, proponiendo un marco de circulación libre del conocimiento y de los recursos creativos, cuyas implicaciones trascienden el ámbito artístico y se proyectan hacia soluciones de carácter socioeducativo.



**Figura 1.** *Artistic Research Laboratory*, Fundación Antonio Ratti, Como (Italia)  
© 2021 / Fondazione Antonio Ratti.

Desde esta perspectiva, las metodologías experimentales desarrolladas en entornos como los laboratorios de creación e investigación artística (Figura 1) en la actualidad no se limitan a incorporar únicamente herramientas digitales a la práctica y el proceso, sino que buscan a su vez reconfigurar la relación entre los tres agentes fundamentales de la práctica artística contemporánea: el creador, la tecnología y el público. De este modo, se trata de metodologías que permiten proponer prácticas en las que la apertura que se efectúa no es únicamente técnica sino también conceptual y, sobre todo, política. En los últimos años, la investigación artística ha experimentado un auge en cuanto a metodologías que implementan o se basan en la producción como forma de generación de conocimiento y, por ende, apoyo a una hipótesis específica a través de datos cuantitativos por medio de procesos de creación e investigación basados en el análisis y la interpretación de medios audiovisuales: es el caso de la *Image Based Research* o *investigación basada en la imagen* (Prosser y Loxley, 2008). Esta metodología encuentra en el panorama actual un interesante enfoque que puede ser aplicado

en procesos creativos experimentales en los que la imagen no solamente se convierte en un objeto de estudio, sino que, al mismo tiempo, su configuración es el objeto de estudio en sí mismo. Los autores identifican, en torno a la investigación visual que se lleva a cabo en la actualidad, tres tendencias principales que corresponden a diferentes tipos de investigación: la primera es el investigador-analista, que basa sus procesos de investigación en el análisis de distintos elementos de la cultura visual para establecer su hipótesis, la segunda es el investigador-creador, que crea imágenes, y la tercera el investigador-experimentador, que trabaja con diferentes materiales visuales para generar sus hipótesis.

Las tres posiciones evidencian el carácter, en este sentido, fluido de los roles que forman parte del proceso de investigación en arte y el proceso creativo en sí mismo, caracterizado por una creatividad más *combinatoria* (McCormack, 2012) que original. Actualmente, las tecnologías generativas son agentes que participan activamente en esa fluidez, desplazando la dicotomía tradicional entre herramienta y creador hacia un territorio liminal en el que, a pesar de que los sistemas de inteligencia artificial y los algoritmos de generación visual parten de parámetros definidos por el programador o el usuario, sus resultados introducen un grado de autonomía creativa que desestabiliza las nociones tradicionales de autoría y control. De esta forma, el artista guía a la máquina para producir un resultado, pero también es la máquina la que determina, por medio de procesos probabilísticos que responden al aprendizaje automático o la generación de patrones inesperados, posibles reconfiguraciones del propio proceso desempeñado por el creador. Esta condición acaba por convertir la creación-investigación en un espacio fértil para situar la producción artística como, incluso, un modo autónomo de conocimiento, capaz de generar hipótesis y resultados que no emergen únicamente de la voluntad del creador, sino también de la agencia propia de los sistemas de inteligencia artificial. De esta manera, la Inteligencia Artificial (en adelante, la I.A.) no solo es integrada en el proceso sino reconocida como una suerte de coagente epistémico que invita a la constante reconsideración de los criterios de validación en los que se ampara el conocimiento generado a través de la práctica.



**Figura 2.** *Retrato de Edmond de Belamy*. Colectivo Obvious, 2018.  
© 2018 / Christie's International.

En todo caso, el arte contemporáneo no deja de ser un código abierto capaz de tanto albergar como tensionar las lógicas de la ciencia, la tecnología y la cultura desde su propia especificidad a través de procesos en cuya construcción y desempeño el avance tecnológico juega un papel fundamental. El colectivo Obvious, conformado en Francia por un grupo de artistas visuales e investigadores cuya actividad se centra en investigar en torno a la implementación de diferentes sistemas de inteligencia artificial generativa para crear obras de arte. Un ejemplo paradigmático de su producción es el *Retrato de Edmond de Belamy* (2018) (Figura 2), creado mediante redes generativas adversarias (GANs) a partir de un algoritmo preestablecido, que alcanzó notoriedad internacional al ser subastado en Christie's ese mismo año por 432.500 dólares. El modelo de I.A. GAN, creado en 2014 por el ingeniero e investigador Ian Goodfellow, consisten en un sistema compuesto por dos redes que actúan y compiten entre sí: un generador, que a partir de datos e imágenes insertadas en su unidad genera contenido audiovisual y un discriminador, quien, del contenido generado por el generador, diferencia entre el contenido original y el generado por I.A., para tratar de identificar qué contenidos son o no auténticos: la simbiosis entre ambos les permite mejorar en sus respectivas tareas, de forma que las imágenes que genera el sistema terminan perfeccionándose hasta el punto de volverse prácticamente indistinguibles de la realidad. En este caso, este modelo fue empleado por el colectivo para generar esta obra, a partir de un exhaustivo proceso de selección de datos pertenecientes a retratos de pintores de entre los siglos XIV y XX, que fueron introducidos al generador y, a posteriori, de todas las imágenes generadas, fueron los miembros del colectivo quienes escogieron la que terminaría siendo la pieza definitiva.

Por otra parte, resulta interesante atender a otro caso de estudio, relacionado con el anterior. Tres investigadores de la Universidad Internacional de la Rioja llevaron a cabo en 2022 un curioso experimento empleando la I.A, con el objetivo de explorar si un algoritmo podía lograr distinguir con precisión entre obras de arte auténticas y falsificaciones, incluidas imágenes generadas por sistemas de Inteligencia Artificial Generativa (en adelante, I.A.G.) como DALL-E 2. Los autores entrenan una red desarrollada por ellos mismos con un conjunto de datos de pinturas del siglo XVII, tanto de Rembrandt como de otros pintores holandeses y realizaron diferentes testeos. Buscaban evaluar tres aspectos: la capacidad del modelo para clasificar obras auténticas frente a no auténticas, su rendimiento en escenarios de clasificación multiclase entre distintos pintores del mismo periodo y, por último, su eficacia para identificar imágenes generadas artificialmente (Fraile Narváez, Sagredo-Olivenza, McGowan, 2022). Los resultados obtenidos mostraron que la red alcanzaba niveles de precisión superiores al 90 % en determinados escenarios, lo que nos lleva a concluir que este tipo de herramientas basadas en aprendizaje profundo pueden constituir un apoyo relevante en procesos preliminares de autenticación artística, especialmente ante el creciente perfeccionamiento de los modelos generativos.

Con todo, ambos casos sirven como referencias del modelo que se propone, el que la creatividad humana y los sistemas de inteligencia artificial coexisten y trabajan de manera colaborativa, contribuyendo a la constatación de dicha noción de código abierto, tanto en la producción de la obra como en su validación y análisis.

## 2. Metodología: desde la producción gráfica contemporánea

En materia de producción artística, la contemporaneidad se define, a grandes rasgos, por la constante redefinición de su propia autorrepresentación (Smith, 2013), caracterizada por un vínculo incoherente que une formatos y soportes sin un estilo general centrado en la experimentación como motor, prevaleciendo en términos de impacto y alcance los nuevos medios sobre los medios tradicionales. Es, sin embargo, la ausencia de una tónica general dominante en arte en los últimos tiempos lo que ha permitido, en relación con la investigación y sobre todo la educación, la apertura de una gran cantidad de caminos que han permitido ahondar en nuevas formas de comprender y crear relacionadas, evidentemente, con la forma en que el mundo actual se configura y exhibe. Asistir a comprender el arte como forma o método de, al mismo tiempo, aprendizaje, generación y transmisión del conocimiento es algo característicamente propio del hecho contemporáneo en este sentido, abriendo así la puerta a la posibilidad de crear nuevos modelos de creación y estudio de la práctica artística en diferido.

El arte de los nuevos medios ha tenido un relevante rol en este rosario consecutivo de cuestionamientos, precisamente debido a los importantes cambios de óptica que la llamada nueva *estética digital* ha traído consigo. Si bien no toda práctica tecnológica conlleva una carga intelectual profunda, muchos de los enfoques adoptados a raíz de las posibilidades tecnológicas abiertas por los nuevos medios se han desplazado hacia una dimensión epistémica: aquella que busca entender cómo generar conocimiento mediante el acto creativo y qué herramientas facilitan este fin. Esta diversificación, de este modo, ha sentado las bases para metodologías creativas de imperante actualidad que integran investigación y producción artística como procesos inseparables. No se trata en definitiva de encontrar soluciones directas a problemáticas que se abordan desde la práctica artística, sino de encontrar las mejores estrategias para llegar a soluciones que ofrezcan posibilidades que puedan ser exploradas en profundidad hasta llegar a una solución innovadora: algo semejante a lo que propone William Forsythe, coreógrafo estadounidense, cuando se refiere a sus metodologías de enseñanza en danza: lo que él llama *make a dance*. Del mismo modo, los procesos colaborativos en la enseñanza y práctica de las artes visuales han desempeñado siempre un papel fundamental, permitiendo que la experimentación material y sobre todo técnica y tecnológica se convierta en motor de aprendizaje y de investigación.

La producción gráfica contemporánea ha experimentado, en los últimos años, un gran respaldo institucional al mismo tiempo que se ha venido consolidando como uno de los campos emergentes en los que la investigación artística pone de manifiesto su relevancia sociocultural y su alto grado de innovación en este sentido. Esta evolución ha sido impulsada, en gran parte, gracias a la integración de tecnologías digitales que han ampliado las posibilidades creativas y transformado las metodologías de enseñanza y práctica de dicho campo. Esta área ha encontrado en la hibridación de técnicas y procedimientos tradicionales con aquellos resultantes de procesos de implementación de herramientas de alta tecnología una gran cantidad de caminos que han permitido su expansión como medio.

Originariamente, las artes gráficas han estado asociadas a procedimientos técnicos de alta especialización que permitían la reproducción y difusión de imágenes como la litografía,

el grabado o la serigrafía, orientadas por lo general a la transmisión de contenidos visuales específicos. Sin embargo, la incorporación de diversas herramientas digitales a la práctica gráfica, en especial los sistemas de impresión instantáneos ofrecidos por las impresoras comerciales y el software de edición y procesamiento de imágenes ha transformado radicalmente el panorama de la producción gráfica (Fishpool, 2009). Las *digital prints* y otras prácticas contemporáneas asociadas a la gráfica digital no solo amplían las posibilidades de experimentación formal y técnica del medio gráfico sino que mantienen el carácter único de cada pieza pero extendiéndolo hacia un nuevo concepto de estampa en el que la variabilidad no la determina únicamente el proceso de producción de la estampa sino también la deriva de su proceso creativo en el entorno digital, en el que intervienen diferentes agentes incidentes en la configuración de la estampa, como es el caso de los sistemas de I.A.G. que nos ocupan.



**Figuras 3 y 4.** Dos resultados del experimento llevado a cabo por el usuario. Impresiones en risografía de imágenes generadas por I.A.G. © 2023 / u/joerund.

En este contexto, cobran relevancia casos experimentales tal como ocurre en el caso de un proyecto compartido en la comunidad de la I.A.G. *Stable Diffusion* del portal digital Reddit, en el que un usuario produjo una serie de impresiones en risografía a partir de imágenes generadas por esta herramienta: *Series of jumping ladies, Made in Stable Diffusion 1.5 and printed on a RISO machine* (u/joerund, 2023) (Figuras 3 y 4), título de la entrada en el portal y en el que comparte al público de la comunidad los resultados de un experimento en el que, según sus propias palabras, trata de recrear el efecto *mágico* que las imágenes fotográficas, a principios del siglo XX, causaba en quienes la veían por primera vez. El usuario emplea Stable Diffusion 1.5 para generar diferentes imágenes de mujeres saltando o en movimiento a partir de prompts sencillos que definen aspectos esenciales de las imágenes como la época de las fotografías y la vestimenta de las mujeres, tal y como describe en el post. Es interesante estudiar este caso como posible recurso de cara a investigar en torno al concepto de estampa-proceso, introduciendo modificaciones como variaciones en los prompts y generando nuevas versiones de las copias impresas de las imágenes o viceversa, a modo de ejemplo de posibles extensiones del experimento de cara a la producción.

Con todo, la estampa digital, igual que supone una renovada e innovadora ampliación de las posibilidades creativas y de experimentación técnica del medio gráfico, también

conlleva el replanteamiento de las nociones tradicionales de autoría y ejemplaridad que históricamente han caracterizado al grabado y a las artes gráficas a lo largo de su dilatada historia: de la misma manera que los procesos analógicos la reproducción y la serie de estampas establecían relaciones jerárquicas claras entre original y copia y el artista efectuaba un control exhaustivo de dicha producción, la flexibilidad productiva de la gráfica digital permite variaciones ilimitadas al partir de un mismo archivo digital o algoritmo generativo que remite a la problemática/paradigma que la era postdigital ha introducido en el campo de la creación y a la que, con anterioridad, nos remitíamos. En este sentido, cabe destacar que la importancia de los procesos creativos en relación con la producción tienen en esta problemática un papel relevante; la producción se convierte en un subproducto, no en un fin en sí mismo: la imagen-objeto, la estampa-objeto, se convierte en una estampa-proceso: esta idea conecta con la indeterminación de la obra de arte contemporáneo, a la que Bourriaud (2008) se refiere, en torno a su forma, como algo que se extiende más allá de su forma material: es una amalgama, un principio aglutinante dinámico. Lo procesual forma parte indistintamente de la obra, así como lo hace la autoría distribuida que introducen los sistemas digitales y generativos, en los que el artista y la tecnología actúan en red, difuminando los límites tradicionales de control y propiedad sobre la obra y redefiniendo la noción misma de originalidad en el arte contemporáneo (Goodfellow, 2024).

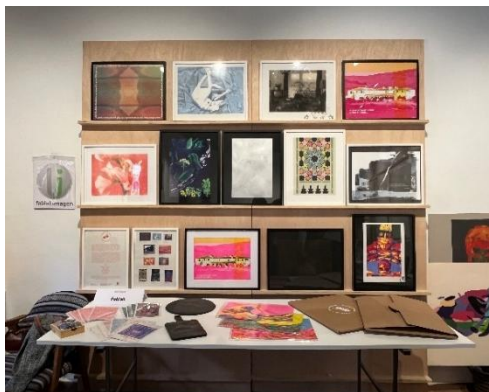
Más allá de la experimentación llevada a cabo de forma autónoma, la colaboración se convierte en un eje central para la producción gráfica contemporánea, en donde la experimentación tecnológica y el trabajo de laboratorio no solo permiten explorar nuevas posibilidades técnicas que amplían el medio y su difusión, sino que también fomentan la co-creación y el intercambio de conocimientos entre no solamente artistas e investigadores sino también el público general. Este enfoque colaborativo ha consolidado su eficacia especialmente en entornos universitarios o centros de I+D+i, en los que los laboratorios de creación funcionan como espacios híbridos de investigación, experimentación y edición gráfica llevados a cabo por medio de procesos colectivos de aprendizaje, generación y transmisión de conocimientos, lo que además permite, a posteriori, desarrollar de forma autónoma metodologías partiendo de recursos ORS (*Open Research Resources*) y tanto destrezas como experiencias previas adquiridas en el entorno de trabajo colectivo para que sean adaptadas a nuevas problemáticas y estrategias que permitan abrir nuevos caminos creativos. Un caso paradigmático de *medialab* es el Laboratorio de Imagen de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada (España) (Figura 5), perteneciente a la red mundial de laboratorios FabLab. Se trata de un espacio de trabajo para artistas e investigadores del centro como de un espacio abierto a la comunidad universitaria y al público en general, con el objetivo de establecer una red de colaboración interdisciplinar y abierta, que fomente la innovación, la experimentación artística en torno a las nuevas tecnologías y la transferencia de conocimientos entre la universidad y la sociedad en general, fomentando el modelo de usuario-participante (Lafuente, 2010) que requieren a menudo los talleres de creación.



**Figura 5.** Instalaciones del Laboratorio de Imagen de la Facultad de Bellas Artes de Granada. © 2025 / Universidad de Granada.

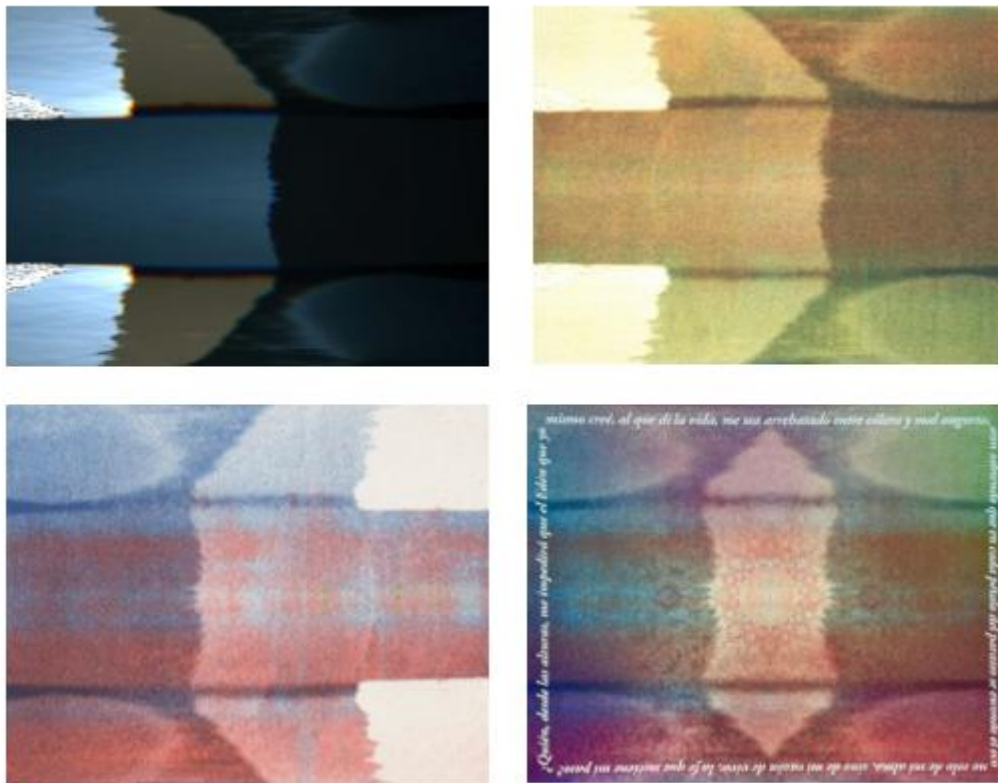
### 3. Casos de estudio

A modo de casos prácticos, es necesario destacar el proyecto I+D+i *Artes Gráficas y Nuevas Tecnologías*, que se desarrolló entre los años 2022 y 2023 y contó con financiación autonómica para su desempeño, un proyecto que contó con una carpeta de obra gráfica, *Shonprints*, en el que participaron diversos artistas así como el equipo del grupo de investigación HUM611: Nuevos Materiales para el Arte Contemporáneo del Departamento de Pintura, en el que se vinculaban diferentes procesos de creación en torno a la stampa digital como la risografía, la serigrafía o el grabado y corte láser, dando además lugar a una propuesta expositiva que se mostró en ciudades como Almería, España (Centro MECA, 2023) o Borås, Suecia (Ålgården Konstnärernas Verkstäder & Galleri, 2024), amplificando el alcance y la relevancia del proyecto a nivel internacional. También, más recientemente, se llevó a cabo la edición de otra carpeta de obra gráfica *Mediopán y una stampa*, producida por las alumnas de prácticas del Máster en Producción e Investigación en Arte y los becarios de investigación del Departamento de Pintura para la segunda edición del Festival/Feria de Publicaciones y Ediciones Gráficas *Mediopán*, organizada por el Centro de Cultura Contemporánea de la Universidad de Granada en mayo de 2025. La carpeta cuenta con quince unidades y cada una de ellas alberga una colección de estampas producidas, de nuevo, implementando procesos analógicos y digitales, interviniendo las herramientas de I.A.G. en los procesos creativos de algunas de ellas.



**Figuras 6 y 7.** Fotografía de las piezas de la carpeta y stand del Laboratorio de Imagen con las obras expuestas junto a otras producciones en la feria Mediopán (Centro Cultural Casa de Porras, Universidad de Granada, 23-25 de mayo de 2025). © 2025 / Fotografía del autor

La pieza presentada consiste en una edición de 15 ejemplares únicos numerados y cinco pruebas de artista. El proceso comenzó con una imagen fotográfica editada digitalmente en Photoshop e impresa en risografía (Figuras 9). Estas impresiones primarias fueron escaneadas a posteriori para convertirlas en archivos digitales editables (Figuras 10 y 11). A continuación, dichos archivos se introdujeron en la I.A.G. Midjourney, la que, a partir de una serie de prompts específicos, generó una imagen final combinando y transformando los elementos de las dos impresiones originales. Una vez obtenida esta imagen, se añadió, de nuevo mediante Photoshop, un texto generado por ChatGPT, integrando elementos narrativos o descriptivos partiendo de fragmentos de una obra literaria dados previamente. Finalmente, se produjeron cinco pruebas de artista en plotter sobre papel Fabriano Unika, previas a la producción de los ejemplares finales (Figuras 11).



**Figuras 8-11** (de izquierda a derecha). Fotografía de partida para la realización de la pieza, impresiones en risografía y pieza definitiva presentada como parte de la carpeta de obra gráfica exhibida en la feria. © 2025 / Fotografía del autor

#### 4. Conclusiones

Para Domenico Quaranta (2010), el arte de los nuevos medios o arte new media no está preparado aún para dar el salto cuántico hacia un universo paralelo caracterizado por un nuevo sistema discursivo más abierto y unas estructuras de producción y distribución diferentes de aquellas en las que, entre finales de los años noventa y el nuevo siglo XXI, comenzaron a regir el sistema del arte contemporáneo, el que, con la acuciante capitalización de los mercados y la sobreproducción, ha terminado derivando en un sector profundamente

rendido al capital en el que parezca que la lógica mercantil se imponga sobre la innovación y la reflexión crítica propias de la práctica artística contemporánea.

No obstante, la introducción de las nuevas tecnologías en campos como es el caso de la gráfica contemporánea han posibilitado el desempeño de prácticas en diferido y amparadas en la producción cultural de carácter alternativo a las jerárquicas normativas que rigen el sistema artístico, posibilitando nuevas formas de creación que han permitido desarrollar nuevos discursos que integran y evidencian un potencial transformador profundamente valioso en torno a la definición de la práctica artística en la actualidad, por el cuestionamiento que propician en torno a aspectos como la propiedad o la autoría de la obra de arte, en relación sobre todo a los sistemas de inteligencia artificial. Para ello, resulta imprescindible el favorecimiento, por medio de estas prácticas, de marcos de producción, distribución y legitimación más abiertos, que permitan a campos como es el caso de la gráfica contemporánea consolidarse como medios de experimentación autónomos frente a las dinámicas hegemónicas que dominan el mercado del arte, posibilitando su desarrollo y, con ello, contribuir no solo a la generación y transmisión de conocimiento por medio de las artes visuales desde nuevas perspectivas sino adoptar la colaboración entre diferentes agentes como factor esencial de su construcción y sus procesos, favoreciendo la integración sociocultural por medio de iniciativas colectivas desarrolladas en entornos como es el caso de los laboratorios de creación.

En este sentido, teniendo en cuenta los casos anteriormente analizados, desarrollados en el entorno del Laboratorio de Imagen de la Facultad de Bellas Artes de Granada, la práctica artística actual se perfila como un espacio de experimentación híbrido y colaborativo, que implica repensar las estructuras mercantiles del sistema en favor de nuevas estrategias y metodologías productivas más inclusivas, participativas y sobre todo críticas, que abran la puerta a nuevas formas de crear, comprender y valorar la producción artística en la actualidad.



## 5. Referencias

- Berenguer, X. (1997). *Promesas digitales*. En C. Giannetti (ed.) *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética* (pp.22-26). L'Angelot y Goethe Institut.
- De Los Ángeles, A. (2013): *Exterior día: un tiempo*. En AAVV (ed.): *Escena I. Hacer paisaje* (pp. 123-128). IVAM: Institut Valencià d'Art Modern.
- Fishpool, M. (2009). *Hybrid Prints*. A&C.
- Fraile Narváez, M., Sagredo Olivenza, I., y McGowan, N. (2022). Painting Authorship and Forgery Detection Challenges with AI Image Generation Algorithms: Rembrandt and 17th Century Dutch Painters as a Case Study. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 7(7), 7–13. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2022.11.005>
- Goodfellow, P. (2024). The Distributed Authorship of Art in the Age of AI. *Arts* (13), 149. Abertay University.

- Lafuente, A. (2010). *Taller de prototipado*. Consultado el 21 de agosto de 2025 en: [https://www.medialab-matadero.es/sites/default/files/import/ftp\\_medialab/5/5347/5347\\_12.pdf](https://www.medialab-matadero.es/sites/default/files/import/ftp_medialab/5/5347/5347_12.pdf)
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós.
- Martín Prada, J. (2019). *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Sendema.
- McCormack, J. (2012). *Creative ecosystems*. En J. McCormack y M. d'Inverno (ed.): *Computers and creativity*. (pp. 39-60). Springer Nature Ed.
- Prosser, J. y Loxley, A (2008). *Image-Based Research: A Sourcebook for Qualitative Researchers*. Routledge.
- Quaranta, D. (2010). *Media, new media, postmedia*. Postmedia Books.
- Smith, T. (2013). *¿Qué es el arte contemporáneo?* Akal.
- Tribe, M. y Jana, R. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. TASCHEN.
- u/[joerund]. (21 de marzo de 2023): *A series of jumping ladies, made in Stable Diffusion 1.5 and printed on a RISO machine*. [Post en Reddit]. Consultado el 20 de agosto de 2025 en: [https://www.reddit.com/r/StableDiffusion/comments/11xvf9f/capturing\\_old\\_photographic\\_magic\\_through\\_aiimages/](https://www.reddit.com/r/StableDiffusion/comments/11xvf9f/capturing_old_photographic_magic_through_aiimages/)