

Convergencias y comienzos

Convergences and beginnings

Sin revisión por pares ❖ No peer review

Nadia McGowan

Universidad Internacional de La Rioja

Nadia.mcgowan@unir.net 

Roberta Barban Franceschi

Universidad Internacional de La Rioja

Roberta.barban@unir.net 

Con este primer número de *TeCrea. Tecnología y Creatividad Aplicada*, abrimos un espacio de análisis en torno a las transformaciones que viven las prácticas artísticas y comunicativas en la era digital. Esta revista nace con una vocación explícita: ser un lugar de cruce, donde el arte, la tecnología y la reflexión puedan dialogar desde sus diferentes lenguajes, disciplinas y medios.

Este primer número, *La transversalidad en el arte digital: los cruces de caminos entre medios de expresión*, propone una mirada a la intersección entre videojuegos, cine, literatura, teatro, arquitectura y otros medios. Se trata de observar cómo se contaminan, enriquecen y reconfiguran mutuamente, generando nuevas formas de narrar, de habitar, de experimentar y de crear.

Los artículos que componen este número ofrecen un mapa de estos cruces posibles. **Alejandro Arévalo Arenas y Alberto Porta Pérez**, en *Rimas y márgenes limitantes en Alan Wake II*, analizan la dimensión performativa del videojuego desde su vínculo con el teatro, proponiendo una lectura donde el jugador se convierte en una figura híbrida entre actor y espectador, explorando el caso de *Pathologic 2* como paradigma de integración entre lo lúdico y lo dramático.

Por su parte, **Jordi Montañana-Velilla** profundiza también en *Alan Wake II*, pero desde otra arista complementaria: en su artículo, rastrea las estrategias narrativas postclásicas y los préstamos visuales y estructurales del cine, exponiendo cómo el videojuego se convierte en un dispositivo ludoficcional que dialoga con el noir, la fragmentación del relato y la figura del narrador no fiable.

Desde otra perspectiva, **Coral de la Rosa Valero** examina la apropiación artística de los espacios virtuales en los videojuegos. A través del concepto de *readymade*, analiza cómo artistas contemporáneos han intervenido juegos como *GTA* o *Counter-Strike* para transformarlos en entornos de crítica, performance y creación colectiva. Su artículo expande el marco de análisis hacia el arte contemporáneo, consolidando al videojuego como un medio legítimo de expresión conceptual y estética.

Desde una perspectiva pedagógica, **Marcelo Fraile-Narváez** describe CampusQuest, una aplicación gamificada diseñada para facilitar la adaptación de

estudiantes de primer año al entorno universitario. Inspirada en el viaje de Dante, la herramienta combina retos, exploración guiada y retroalimentación inmediata. Su implementación evidenció mejoras en competencias digitales y sociales, subrayando su valor como recurso accesible y adaptable para la educación.

Finalmente, **Pavel Sidorenko Bautista** y **Nadia Alonso López** abordan las fronteras más actuales de la creación digital en su texto sobre el uso ético y estratégico de Neo-PNJs —personajes no jugadores potenciados por inteligencia artificial generativa— dentro del metaverso. Desde el branding hasta las implicaciones éticas, su investigación muestra cómo las narrativas interactivas y los entornos virtuales se están redefiniendo gracias a la IA.

La revista incluye el trabajo de fin de Máster de **Irene Bollaín**, desarrollado en el Máster Universitario en Herramientas y Tecnologías para el Diseño de Espacios Arquitectónicos Inteligentes. Destaca cómo la tecnología y nuevos materiales permiten estructuras móviles que se adaptan a las necesidades de los usuarios sin perder la integración con el entorno. Cuestiona la idea de la arquitectura como arte estático. El estudio analiza la técnica del origami aplicada al diseño arquitectónico, empleando modelado 3D para mayor precisión. Se revisan patrones y ejemplos de origami en arquitectura, y se presentan dos proyectos innovadores acompañados de imágenes de los modelos 3D.

Las entrevistas que componen este número presentan una visión actual del diseño y la arquitectura, donde convergen tecnología, sostenibilidad e innovación. Exploran temas como la fabricación digital, la inteligencia artificial y la bioinspiración, y reflexionan sobre el diseño de espacios inteligentes en una sociedad hiperconectada, destacando la integración tecnológica sin perder de vista el contexto cultural y los desafíos éticos.

La entrevista realizada por Roberta Barban Franceschi a la arquitecta, investigadora y divulgadora **Marlen López Fernández** nos acerca a su visión sobre cómo la fabricación digital, la inteligencia artificial y la bioinspiración están revolucionando el diseño y la arquitectura. Su enfoque interdisciplinar, basado en la biomímesis y las nuevas tecnologías, impulsa propuestas más sostenibles e innovadoras.

En la entrevista realizada por Francesc Josep Morales Menárguez a **Athina Lazaridou**, experta en diseño arquitectónico y realidad extendida, ambos reflexionaron sobre el papel de la arquitectura en la sociedad hiperconectada. Lazaridou subrayó la necesidad de diseñar espacios dinámicos que integren tecnología respetando el contexto cultural y los desafíos éticos actuales.

Agradecemos a todos los investigadores que han confiado en esta nueva aventura para publicar sus trabajos, al comité científico que las ha evaluado y al equipo editorial que ha hecho posible este número.

Publicamos este número con la certeza de que es imprescindible replantear la conexión entre arte, creatividad y tecnología, con una invitación abierta a quienes sientan este mismo interés.