VISUAL REVIEW | Vol. 18, No. 6, 2026 | ISSN 2695-9631
International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual
https://doi.org/10.62161/revvisual.v18.6449

ARTE URBANO, DIGITALIZACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL
Nuevas Prácticas y Desafíos

NATALIA GUTIÉRREZ-COLOMER RUIZ [1]
npgutierrezcolomer@ucm.es
ANA LLORENTE VILLASEVIL [1]
ana.llorente@udit.es
[1] UDIT – Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología, España

PALABRAS CLAVE

Arte Urbano
Digitalización
Art Contemporáneo
Cultura Visual
Espacio Urbano
Redes Sociales
Inteligencia Artificial

RESUMEN

Este artículo analiza la transformación del arte urbano contemporáneo a partir de su relación con Internet, las redes sociales y la inteligencia artificial. Desde un enfoque cualitativo, se combinan revisión teórica, análisis de casos y observación directa para examinar cómo la digitalización ha modificado los procesos de creación, difusión y recepción de las intervenciones urbanas. Se propone una tipología de obras según su grado de interacción digital y se exploran los nuevos formatos híbridos y las prácticas emergentes vinculadas a la IA. Los resultados evidencian la configuración de un arte urbano expandido, situado entre lo físico y lo virtual.

Recibido: 03/ 07 / 2026
Aceptado: 05/ 10 / 2026

1. Introducción

En las dos primeras décadas del siglo XXI, el arte urbano ha experimentado un proceso de expansión y transformación sin precedentes, impulsado por la generalización de Internet, la consolidación de las redes sociales y, más recientemente, por la incorporación de herramientas basadas en inteligencia artificial. Estas tecnologías han alterado no solo los modos de producción y difusión de las intervenciones urbanas, sino también las formas de experimentarlas, interpretarlas y conservarlas. En este contexto, el arte urbano se configura cada vez más como una práctica híbrida, situada entre el espacio físico de la ciudad y los entornos digitales.

La presente investigación se centra en el estudio del fenómeno del arte urbano contemporáneo y su comunicación a través de las plataformas digitales, abordando cómo la expansión de Internet y las redes sociales ha transformado tanto la producción como la percepción de las intervenciones urbanas. La naturaleza de este estudio es exploratoria y analítica, combinando la revisión documental con ejemplos de casos concretos de artistas urbanos, para comprender los cambios generados por la digitalización en un ámbito tradicionalmente ligado a la experiencia presencial.

El propósito de la investigación es examinar de qué manera la circulación global de imágenes, la interactividad digital y la creación de formatos híbridos han condicionado la práctica artística urbana, así como identificar nuevas formas de expresión que surgen en la intersección entre lo físico y lo virtual.

El problema que motiva este estudio radica en la falta de comprensión de cómo las herramientas digitales, si bien amplían la visibilidad y alcance del arte urbano, también generan distorsiones en la percepción de su relevancia y modifican la relación entre obra, espacio y público. Esta transformación plantea interrogantes sobre la permanencia, la autenticidad y la experiencia estética del arte urbano en un entorno mediado debida al desarrollo de internet y la popularización de las redes sociales, especialmente Instagram.

El objetivo de la investigación consiste en analizar los efectos del nuevo paradigma de comunicación digital sobre el arte urbano, categorizando las intervenciones según su grado de interacción con Internet y evaluando cómo estas transformaciones inciden en la escena artística local y global, la percepción del público y la creación de nuevos formatos artísticos.

La justificación del estudio se encuentra en la necesidad de comprender un fenómeno artístico en plena expansión y cambio, donde la digitalización no solo permite la conservación y difusión de las obras, sino que también genera innovaciones en los formatos, la narrativa y la relación con los espectadores. Este análisis resulta relevante para historiadores del arte, críticos, artistas urbanos y académicos interesados en la convergencia entre arte, redes sociales, espacio urbano e inteligencia artificial, ofreciendo un marco conceptual para futuras investigaciones sobre la interdependencia entre arte urbano y medios digitales.

La principal aportación de este trabajo radica en la articulación de una tipología de intervenciones urbanas en función de su grado de interacción con el entorno digital, así como en la incorporación de la inteligencia artificial como variable emergente dentro del análisis del arte urbano contemporáneo. De este modo, se busca contribuir a la comprensión de un fenómeno en evolución, ofreciendo herramientas conceptuales que permitan interpretar las transformaciones actuales y orientar futuras investigaciones.

2. Diseño y método

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo, de carácter exploratorio y descriptivo, orientado al análisis de la relación entre el arte urbano contemporáneo y la comunicación en plataformas digitales. Este diseño metodológico resulta pertinente para abordar un fenómeno complejo y en constante transformación, en el que confluyen dimensiones estéticas, comunicativas, tecnológicas y sociales.

2.1. Enfoque y tipo de estudio

Se desarrolla un estudio de corte cualitativo que combina la revisión teórica con el análisis de casos y la observación directa de intervenciones urbanas. Este enfoque permite comprender los significados, procesos y dinámicas que configuran las nuevas prácticas del arte urbano en un entorno mediado por Internet, redes sociales e inteligencia artificial.

La investigación se apoya en tres técnicas principales:

a) Revisión documental, que incluye artículos científicos, libros, tesis doctorales y publicaciones especializadas sobre arte urbano, comunicación digital y cultura visual contemporánea, publicados entre 2017 y 2025.

b) Análisis de fuentes digitales, centrado en páginas web oficiales de artistas y publicaciones en redes sociales, especialmente Instagram, así como vídeos de intervenciones urbanas difundidos en plataformas digitales durante el periodo 2017–2025.

c) Observación directa de obras in situ, acompañada de documentación fotográfica y registro contextual, realizada de forma progresiva entre 2017 y 2025.

2.2 Muestra o corpus de análisis y período temporal

El corpus está compuesto por una selección intencional de casos representativos de artistas y colectivos urbanos de proyección nacional e internacional, tales como Boa Mistura, Bordalo II, Alice Pasquini, NSN997, Jonipunto, Animalitoland, Sabek y Space Invader, entre otros. La selección responde a criterios de diversidad de técnicas, formatos, grado de interacción digital y reconocimiento dentro de la escena del arte urbano.

Asimismo, se analizaron publicaciones de redes sociales correspondientes a estos artistas y a plataformas especializadas en *street art*, con el fin de identificar patrones de difusión, interacción y presentación de las obras en el periodo estudiado.

El periodo temporal de la investigación se extiende desde 2017 hasta 2025, abarcando tanto la revisión bibliográfica como el análisis de casos de campo y de publicaciones digitales. Durante el año 2025 se procedió al estudio de intervenciones en su relación la Inteligencia Artificial.

2.3 Procedimiento

En una primera fase se realizó la revisión bibliográfica para establecer el marco teórico y delimitar los conceptos clave. Posteriormente, se llevó a cabo la recopilación de material visual y textual procedente de fuentes digitales, así como la documentación de intervenciones observadas presencialmente.

En una tercera fase, los casos fueron organizados y clasificados en función de su relación con lo digital, atendiendo a categorías emergentes derivadas del análisis: intervenciones cuya versión virtual es irrelevante, intervenciones complementadas con información online, obras inmersas en una realidad multidimensional y nuevos formatos híbridos. Para finalmente identificar las intervenciones determinadas por la IA.

Respecto a las técnicas de análisis, se aplicó un análisis cualitativo de contenido, orientado a identificar recurrencias, semejanzas y diferencias entre los casos estudiados. Este análisis permitió establecer tipologías de intervención y extraer interpretaciones sobre el impacto de la comunicación digital en la práctica y percepción del arte urbano.

3. Marco teórico

3.1. Desarrollo y características principales del arte urbano

En las últimas décadas, el término de arte urbano ha experimentado una notable transformación. Hasta la década de 1990, se utilizaba para designar de manera amplia cualquier manifestación artística emplazada en el espacio público de las ciudades. Dentro de esta categoría se incluían elementos decorativos como fuentes, esculturas u otras obras artísticas, generalmente producidas por encargo institucional.

La dificultad terminológica emerge cuando comienza a desarrollarse una práctica artística vinculada inicialmente al grafiti, caracterizada por su ejecución sin permiso en el entorno urbano y que, con el tiempo, adquiere rasgos diferenciados que justifican su consideración como un fenómeno propio. La traducción mas correcta del inglés *street art* podría haber sido arte callejero, pero por una gran variedad de circunstancias se populariza el término arte urbano.

A menudo se confunde en los medios con el grafiti, sin embargo presenta claras diferencias frente al grafiti tradicional, basado en la autorreferencialidad de las firmas y la utilización del spray. Este presentaba además un código cerrado, frente al arte urbano que se concibe como un código abierto con la intención de dirigirse a un público más amplio. Además, se distinguen por la diversidad de técnicas

empleadas —plantillas, adhesivos, brochas, rotuladores, entre otras— y por la frecuente presencia de un mensaje implícito. (Gutiérrez-Colomer, 2020).

Respecto al arte tradicional, también presenta sus diferencias. Es importante tener en cuenta que las intervenciones se realizan en el ámbito de la ilegalidad. Esto parece apuntar a que el arte urbano cuenta con una mayor libertad creativa no sometida a instituciones, clientes o mercado del arte. El hecho de realizarlo en la calle también nos lleva a otra característica importante de este fenómeno: el juego con el contexto. El entorno se convierte a su vez en parte indisoluble de la manifestación artística, por ello el concepto del contexto cobra una especial relevancia:

El espacio urbano no solo es el escenario del arte callejero, sino también su fuente de inspiración y su objetivo. Las ciudades, con sus estructuras, historias y dinámicas sociales, proporcionan el contexto esencial para el desarrollo del arte urbano. (Bonales y Pradilla, 2025, p.139)

El carácter efímero de estas intervenciones donde el artista tras realizar la obra la abandona a su suerte es también una novedad respecto al arte tradicional, lo cual conlleva el problema de la conservación:

Debido a su naturaleza efímera y sin protección de ley, el arte urbano ha encontrado un aliado como medio de conservación, la fotografía (digital o análoga), tomada ya sea, por los artistas, curadores, aficionados, coleccionistas, la comunidad o los investigadores. Además, Se han tomado infinidad de fotografías para documentarla, en libros, revistas (impresas y digitales) y recientemente en base de datos para Internet, ya que es el lugar perfecto para que un público más amplio este en posibilidades de conocer, compartir tanto local como internacionalmente". (Baeza, 2025, p.6)

3.2. La divulgación del arte urbano en Internet y Redes Sociales

Durante los primeros años del presente milenio, los artistas carecían del acceso inmediato que caracterizaría a la década posterior, y la información disponible en línea no alcanzaba la magnitud ni la diversidad que posee en la actualidad. En ese contexto, la mayoría de los creadores aún no difundían sus producciones a través de internet; no obstante, a lo largo de la primera década fueron incorporándose de manera progresiva a esta nueva dinámica cultural y tecnológica. Como señala el investigador Castells frente al 14% de penetración en España, la penetración de internet en EEUU era de un 50%; por ello, los artistas sí podían ver las intervenciones que allí se estaban realizando (Castells, 2006)

Como en otros ámbitos, en el mundo artístico aparecieron nuevos divulgadores que no tenían que ver con el mundo mas institucionalizado del arte. Como resultado de la aparición de estos nuevos divulgadores se multiplican las perspectivas, tipo de contenido y los perfiles de usuarios que consumen información artística, como se afirma en el artículo *Comunicación y divulgación de contenidos artísticos a través de las Redes Sociales: Facebook y Twitter*:

> Estos nuevos perfiles de intermediarios culturales han creado ejemplos y cuentas en las redes con contenidos más o menos especializados relacionados con el arte, convirtiéndose en divulgadores artísticos que en muchos casos han podido mejorar el nivel cultural de los usuarios y contribuir a la democratización del arte" (Izquierdo et al, 2017, p. 1178)

Tradicionalmente, la difusión del arte había estado en manos de diversos agentes con un papel central en el mercado artístico y de las grandes instituciones culturales, los cuales actuaban como mediadores del gusto y determinaban en gran medida el éxito o el fracaso de los creadores. Sin embargo, la labor de divulgación llevada a cabo por blogs y páginas web especializadas en torno a obras ajenas a los circuitos convencionales permitió la emergencia y consolidación de expresiones vinculadas a la contracultura" (Abarca, 2011). Este espacio de "de comunicación independiente y masiva" (como lo definió Abarca) fue el espacio perfecto para aquéllos artistas que estaban mas involucrados políticamente y querían comunicar ideas contrarias a las instituciones, de hecho, muchas intervenciones estarían dentro del ámbito del artivismo. En ese sentido:

> Para los artivistas, buena parte del uso táctico de los mass media radicaba en la posibilidad de establecer relaciones entre ellos gracias a la comunicación abierta, sencilla y eficiente que encontraban en la red. Otro aspecto fundamental era la capacidad de transmitir información salvando canales de censura, ofreciendo información alternativa y ampliándola. (Urroz y Baigorri, 2024, p.3)

Este fenómeno se intensificó de manera exponencial gran popularización de las redes sociales. La segunda década del siglo XXI se caracterizó por la penetración del entorno virtual en prácticamente todas las esferas de la vida cotidiana. En este proceso de transformación a gran escala, la irrupción y consolidación de las redes sociales desempeñó un papel decisivo, y el ámbito del arte urbano fue también transformado en la misma medida. Según el investigador Javier Abarca:

> En la evolución del arte urbano, el factor más importante es internet en general. En los últimos diez años han sido las redes sociales y en los diez años anteriores fue Internet, que era un poco más lento y menos flexible pero ya se publicaban fotos, y con las redes sociales ha ido a más, pero en esencia es lo mismo: es la facilidad enorme de poder compartir imágenes. También otro factor muy importante es la fotografía digital. Esas dos cosas son las que han hecho el arte urbano, son el arte urbano. (Gutiérrez-Colomer, 2020, p.531)

La integración de la realidad virtual en la vida cotidiana ha generado un amplio abanico de posibilidades inéditas. En este contexto, las redes sociales ofrecen a los artistas la posibilidad de difundir su obra sin depender de la mediación de figuras consolidadas en el ámbito artístico, al tiempo que facilitan su participación en una red global e interconectada.

> Es indudable que hoy en día las redes sociales son un auténtico trampolín para difundir conocimientos de cualquier tipo -por ejemplo, los artísticos-, pero además son herramientas ideadas para la comunicación y la relación, algo que puede usarse en beneficio de la divulgación cultural. (Izquierdo Expósito et al., 2017, p. 1177)

Otra de las ventajas que aportan las redes sociales es conocer con facilidad lo que piensa el público. El arte urbano se diferenciaba del arte institucionalizado en el estar dirigido a un público mas amplio, el de todos los ciudadanos, sin necesidad de que acudiesen a un museo, feria de arte o galería:

> Los artistas conciben el arte urbano como un diálogo en el espacio común que es la calle. (…) La calle se presenta de este modo como un espacio democrático donde el arte es accesible para todos, aunque también puede ser impositivo. Este aspecto democrático es fundamental para la identidad del arte urbano, permitiendo una interacción directa y sin intermediarios con el público. (Bonales y Pradilla, 2025: p.147)

Internet permite esa interacción directa con un público mucho mas amplio sin importar la localización y permitiendo además que los espectadores puedan compartir y comentar las intervenciones artísticas gracias a la popularización del uso de las redes sociales.

> Una de las aportaciones fundamentales del arte a la sociedad red ha sido favorecer la aparición de comunidades de y para artistas involucrados en la crítica social y el activismo político. En ese momento incipiente de caos circulatorio en la red, crear comunidad se convierte en una necesidad porque permite mayor visibilidad en un entorno de saturación de datos y proyectos de todo tipo. Pero, además de esa función pragmática, la adhesión a sitios de artistas se realiza en busca de un espacio común de aprendizaje y de colaboración en el acceso a los servicios. (Urroz y Baigorri, 2024, p.4)

Muchos artistas habían publicado imágenes en Flickr o Tumblr en un principio, pero fueron rápidamente reemplazadas por la red social Instagram, a la que se incorporaron tanto la mayoría de los artistas urbanos, así como los organizadores de festivales, encuentros y proyectos relacionados con el *street art.*

Facebook fue la primera plataforma que permitió la interacción con los ciudadanos con facilidad y la primera en la que la población en general tuvo un perfil independientemente de su formación, profesión, gustos o intereses. (Izquierdo et al., 2017).

Twitter es una red que los artistas utilizan con distintos fines, aunque mayoritariamente para la promoción de sus actividades artísticas, no solo arte urbano sino también las obras que producen para galerías, ferias o instituciones. De hecho, se observa una mayor actividad en aquellos creadores que se dedican profesionalmente a este ámbito y que son figuras reconocidas tanto en el arte urbano sin permiso como en los circuitos artísticos tradicionales.

En síntesis, las redes sociales han contribuido de manera decisiva a ampliar la difusión del arte urbano, posibilitando su acceso a un público más amplio y favoreciendo la conformación de redes de artistas a escala global, en una dinámica que, en menor medida, ya habían iniciado los fanzines. No obstante, estas plataformas ofrecen dos ventajas adicionales: por una parte, la inmediatez, que permite conocer las últimas producciones en el mismo momento de su publicación; y, por otra, la interacción directa con el público y con otros creadores, lo que facilita encuentros, la organización de eventos y la participación en festivales. Sin embargo, debe señalarse que el grado de interés de los artistas urbanos por visibilizarse en la red es heterogéneo, lo que puede generar una representación distorsionada de la realidad artística de la ciudad.

4. Resultados

4.1 Escena artística global

El uso de Internet y las redes sociales a gran escala ha cambiado por completo la escena del arte urbano, cabe por tanto preguntarse hasta qué punto ha condicionado las intervenciones artísticas. Uno de los efectos más significativos derivados de la amplia circulación de las obras a través de internet, sin limitaciones de carácter geográfico, es la conformación de una escena artística globalmente interconectada.

Esta dinámica genera la impresión de que la dimensión local se diluye, en la medida en que los artistas más influyentes ejercen su impacto de manera simultánea en contextos tan diversos como África, Australia o Europa. En una entrevista, Guillermo de la Madrid (documentalista de arte urbano en Madrid y creador de Madrid Street Art Project) ante la pregunta de como definiría el arte urbano madrileño, contestó: “Cuesta diferenciarlo del arte urbano en otras ciudades, creo que es un movimiento bastante global, cada vez más, para bien o para mal” (Gutiérrez-Colomer, 2020, p. 521), pero también destacó:

> El arte urbano de las ciudades, sobre todo esa parte más espontánea, más hecha sin permiso, está condicionado por varias cosas. Condicionan los espacios de los que se dispone, como es la arquitectura, como son los colores de la ciudad, quién está presente. Digamos que el arte urbano de la ciudad viene determinado también por los artistas que están presentes en esa ciudad. También las cosas que ocurren, determinados temas pueden influir también en esos artistas. (Gutiérrez-Colomer, 2020: p.521)

Lo escasez de estudios en este sentido no nos permiten apreciar las características locales en el street art, aunque sí parece que gracias a la comunicación en red hay unas características comunes gracias a esa interconexión global. Esta interconexión hace que muchos artistas sean conocidos en otras partes del planeta, lo cual posibilita que surjan proyectos de colaboración en otros países, buen ejemplo de ello es Boa Mistura que cuenta con proyectos en numerosos países. Tan solo en 2024 y 2025 ha realizado proyectos: SOMOS (República Dominicana, 2024); RE-ACT (Estados Unidos, 2024); UNYON (Filipinas, 2024); LIBRES (España, 2025): TÚ Y YO (Panamá, 2025) y AMOR (Portugal, 2025).

4.2. Distorsión en la percepción del arte urbano

Si hasta ahora eran la difusión artística estaba filtrada por el mundo institucionalizado del arte, el panorama actual presenta una eliminación de filtros que ha provocado una distorsión de la realidad, donde puede darse la impresión de que cuanta más difusión tenga un artista en redes sociales, pueda ser mas relevante en el ámbito artístico. Los datos de seguidores en Instagram, que es la red social mas utilizada para la publicación y/o consulta de intervenciones de arte urbano, nos muestra los siguientes datos de algunos de los artistas mas relevantes en la esfera internacional:

Tabla 1. Seguidores en Instagram

Artista	País de procedencia	Seguidores en Instagram (aprox.)
Banksy	Reino Unido	13,7 millones
Shepard Fairey – Obey	Estados Unidos	1,3 millones
Os Gemeos	Brasil	1,2 millones
Space Invader	Francia	737.000
Okuda	España	441.000
Blu	Italia	36.700

Nota. Datos recopilados a partir de los perfiles oficiales de Instagram de cada artista (consultados el 28 de septiembre de 2025).

Si lo analizamos, es cierto que Banksy es el artista mas influyente y conocido a nivel mundial, lo cual se correspondería con los 13,7 millones de seguidores, También Shepard Fairy-Obey y Os gemeos han jugado un papel destacado en el desarrollo del arte urbano. Sin embargo, el número de seguidores de una figura tan relevante como Space Invader con tan solo 737.000 seguidores para un artista que es un gran referente en la utilización de la técnica del mosaico y que incluso ha conseguido que una obra suya sobrevuele la tierra en la Estación Espacial Internacional (ISS), siendo el único artista urbano que cuenta con una obra orbitando el espacio.

También resultan escasos los seguidores de una figura como Blu. Referente en la crítica política realizada a través de sus gigantescos murales y quien consiguió que con un llamamiento en redes sociales sus seguidores acudieran a Berlín la noche del 11 al 12 de diciembre de 2014 para tapar de negro dos de sus murales, ubicados en la Cuvrystraße, en el barrio de Kreuzberg. Esta acción fue un acto de protesta contra la gentrificación y la especulación inmobiliaria que estaba transformando el barrio, donde antes florecía una escena artística alternativa. La desaparición de estos murales se convirtió en un símbolo de la lucha contra la gentrificación y la pérdida de identidad en las ciudades. Aunque las obras fueron eliminadas físicamente, su mensaje y el debate que generaron siguen presentes en la memoria colectiva del arte urbano y la historia reciente de Berlín. La importancia de este artista en la reciente evolución del arte urbano no se ve reflejada en el número de seguidores de Instagram, donde no llega ni a 40.000 usuarios.

4.3. Intervenciones artísticas según su grado de interacción digital

El desarrollo de Internet ha ejercido una influencia decisiva en la transformación del arte urbano, llegando incluso a propiciar la aparición de nuevas formas de expresión artística. Los creadores asumen la existencia efímera de sus intervenciones en el espacio físico; sin embargo, estas pueden ser conservadas en el ámbito digital, donde además alcanzan a un público considerablemente más amplio que aquel que las contempla directamente. Esta realidad impacta de manera diversa en la práctica artística: mientras algunos autores apenas otorgan relevancia al entorno virtual, otros conciben propuestas cuya naturaleza y sentido dependen estrechamente de su circulación en línea.

Según el grado de interacción con internet, se pueden apreciar varios tipos de intervenciones: aquellas cuya versión virtual no es relevante para la obra e, incluso, pierde parte de su valor online; las que son complementadas por la información online, para facilitar su comprensión y/o su encuentro, las que necesitan de su versión virtual y las que solo existen virtualmente.

4.3.1. Intervenciones cuya versión virtual no es relevante

Las intervenciones características del grafiti iconográfico, en las que un artista satura el espacio urbano con su logotipo o emblema, no suelen estar motivadas por el interés en obtener visibilidad mediática. Buen ejemplo de ello serían las pegatinas con el rostro de Giant que Sephard Fairy (Obey) propagó en sus inicios por la costa Oeste americana.

Durante el proceso de investigación se ha observado, asimismo, la existencia de propuestas de arte urbano independiente que, si bien utilizan Internet como recurso de difusión y archivo, no conciben su existencia virtual como un fin en sí mismo. En tales casos, parte de la esencia de la obra se diluye en su versión digital, pues estas piezas han sido concebidas exclusivamente para el encuentro directo con el espectador en el espacio físico. La dimensión contextual resulta aquí primordial, dado que el valor de la

obra radica en el diálogo que establece con el entorno urbano. Aunque el medio virtual pueda contribuir a su visibilidad y conservación, los autores no lo consideran un elemento central de su práctica. Es, precisamente, el carácter fortuito del hallazgo lo que otorga a estas intervenciones un componente de singularidad y encanto.

Al igual que el contexto, el material utilizado puede ser esencial en la obra. Si pensamos en las obras del artista portugués Bordalo II realizadas a partir de chatarra, convirtiéndose así en esculturas metálicas adosadas al muro donde el reflejo de la luz, el óxido de los materiales o los agudos relieves no pueden ser percibidos de forma virtual en toda su dimensión expresiva. Véase la intervención Half Hedgehog que este artista realizó en 2023 para un festival en Montreal (Canadá).

Imagen 1.



www.bordaloii.com: Half Hedgehog por Bordalo II. Montreal (Canadá), 2023.

En contraste, los grandes murales se distinguen claramente de las intervenciones independientes de menor escala. Estas obras monumentales poseen una doble fuerza expresiva: por un lado, adquieren gran espectacularidad en su reproducción fotográfica, lo que facilita su rápida viralización en plataformas digitales; por otro, mantienen una intensidad estética y sensorial significativa en la experiencia presencial.

4.3.2. Intervenciones que son complementadas con la información online

La primera consecuencia de la interacción con el mundo virtual ha sido la creación de intervenciones que son ideadas para ser experimentadas en persona, pero la información online puede facilitar la comprensión de la misma y/o el propio encuentro. Algunas obras son difíciles de encontrar y, aunque el encuentro fortuito sea más potente, lo cierto es que, en muchos casos, si no tenemos conocimiento de su existencia es probable que pasen inadvertidas. Tal es caso del hackeo de señales que llevan a cabo numerosos artistas o la microescultura con artistas como Isaac cordal o Slinkachu.

Una de las intervenciones que mejor expresan esta circunstancia son algunas de las *cuentas atrás* del artista madrileño Jonipunto, el conocimiento online de su existencia permite la búsqueda activa de las pinturas en las calles, convirtiendo la ciudad en un terreno de juego. En concreto, para la cuenta atrás dedicada al grafitero Muelle, Internet se utilizaba de tres maneras. Por un lado, animando al espectador a pasear la ciudad, lo cual se producía tanto desde el perfil del artista como de otros agentes. Por otro, proporcionando una información complementaria que, aunque no era esencial, aportaba una reflexión del artista que intensificaba el poder evocador de la intervención. La publicación de la imagen en la red Instagram iba acompañada del un texto que defendía la idea del paseo consciente por la ciudad e invitaba a los transeúntes a buscar sus intervenciones e ir situándolas en un mapa.

Finalmente se ofrecía un último juego: el de *Une los puntos*, propio de los pasatiempos. Sobre un mapa de Madrid donde estaban marcados los lugares de las intervenciones con un número, así se invitaba a

trazar la línea que unían dichos puntos. Por supuesto, el dibujo resultante sería un muelle acabado en una punta de flecha, es decir, la firma del famoso grafitero. (Instagram, @jonipunto).

Imagen 2.



@jonipunto (Instagram): Publicación en Instagram. Jonipunto. 18/05/2016.

También existen obras en las que el artista aporta información complementaria sobre su significado en sus redes sociales. Cuando la artista italiana Alice Pasquini realizó la intervención Viktor en julio de 2025 publicó un vídeo de su realización acompañado del siguiente texto: "Just finished the mural inspired by Viktor, one of Pina Bausch's most powerful and visionary pieces. A tribute to its dramatic force, visceral emotion, and the poetry of moving bodies" (Recién terminado el mural inspirado por Víktor, una de las piezas mas poderosas y visionarias de Pina Bausch. Un tributo a su fuerza dramática, emoción visceral y la poética de los cuerpos en movimiento). También publicó imágenes de la intervención con textos explicativos aportando mayor información unos días después en un post posterior.

4.3.3. Intervenciones que se desarrollan inmersas en la realidad multidimensional

Han surgido nuevas modalidades de intervención artística derivadas de la compleja realidad urbana contemporánea, caracterizada por su realidad multidimensional (espacio físico+mundo virtual). Algunas de estas obras mantienen un vínculo inseparable con Internet, ya sea por su condición de formatos híbridos, por emplazarse en lugares de difícil acceso para el público, o porque requieren de la convocatoria digital como parte fundamental de su creación.

En este marco, las intervenciones basadas en la anamorfosis —aquellas que dependen de un punto de vista específico para su correcta percepción— encuentran en la representación digital un recurso particularmente valioso, llegando en ciertos casos a ser indispensable. Un ejemplo ilustrativo es la anamorfosis realizada por Boa Mistura sobre las cúpulas del Mercado de la Cebada, cuya plena comprensión exige la observación desde una altura determinada, por lo que solo puede apreciarse a través de registros fotográficos. La trayectoria de Boa Mistura resulta especialmente significativa, dado que sus obras, construidas fundamentalmente mediante el uso de tipografía y color, y concebidas con frecuencia en gran formato, se adaptan con notable eficacia al entorno digital.

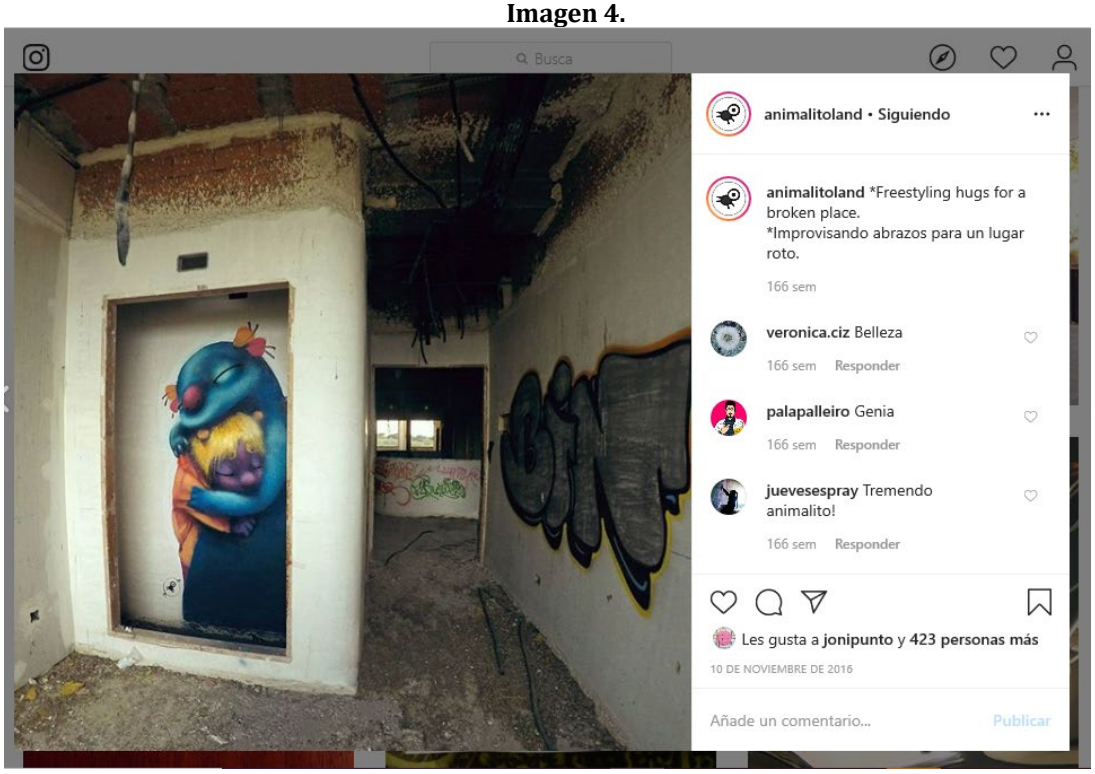
Imagen 3.



Boa Mistura. La Latina, Madrid. 2013. Fuente: allcitycanvas.com

También se han podido constatar a lo largo de la investigación la existencia de intervenciones que han sido realizadas en lugares poco accesibles y que han conseguido visibilidad a través de la publicación online, como la bonita intervención Improvisando abrazos para un lugar roto de Animalitoland.

Imagen 4.



@animalitoland (Instagram): Improvisando abrazos. Animalitoland, 2020.

La mayoría de los artistas que realizan obras en este tipo de lugares abandonados ni siquiera aportan información sobre la localización de la obra. De este modo, obras de arte que en un principio estaban situadas en espacios accesibles únicamente para unos pocos espectadores privilegiados, pasaron a convertirse en hitos dentro de la evolución del arte urbano, aunque la experiencia de apreciarlas se mantuvo siempre en el plano virtual.

4.3.4. Nuevos formatos artísticos

Si la primera consecuencia de la configuración de la ciudad como un espacio multidimensional radica en que los procesos creativos de los artistas se encuentran condicionados desde su origen, la segunda se manifiesta en la aparición de nuevos formatos artísticos que se gestan precisamente en la intersección entre el ámbito físico y el digital.

> Un buen ejemplo de esto es la emergencia de 'GIF-iti', un híbrido del arte urbano e Internet liderado por el artista internacional INSA (@insa_gram). GIF-iti se realiza fotografiando las etapas de ejecución de los típicos murales de gran tamaño pintados deliberadamente con múltiples capas, inspirándose en el proceso de la animación stop-motion para convertir la secuencia resultante en un GIF animado que será publicado online. (MacDowall & de Souza, 2018, p. 6)

Es decir, las redes sociales, sobre todo Instagram, no son solamente una plataforma para la comunicación sino que su uso ha provocado el desarrollo de nuevos formatos artísticos (MacDowall & de Souza, 2018). Estos formatos de nueva creación se encuentran en un terreno híbrido entre el proceso de creación en las calles y su publicación online. Este es el caso del gifiti.

Precisamente con este formato el colectivo NSN997 obtuvo el primer premio en el Festival Pinta Malasaña 2019 (Madrid, España). La mayor parte del público únicamente accedió al resultado final mediante un breve vídeo en el que se suceden, en rápida superposición, las distintas imágenes que los artistas fueron elaborando sobre el muro a lo largo de la mañana. La dinámica consistía en pintar una imagen, documentarla fotográficamente y, posteriormente, cubrirla con la siguiente. Este procedimiento confería a la intervención un marcado carácter performativo, de modo que solo un grupo muy limitado de asistentes pudo apreciar en vivo el desarrollo completo de la acción. El muro, una vez concluido el proceso, resultaba prácticamente ininteligible para quienes presenciaron la obra en su estado final. En contraste, la versión virtual —producto de la secuencia fotográfica— se consolidó como una de las propuestas más originales de aquella edición.

Imagen 5.



Brotherhood. NSN997. Malasaña, 2019. Fuente: @nsn997 (Instagram)

Imagen 6.



Brotherhood.. NSN997. Malasaña, 2019. Fuente: @nsn997 (Instagram)

En este caso, el giffiti se realizó repintando el mismo cierre; no obstante, algunos artistas han llevado el formato más lejos, combinando en vídeo imágenes de distintos muros ubicados en lugares geográficamente dispersos permitiendo así la deslocalización de la obra. Un ejemplo es Sabek, cuya intervención Forgotten Places presenta minivídeos que ensamblan fotografías de obras realizadas por él con un tigre a la carrera como protagonista en distintos espacios abandonados, generando un efecto singular al variar el fondo con cada imagen.

En resumen, es innegable que las plataformas digitales han contribuido a la preservación inmaterial de intervenciones artísticas de carácter efímero. Estas prácticas, concebidas para un contexto específico y con un marcado arraigo local, adquieren una proyección global mediante su circulación en entornos virtuales, aunque en dicho proceso pueda diluirse parte de su significación original. Las posibilidades de difusión e interacción que ofrecen las redes sociales han incentivado a numerosos creadores a trascender los límites de la obra física, integrando los medios digitales como complemento, espacio de encuentro e incluso como recurso para la generación de nuevos géneros artísticos. La llegada de la IA amplía estas posibilidades.

4.4 La inteligencia artificial y el arte urbano híbrido: transformaciones globales, prácticas emergentes y debates críticos

La presente investigación ha constatado como la integración de la inteligencia artificial (IA) en el ámbito del arte contemporáneo está generando un cambio de paradigma que afecta tanto a los procesos de creación como a las formas de circulación y recepción de las obras. En el contexto del arte urbano, estas transformaciones adquieren una dimensión específica al desarrollarse en el espacio público, un territorio históricamente asociado a la intervención directa, la inmediatez y el carácter efímero. Diversos estudios coinciden en que la IA no debe entenderse únicamente como una herramienta técnica, sino como un agente que reconfigura los modelos de producción cultural y amplía los límites de la autoría y la creatividad (Manovich, 2018; McCosker & Wilken, 2020).

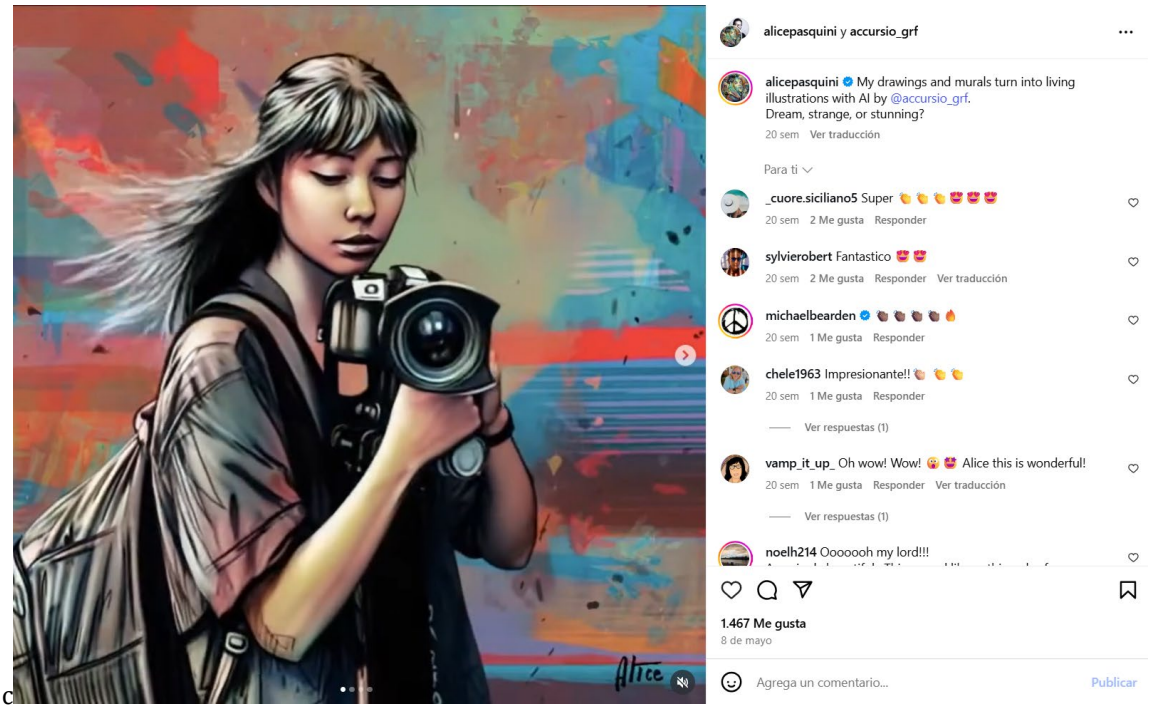
El estudio de intervenciones a través de redes sociales a escala internacional, ha permitido observar un creciente número de artistas urbanos que incorporan herramientas de IA para generar bocetos, experimentar con composiciones o desarrollar narrativas visuales complejas que posteriormente se materializan en muros, instalaciones o entornos digitales. Estas prácticas sitúan al artista en un rol híbrido, en el que actúa como programador, editor y curador de resultados algorítmicos. En este sentido, la creación se concibe como un proceso colaborativo entre humano y máquina, donde la IA propone variaciones formales que el creador selecciona, modifica y contextualiza. Este modelo de coautoría ha sido analizado como una de las principales características del arte generado con sistemas algorítmicos contemporáneos (Elgammal, 2019).

En el ámbito del arte urbano, la utilización de IA no se limita a la fase de diseño, sino que también incide en la experiencia del espectador. Se han desarrollado proyectos internacionales que combinan murales con sensores, visión artificial y sistemas de aprendizaje automático para generar superficies reactivas capaces de responder al movimiento, al sonido o a la presencia del público. Estas propuestas convierten el mural en una interfaz dinámica, ampliando su función comunicativa y transformándolo en un dispositivo interactivo que favorece experiencias inmersivas. La convergencia entre arte urbano, realidad aumentada e IA apunta hacia un escenario en el que las obras existen simultáneamente como objetos físicos y como entidades digitales procesables (Paul, 2016).

Esta prolongación digital de la obra encuentra un antecedente directo en los formatos híbridos ya descritos, como el GIF-iti de NSN997 o los vídeos secuenciales de Sabek, donde el movimiento solo existe en el entorno virtual. La IA intensifica esta lógica al permitir generar animaciones a partir de imágenes estáticas del mural, consolidando un tipo de intervención que se completa en la esfera digital y que refuerza la dimensión narrativa de la obra urbana.

Dentro de este panorama, artistas como Alice Pasquini han comenzado a experimentar con la animación de sus propias intervenciones mediante herramientas de IA generativa, difundiendo versiones digitales de sus murales en redes sociales. Este tipo de prácticas no sustituye a la obra física, sino que la prolonga en el entorno virtual, incorporando movimiento y temporalidad a un lenguaje tradicionalmente estático. Casos como este evidencian cómo la IA puede actuar como un recurso expresivo que amplía las posibilidades narrativas del arte urbano, al tiempo que refuerza su circulación global.

Imagen 7.



Alice Pasguini. Fuente: @alicepasquini (Instagram)

En este sentido, las intervenciones de Animalitoland en espacios de difícil acceso mencionadas en el anterior apartado, cuya experiencia se produce casi exclusivamente a través de su documentación online, anticipan un modelo de obra compatible con procesos asistidos por IA. La incorporación de animaciones, filtros generativos o capas virtuales ampliaría la experiencia de estas piezas, reforzando su condición de obras concebidas prioritariamente para el entorno digital, aunque partan de un soporte físico.

Dentro de las intervenciones que responden al comportamiento del espectador combinando sensores, algoritmos y participación activa Voxel Bridge es paradigmática. Fue una instalación pública interactiva ubicada bajo el puente Cambie en Vancouver como parte del Vancouver Biennale (2021–2023). La artista Jessica Angel creó una obra de arte urbano digital-física de gran escala (unos 8000 ft^2) que combinaba una superficie física impresa con elementos digitales activados mediante una aplicación de realidad aumentada (AR). A través de esta aplicación gratuita, los espectadores podían ver

animaciones interactivas superpuestas sobre el mural físico usando sus dispositivos móviles, lo que producía una experiencia híbrida entre lo tangible y lo digital.

Imagen 8.



Jessica Angel. Voxel Bridge. Fuente: www.vancouverbiennale.com

Habría que señalar que uno de los efectos más relevantes de la incorporación de la IA es la democratización del acceso a la creación visual. Plataformas de generación de imágenes y animación basadas en IA permiten a usuarios sin formación técnica avanzada producir visuales complejos, lo que reduce barreras de entrada y favorece la aparición de nuevos perfiles creativos. Sin embargo, esta accesibilidad también genera tensiones. Chen et al. (2025) señalan que el uso de sistemas generativos en contextos artísticos plantea desafíos relacionados con la transparencia de los modelos, la procedencia de los datos de entrenamiento y la protección de los derechos de los creadores cuyas obras forman parte de dichos conjuntos de datos.

Asimismo, la utilización de IA puede acentuar la distorsión en la percepción del arte urbano ya descrita en el apartado 4.2, al privilegiar aquellas obras que resultan más espectaculares en su versión digital frente a otras cuya fuerza radica en la experiencia presencial. De este modo, la lógica algorítmica de visibilidad puede reforzar jerarquías basadas en la circulación de imágenes más que en el impacto contextual de las intervenciones.

Aunque a partir del análisis del corpus, se observa que la incorporación de la inteligencia artificial no supone una ruptura radical con las dinámicas previas del arte urbano, sino una intensificación de procesos ya existentes: hibridación de formatos, centralidad de la documentación digital y expansión de la obra en el entorno virtual. Casos como Alice Pasquini, NSN997, Sabek, Animalitoland y Boa Mistura evidencian que el arte urbano contemporáneo se configura cada vez más como un campo expandido, donde la frontera entre creación física y producción digital resulta progresivamente difusa.

Sin embargo, quedan abiertas líneas de investigación respecto a las tensiones que se articulan principalmente en torno a tres ejes: autoría, originalidad y ética. En primer lugar, la autoría se vuelve difusa cuando una obra es resultado de la interacción entre un artista y un sistema algorítmico. Aunque el creador humano dirige el proceso, la participación activa de la IA cuestiona los modelos tradicionales de atribución individual. En segundo lugar, la originalidad se problematiza en un contexto en el que los algoritmos generan imágenes a partir de la recombinación de estilos preexistentes, lo que dificulta establecer fronteras claras entre inspiración, apropiación y copia (Elgammal, 2019).

En síntesis, la incorporación de la inteligencia artificial al arte urbano a escala internacional está generando nuevas estéticas, formatos y modelos de colaboración que amplían las posibilidades expresivas del medio. Al mismo tiempo, plantea desafíos significativos en términos de autoría, originalidad y ética que requieren ser abordados desde perspectivas interdisciplinarias. El estudio de estas dinámicas resulta fundamental para comprender la evolución del arte urbano en la era digital y su papel en la construcción de una cultura visual híbrida, situada entre lo físico y lo virtual.

5. Conclusiones

La presente investigación ha permitido constatar que el arte urbano contemporáneo se encuentra inmerso en un proceso de transformación profunda derivado de la expansión de Internet, las redes sociales y, más recientemente, de la incorporación de herramientas basadas en inteligencia artificial. Estas tecnologías no solo han modificado los modos de difusión y conservación de las intervenciones urbanas, sino que han condicionado de manera significativa los procesos de creación, la relación entre obra y espectador y la configuración de la escena artística a escala global.

En primer lugar, se confirma que la comunicación digital ha contribuido a la consolidación de una escena de arte urbano globalmente interconectada, donde los referentes circulan con rapidez y ejercen influencia simultánea en contextos geográficos diversos. No obstante, esta globalización no implica la desaparición de lo local, ya que las intervenciones continúan estando determinadas por factores contextuales como la arquitectura, la identidad de los barrios y la presencia de comunidades artísticas específicas.

En segundo lugar, el estudio evidencia que las redes sociales han generado una distorsión en la percepción de la relevancia artística, al favorecer dinámicas de visibilidad basadas en métricas cuantitativas —como el número de seguidores— que no siempre se corresponden con la importancia histórica, conceptual o crítica de los artistas. Esta lógica algorítmica introduce nuevas jerarquías que influyen en la circulación de las obras y en la construcción del prestigio dentro del campo del arte urbano.

Asimismo, el análisis del corpus ha permitido establecer una tipología de intervenciones según su grado de interacción con el entorno digital, identificando desde aquellas cuya versión virtual resulta irrelevante hasta aquellas que dependen directamente de su circulación online o que solo existen en el plano digital. Esta clasificación pone de manifiesto que el arte urbano ya no puede entenderse exclusivamente como una práctica ligada al espacio físico, sino como un fenómeno que se desarrolla en una realidad multidimensional donde lo material y lo virtual se entrelazan.

En relación con la inteligencia artificial, los resultados sugieren que su incorporación no supone una ruptura radical con las dinámicas previas del arte urbano, sino una intensificación de procesos ya existentes, como la hibridación de formatos, la centralidad de la documentación digital y la expansión de la obra más allá del muro. La IA se perfila como una herramienta que amplía las posibilidades expresivas, facilita la experimentación formal y favorece la aparición de nuevas narrativas visuales, al tiempo que introduce modelos de coautoría humano–máquina que cuestionan los conceptos tradicionales de autoría y originalidad.

Finalmente, el estudio pone de relieve la necesidad de abordar de manera crítica los desafíos éticos asociados al uso de sistemas generativos, especialmente en lo relativo a la procedencia de los datos, los derechos de autor y la transparencia de los procesos algorítmicos. Estas cuestiones, junto con el impacto de la IA en la percepción pública del arte urbano, constituyen líneas de investigación de interés para futuros trabajos.

En síntesis, el arte urbano contemporáneo se configura como un campo expandido y dinámico, situado en la intersección entre espacio urbano, medios digitales e inteligencia artificial, donde las fronteras entre creación física y producción virtual son cada vez más difusas. Comprender estas transformaciones resulta fundamental para interpretar el papel del arte urbano en la cultura visual contemporánea y su función como espacio de experimentación estética, comunicación social y reflexión crítica.

6. Agradecimientos

Los autores desean expresar su agradecimiento a la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT) por el apoyo y las facilidades proporcionadas durante la estancia de investigación de la Profesora Natalia Gutiérrez-Colomer bajo la supervisión de la Profesora Ana Llorente ya que en la colaboración de ambas profesoras se enmarca el presente trabajo. Esta colaboración ha sido fundamental para el desarrollo y la consecución de los objetivos de esta investigación.

Referencias

Baeza Escobedo, B. (2025). *Análisis documental del arte urbano* (Tesis doctoral). Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, Programa de Maestría y Doctorado en Bibliotecología y Estudios de la Información.

Bonales Daimiel, G., & Pradilla Barrero, N. (2025). Arte urbano en el metaverso. Nuevos espacios creativos. *Street Art & Urban Creativity, 11*(1), 137–150. https://doi.org/10.62161/sauc.v11.5686

Castells, M. (2006). Internet y la sociedad red. *Contrastes: Revista Cultural, 43*, 111–113.

Chen, R., He, Q., Bao, H., Choi, J., & Tong, X. (2025). GestoBrush: Facilitating graffiti artists' digital creation experiences through embodied AR interactions. *arXiv*. https://arxiv.org/abs/2509.05619

Elgammal, A. (2019). AI is blurring the definition of artist. *Arts, 8*(1), 18. https://doi.org/10.3390/arts8010018

Gutiérrez-Colomer Ruiz, N. P. (2020). *Arte urbano y muralismo en Madrid: Evolución, comunicación y análisis del mensaje* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.

Izquierdo Expósito, V., Álvarez Rodríguez, P., & Nuño Barrau, A. (2017). Comunicación y divulgación de contenidos artísticos a través de las redes sociales: Facebook y Twitter. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 23*(2), 1161–1178. https://doi.org/10.5209/ESMP.58038

Manovich, L. (2018). *AI aesthetics*. Strelka Press.

McCosker, A., & Wilken, R. (2020). *Automating vision: The social impact of the new camera consciousness*. Routledge.

Paul, C. (2016). *Digital art* (3rd ed.). Thames & Hudson.

Urroz Osés, A., & Baigorri Ballarín, L. (2024). Artivismo y primeros usos tácticos de la red: De la infoguerra a la guerrilla de la comunicación. En C. Fernández-Castrillo & D. Mantoan (Coords.), *Artivismo mediático*. *Artnodes*, (33). https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i33.417632

Webgrafía

Abarca, J. (2011). *El papel de los medios en el desarrollo del arte urbano – Urbanario*. Recuperado el 23 de marzo de 2019, de https://urbanario.es/articulo/el-papel-de-los-medios-en-el-desarrollo-del-arte-urbano/

Animalitoland [@animalitoland]. (s.f.). *Perfil de Instagram*. Instagram. https://www.instagram.com/animalitoland/ (Consultado el 25 de octubre de 2024).

Banksy [@banksy]. (s.f.). *Perfil de Instagram*. Instagram. https://www.instagram.com/banksy (Consultado el 28 de septiembre de 2025).

Blu [@bluwalls]. (s.f.). *Perfil de Instagram*. Instagram. https://www.instagram.com/bluwalls/ (Consultado el 28 de septiembre de 2025).

Bordalo II. (s.f.). *Sitio web oficial*. https://www.bordaloii.com

Invader. (s.f.). *Home*. https://www.space-invaders.com/home/ (Consultado el 25 de septiembre de 2025).

NSN997 [@nsn997]. (s.f.). *Perfil de Instagram*. Instagram. https://www.instagram.com/nsn997/ (Consultado el 25 de octubre de 2024).

Okuda San Miguel [@okudart]. (s.f.). *Perfil de Instagram*. Instagram. https://www.instagram.com/okudart (Consultado el 28 de septiembre de 2025).

Os Gemeos [@osgemeos]. (s.f.). *Perfil de Instagram*. Instagram. https://www.instagram.com/osgemeos/ (Consultado el 28 de septiembre de 2025).

Shepard Fairey – Obey [@obeygiant]. (s.f.). *Perfil de Instagram*. Instagram. https://www.instagram.com/obeygiant/ (Consultado el 28 de septiembre de 2025).

Space Invader [@invaderwashere]. (s.f.). *Perfil de Instagram*. Instagram. https://www.instagram.com/invaderwashere (Consultado el 28 de septiembre de 2025).

Boa Mistura. (s.f.). *Proyectos*. https://boamistura.com/proyectos/ (Consultado el 25 de septiembre de 2025).