



CONEXIONES CREATIVAS

LA ILUSTRACIÓN DIGITAL, EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Miranda Mariel

Directora: Cáceres Anahí

Universidad Nacional de las artes,
Departamento de artes visuales

Licenciatura en Artes Visuales, Dibujo

2024

Buenos Aires, Argentina

Tesina de Graduación

***Conexiones Creativas:
la Ilustración Digital en la Era de la Inteligencia Artificial***

Miranda Mariel

Directora de Tesis: Cáceres Anahí

Índice

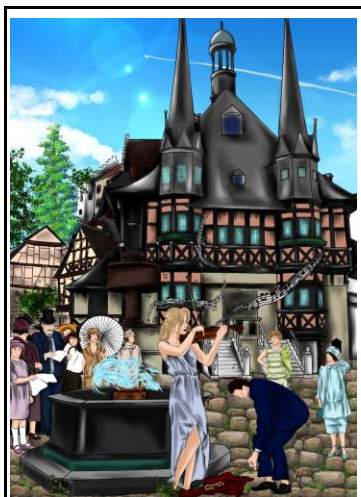
Hipótesis	04
Introducción	05
❖ Contexto histórico, la evolución de la ilustración.....	06
❖ El impacto de la tecnología en la ilustración.....	08
❖ El papel de las redes sociales en la difusión de la ilustración digital....	10
❖ Artistas destacados en el campo de la ilustración digital.....	11
 Capítulo I. La Inteligencia Artificial en la Ilustración Digital	
❖ La Influencia de la Inteligencia Artificial.....	15
❖ Ventajas y desafíos de la colaboración humano-IA en la ilustración.....	17
❖ La autoridad y la creatividad en un entorno digital.....	20
❖ La interacción entre la IA y el proceso creativo del artista.....	22
 Capítulo II.	
❖ ¿Vivirías por mi? (Mi proyecto).....	23
❖ Conclusiones.....	25
 Bibliografía	30

Hipótesis

Los avances en la ilustración digital han tenido un impacto significativo en la forma en que los profesionales crean, comparten y venden su trabajo, ofreciendo tanto beneficios como desafíos. La irrupción de la inteligencia artificial (I.A.) en este campo ha generado un debate considerable sobre su influencia en la creatividad y la autoría artística, facilitando el trabajo y tal vez ampliando las capacidades creativas, pero ¿Amenaza la originalidad y el papel del ilustrador humano?

El arte podría utilizar estas herramientas informáticas en una expresión que posee mucha creatividad pero a su vez está unido a intereses comerciales. ¿Podrían las IA ayudar al arte de la ilustración?

Introducción



Mariel Miranda, “La bella violinista”, ilustración par el cuento de Oscar Omoza publicado en Ebook, 2023

Hoy en día hay un fenómeno destinado a revolucionar de un extremo a otro nuestras carreras, nuestras vidas. Comenzó hace muy poco tiempo, apenas unas décadas, aún nos cuesta comprenderlo del todo, como si estuviéramos todavía asombrados por su carácter repentino y su gran potencial. Uno se centra más en pensar en sus miles de posibilidades. Se trata del avance de las tecnologías digitales en el arte.

Soy una ilustradora digital especializada en la creación de ilustraciones para cuentos y novelas, así como el diseño de personajes. Diseño de remeras y portadas, desde hace 3 años para clientes de todo el mundo, teniendo a su vez mis propios cuentos en proceso para ilustrar. Mi pasión por el arte digital me llevó a explorar profundamente las herramientas y técnicas que se utilizan en este campo en constante evolución. A lo largo de mi carrera, presencié de primera mano los rápidos avances tecnológicos que transforman la ilustración y cómo estos

cambios impactaron tanto positiva como negativamente a los artistas en este ámbito.

Me propongo examinar la evolución de la ilustración digital, analizando cómo la tecnología ha cambiado las técnicas y herramientas de los ilustradores desde finales del siglo XX hasta la actualidad, estudiando también su impacto en la creatividad, la industria del diseño y la comunicación visual. Se tendrá en cuenta también el impacto de los avances tecnológicos, evaluando los beneficios y desafíos que estos avances han traído a los artistas, incluyendo la accesibilidad a nuevas herramientas y la presión por mantenerse al día con las tendencias tecnológicas. Y por último veremos la influencia de la inteligencia artificial en la ilustración digital, investigando su papel emergente en este campo, proporcionando una base para futuras discusiones y desarrollos en la intersección del arte y la tecnología, con su influencia más significativa en esta área desde el año 2020 hasta la actualidad, cuando comenzó a utilizarse de forma pública, y luego masivamente en el año 2023, afectando tanto a la ilustración en sí como a los mismos artistas. Veremos los posibles riesgos asociados a su adopción, como la disminución de la autoría y la originalidad, posible disminución de trabajo para los profesionales y el conflicto autoral de su uso. Se realizará una revisión exhaustiva de la literatura existente y estudios de caso de artistas que han incorporado las nuevas tecnologías en su proceso creativo.

A lo largo de este viaje, se examinarán tanto las oportunidades de automatización creativa como las cuestiones éticas y artísticas que plantea esta colaboración entre humanos y máquinas. Se propone arrojar luz sobre cómo la interacción entre la ilustración digital y la inteligencia artificial está redefiniendo el panorama de la creatividad visual en la era digital,

ofreciendo un análisis profundo y una visión esclarecedora de esta emocionante convergencia de arte y tecnología.

La ilustración, como forma artística y comunicativa, ha sido una compañera constante en la historia de la humanidad, adaptándose y transformándose a lo largo de los siglos para reflejar las cambiantes sensibilidades y tecnologías de cada era. Desde las pinturas antiguas rupestres hasta las exquisitas iluminaciones medievales y los impresionantes grabados renacentistas, la imagen pictórica ha jugado un papel crucial en la transmisión de ideas, conocimientos y emociones. Sin embargo, a finales del siglo XX, un nuevo capítulo en la evolución de la ilustración comenzó a escribirse: la era de la ilustración digital.

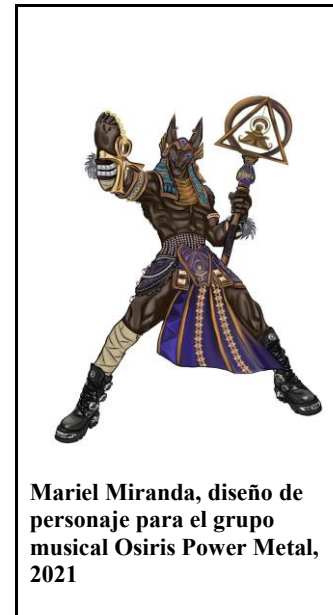
En este contexto de cambio constante, el siglo XX marcó un período de acelerado avance tecnológico, y la década de 1980 en particular presencié la aparición de computadoras personales y software para diseño gráfico. El año 1995, a las puertas del nuevo milenio, simbolizó un punto de inflexión en la adopción masiva de tecnologías digitales y la conectividad en línea, sentando las bases para la revolución creativa que estaba por venir con la llegada del sistema operativo Windows 95, conocido también como Windows 4 o por el nombre clave Chicago, que posee interfaz gráfica de usuario híbrido de entre 16 y 32 bits. Fue lanzado al mercado el 24 de agosto de 1995 por la empresa de software Microsoft con notable éxito de ventas. Al ser un sistema operativo de fácil acceso se logra distribuir a la mayoría de la población, llegando hasta los artistas, escritores, músicos, permitiéndoles alcanzar nuevos espacios de creatividad.

La ilustración digital, que se desarrolló de manera más destacada a partir de los años de 1995 y ha continuado su imparable avance hasta la actualidad, representa una fusión armoniosa entre la creatividad artística y las herramientas digitales. Este fenómeno ha revolucionado la forma en que los artistas visuales conceptualizan, crean y comparten sus obras, democratizando el intercambio en la creación artística y rompiendo las barreras tradicionales de producción y distribución.

Contexto Histórico, la Evolución de la Ilustración

La evolución de la ilustración es una historia fascinante que abarca milenios y está marcada por la influencia constante de la tecnología. Desde sus raíces en las pinturas prehistóricas hasta la era digital actual, ha demostrado ser una forma de comunicación visual excepcionalmente adaptable, influenciada y moldeada por los avances tecnológicos a lo largo del tiempo.

Para comprender completamente el surgimiento y la importancia de la ilustración digital, es crucial explorar primero el mismo concepto de ilustración. La ilustración, en su esencia, es el arte de representar visualmente ideas, narrativas o conceptos a través de



Mariel Miranda, diseño de personaje para el grupo musical Osiris Power Metal, 2021

imágenes y gráficos. Los orígenes de la ilustración se remontan a la pintura rupestre en Chauvet, Lascaux y Altamira, cuando los artistas paleolíticos utilizaban carbón, ocre y tintas en sus cuevas para representar lo que veían a su alrededor. Desde sus inicios en las cuevas prehistóricas, la imagen de los primeros seres humanos fueron trazos de sus experiencias, rituales, de la caza, etc. Hasta, miles de años después, los manuscritos medievales ricamente decorados que “iluminaban” el texto con vivacidad, la ilustración ha sido un medio poderoso para comunicar y evocar emociones.

El surgimiento de la ilustración, como forma distinta de expresión artística, está arraigado en el contexto histórico de la humanidad. Desde la invención de la imprenta en el siglo XV, que tuvo la reproducción masiva de libros y, por ende, la necesidad de imágenes ilustrativas, hasta el auge de la ilustración editorial en los siglos XIX y XX, impulsada por avances tecnológicos y la creciente demanda de imágenes en publicaciones, la ilustración ha estado intrínsecamente vinculada al progreso cultural y tecnológico. La ilustración ha sido un lenguaje universal que ha trascendido las barreras culturales y lingüísticas. Ha servido como el medio a través del cual la humanidad ha compartido su creatividad, su conocimiento y su identidad.

A medida que avanzaba la tecnología, la ilustración también experimentaba cambios significativos. La invención de la imprenta por Johannes Gutenberg en el siglo XV, marcó un hito crucial en la historia de la ilustración artística, un evento que revolucionó la forma en que se producían y distribuían los libros, dio origen a la necesidad de ilustraciones impresas. Esto llevó al desarrollo de técnicas que permitieron ampliar el alcance de la ilustración en la sociedad. Siempre se consideró como el arte de crear imágenes que acompañen al texto. En el siglo I-II, en China, comienzan las primeras xilografías, una técnica de impresión en la que se talla un bloque de madera para imprimir textos e imágenes, permitiendo la reproducción en cantidad de libros y otros documentos. Fue ampliamente utilizado en Asia y más tarde en Europa en la edad media creando la imprenta, continuando hasta la actualidad. El término “grabado” se originó cuando las imágenes realizadas con xilografía acompañaron a los escritos y continuó sus avances durante los siglos XV, XVI y XVII, hasta la actualidad. Antes del siglo XV los textos, denominados “manuscritos” eran copiados a mano por escribas en pergamino o papiro. Este proceso era laborioso y costoso, limitando la cantidad de copias disponibles y su accesibilidad. Durante el siglo XV Johannes Gutenberg inventó la imprenta de tipos móviles alrededor de 1440. Este método utilizaba letras individuales de metal que podían ser reorganizadas para imprimir diferentes textos, revolucionando la producción de libros y facilitando la difusión del conocimiento. Antes de la imprenta, las ilustraciones eran realizadas a mano, lo que limitaba su difusión a un público muy selecto y restringido, la imprenta revolucionó este proceso, haciendo posible la creación de libros ilustrados a gran escala, lo cual no solo democratizó el acceso al conocimiento, sino que también estimuló la creatividad y la innovación en el campo de la ilustración. Los ilustradores se convirtieron en colaboradores esenciales en la producción editorial, desarrollando técnicas como el grabado en madera y el grabado en cobre para reproducir imágenes con gran detalle y precisión. Este periodo fue testigo de un florecimiento del arte gráfico.

En 1796 Alois Senefelder inventó la litografía, un método que utiliza una plancha de piedra caliza o metal para imprimir textos e imágenes. La litografía permitió una mayor precisión y calidad en la impresión del dibujo, siendo utilizada para mapas, carteles y obras de arte. A inicios del siglo XX se crea la impresión offset, una evolución de la litografía, utiliza planchas de metal y una mantilla de goma para transferir la imagen al papel. Este método es conocido por su alta calidad y eficiencia por ser todo mecanizado, convirtiéndose en el estándar para la impresión de libros, revistas y periódicos, siendo el precursor para lo digital. Es decir que ya no era necesario entintar la piedra litográfica, siendo más industrial. Se destacaron así los grandes artistas de grabados yugoslavos. A finales del siglo XX con la llegada de la era digital, la impresión digital surgió como una tecnología que utiliza archivos digitales para imprimir directamente en diversos medios. Este método ofrece ventajas como tiradas cortas, personalización y tiempos de respuesta rápidos. Ya en el siglo XXI la digitalización ha transformado la reproducción de textos, con libros electrónicos, revistas digitales y otros medios permitiendo la distribución instantánea y global. A su vez, los textos digitales en redes pueden incluir elementos interactivos y multimedia, enriqueciendo la experiencia del espectador, lector.

En los años 50'-60' surgen grandes artistas yugoslavos que trabajaron con diversas técnicas de grabado, litografía, etc. También encontramos a Rembrandt Van Rijn, Alberto Durero, entre otros, como ilustradores reconocidos. En el siglo XVIII aparecieron artistas como Eugene Delacroix y Gustave Doré, entre muchos más representantes de una época importante para el desarrollo cultural de ese siglo, donde aumentó considerablemente el número de publicaciones ilustradas.

La ilustración es un dibujo, pintura u obra impresa de arte que explica, aclara, ilumina, visualmente representa, o simplemente decora un texto escrito, que puede ser de carácter literario o comercial.

Históricamente, la ilustración de libros, revistas y periódicos han sido las formas predominantes de este tipo de arte visual, aunque los ilustradores también han utilizado sus habilidades gráficas en las áreas de creación de afiches, carteles, anuncios, libros de historietas, animación, tarjetas de felicitación, etc.

El impacto de la tecnología en la ilustración

Así es como llegamos a una época contemporánea, donde se inició la utilización de la pintura informática, en el ámbito internacional a Frank Frazetta, de Estados Unidos, y Vicente Segrelles, de España, quienes trabajan tanto con técnicas tradicionales como digitales desde el siglo XX hasta la actualidad.

Entre las técnicas modernas de ilustración se encuentra el fotomontaje, también considerado un tipo de collage, dado que se pasa por el mismo procedimiento de cortar y pegar, superponer las imágenes y realizar retoques hasta llegar al resultado final. Algunos artistas contemporáneos la utilizan, como Edward Hill, un fotógrafo paisajista quien retoca sus fotos para crear paisajes multidireccionales.

Es indudable que la tecnología digital aportó una serie de características comunes a todos los medios tradicionales de producción de imágenes, mostrando una realidad alejada del concepto revolucionario que a primera vista pudiera desprender. La ilustración digital cumpliría con la misma función de crear imágenes que grafiquen los textos, sólo que las obras son creadas desde una computadora, usando programas para manipular imágenes. Se podría decir que la ilustración digital se convirtió en una forma de arte emergente que utiliza tanto las técnicas de la pintura tradicional como la aplicación de herramientas específicas de las técnicas digitales, es decir, se puede utilizar el concepto de una pintura no digital, o escanearlas y luego también se le puede intervenir con herramientas que solo son digitales, por ejemplo: texturas programadas, filtros, multiplicación, botón clonar, base de datos de colores, funciones programadas que pueden variar, etc

A medida que la tecnología informática se volvió cada vez más accesible, se desplegó un nuevo lienzo en blanco, uno que existía en pantallas luminosas en lugar de en papel y lienzo. La ilustración digital se transformó en un medio de expresión visual en constante evolución, y su impacto tiene sentido en todas las esferas de la comunicación visual.

Existen muchos tipos de ilustraciones, pero para empezar podemos describir dos grandes clases: Ilustraciones llamadas “conceptuales”, son representaciones metafóricas (no realistas) de escenas, objetos, ideas o teorías. Las imágenes pueden contener elementos de la realidad, pero en su conjunto tienen una forma o significado diferente. Ejemplos de las llamadas “ilustraciones conceptuales” incluirían historietas, gráficos, dibujos abstractos. Y luego tenemos las ilustraciones literales, estas ilustraciones tienden a representar verdades pictóricas. Hay generalmente una descripción exacta de la realidad, e incluso si la imagen representa la ficción narrativa de carácter fantástico o dramática, se hace hincapié en la creación de una escena que sea creíble. En cuanto cómo se realizan las ilustraciones, volvemos a encontrar dos grandes tipos: Ilustración tradicional, es el tipo “clásico” de ilustración, en el que se dibuja y pinta a mano y la ilustración digital.

En "Art and the Internet", Joanne McNeil explora cómo la llegada de Internet en los años 80' - 90', una red global de computadoras interconectadas para compartir información, y las tecnologías digitales, han transformado la forma en que los artistas crean y comparten su trabajo.

Los campos en los que se emplea la ilustración son muchos y muy variados. Por poner algunos ejemplos tendríamos: Ilustraciones infantiles, editorial, fantástica, para el cine, para videojuegos, cómic, humor gráfico, portadas, “concept art”, ilustraciones publicitarias, técnicas, plantillas de diseño, también algunos hechos con I.A., etc.

El cambio no se detuvo con la digitalización. En esta era de rápidos avances tecnológicos, la inteligencia artificial se ha convertido en un socio silencioso pero influyente en el mundo de la ilustración digital. Los algoritmos inteligentes, entrenados para analizar patrones y aprender de la experiencia, están comenzando a desempeñar un papel crucial en la creación artística. Desde la generación automática de estilos y la asistencia en el proceso creativo hasta la colaboración directa con los artistas, la inteligencia artificial está dejando su

huella en la ilustración digital de maneras que desafiaban las nociones tradicionales de creatividad y autoría.

Esta era de transformación se detalla en "The Art of Digital Illustration" de Marshall Hopkins, que explora cómo la digitalización cambió las reglas del juego en el mundo de la ilustración.

Los primeros software, Adobe Photoshop y Corel Painter, se han convertido en herramientas clave para crear softwares específicos para la ilustración digital que permitan mayor potencia de trabajo para modificar el tiempo de edición. Además, se han desarrollado software específicos para ilustración, como Clip Studio Paint y Procreate, que han ganado popularidad entre los artistas.

En la era contemporánea, la ilustración se caracteriza por una diversidad de tendencias y estilos que reflejan la creatividad y la evolución de esta forma de arte. Se exploran algunas de las tendencias más destacadas, como el hiperrealismo digital, que busca crear ilustraciones que parecen fotografías, y el arte contemporáneo, que se enfoca en la narrativa y la idea detrás de la obra. También se han popularizado estilos más estilizados y simplificados, como vectores y el arte de pincelada suelta, que a menudo se utilizan en ilustraciones para medios digitales y redes sociales.

El papel de las redes sociales en la difusión de la ilustración digital

Las redes sociales han desempeñado un papel fundamental en la difusión de la ilustración digital en la contemporaneidad. Plataformas como Instagram, Pinterest, TikTok y Behance ofrecen una vitrina virtual sin fronteras, facilitando que los ilustradores digitales lleguen a audiencias globales instantáneamente y compartan sus obras con solo unos pocos clics de forma gratuita, descubrir el trabajo de otros artistas, compartir ideas y se han logrado crear comunidades artísticas en línea donde los artistas pueden conectarse, inspirarse mutuamente y colaborar en proyectos creativos entre artistas. Estas plataformas les permiten conseguir su audiencia y gracias a la retroalimentación instantánea pueden interactuar directamente con ellos, recibir comentarios instantáneos sobre su trabajo y establecer conexiones significativas con otros artistas y amantes del arte, influyendo en la evolución de los estilos y tendencias.

El arte en las redes sociales ha experimentado un auge significativo en los últimos años. Estas plataformas, con su enfoque visual y amplia base de usuarios interesados en el arte, han creado nuevos circuitos de intercambio comercial, como el trabajo freelance. Muchos artistas son contratados por marcas, editoriales y agencias de diseño basándose en su presencia y calidad del trabajo en sitios como Fiverr, que permite a los artistas conectarse con clientes de todo el mundo, ya sean empresas o individuos en busca de proyectos específicos.

La aparición de los hashtags ha sido fundamental para que los artistas aumenten la visibilidad de su trabajo, como #ArtistsOnInstagram o #IllustrationCommunity, que permiten a los artistas compartir sus trabajos y establecer relaciones con otros creadores. Los desafíos y tendencias virales en las redes sociales a menudo inspiran a los ilustradores digitales a crear arte nuevo y relevante. Por ejemplo, el "Inktober" es un desafío popular creado por Jake

Parker en el año 2009, con la intención de mejorar sus habilidades, los artistas crean una obra de arte con tinta cada día durante octubre y comparten sus creaciones utilizando el hashtag #Inktober.

Artistas Destacados en el Campo de la Ilustración Digital



Banksy, “Niña con el Globo Rojo”, 2002

Tenemos al enigmático artista callejero y cineasta Banksy en Inglaterra, quién ha dejado una huella imborrable en el mundo del arte. Cuando hablamos de arte callejero o urbano, nos referimos a una forma de expresión que da voz a nuestras preocupaciones, opiniones y experiencias, a los que son parte de la gente común que no ha logrado alzar su voz, a los marginados o ignorados por la sociedad. El arte callejero permite criticar y denunciar a la sociedad, convirtiéndose en una forma de protesta y activismo. Con Banksy, lo que vemos es una manera no oficial, informal y libre de crear, de criticar y exponer la vida que él experimenta, en lugares

que puedan ser accesibles para todos, mostrándonos su deseo de integrarnos a sus ideas, desafiando normas y trascendiendo los límites del arte convencional. Que trabaje bajo un seudónimo es prueba de ello, es su forma de no darle un dueño verdadero a su obra, sino de permitir que cualquier persona se convierta en Banksy, que podamos adentrarnos en la obra y sentir su significado. Su arte aparece inesperadamente en las calles y suele generar una gran atención mediática, luego de que su obra sea descubierta él la reclama en las redes sociales. Su identidad aún es desconocida para el público para protegerse de la persecución policial y posibles demandas hacia sus obras que comenzaron siendo grafitis que expresaban mensajes satíricos sobre política, moralidad y cultura popular. Aun así, su alcance es global, contando con 12,6 millones de seguidores en Instagram (@banksy), plataforma que ha utilizado por años para que sus mensajes no queden estancados en una sola región. La decisión que toma de mantener en secreto su identidad real es parte esencial de su arte y el misterio que lo rodea, al ser anónimo desvía la atención de su persona para dirigirla a la obra, permitiendo que lo más importante de su esencia sea destacada, sin distracciones relacionadas con su vida personal. A su vez, el anonimato le da libertad total a la hora de expresarse sin restricciones; no está atado a una imagen pública o expectativas, aborda temas controvertidos desafiando normas sin temor a las represalias. El permanecer en las sombras le agrega una sensación de figura ambigua en el mundo del arte contemporáneo.

Sin duda, la obra más conocida de Banksy es “Niña con el globo”, en Londres que comenzó en el año 2002, la pintura representa a una niña cuyo cabello y vestido ondean al viento, ella trata de alcanzar o soltar un globo rojo con forma de corazón que se le escapa de las manos. El poderoso mensaje del gesto y el globo rojo es un símbolo arquetípico de la infancia y la libertad que se puede leer de muchas maneras. Podemos interpretarlo como un símbolo de la inocencia perdida para quienes creen que la niña perdió el globo, mientras que otras creen que lo está soltando porque quiere que el espectador mantenga la esperanza,

incluso cuando está fuera de su alcance. A pesar de su deseo inicial de condenar la comercialización de su arte, esta obra fue ampliamente comercializada, se crearon impresiones de ella, tanto firmadas como sin firmar, pero luego, algunas reproducciones fueron parcialmente destruidas durante una subasta. Banksy deseaba condenar la mercantilización del arte suyo, pero ahora el valor de esa obra se ha duplicado, borrando quizás su mensaje de repudio al comercio del arte. En diversos foros de la comunidad artística, debido a estos acontecimientos, se ha comentado que posiblemente sea una estrategia de marketing idea por Banksy para incrementar sus ganancias, así como también se ha comenzado a sospechar que su anonimato es parte de la estrategia, surgiendo preguntas tales como: “¿Quién recibe el dinero? ¿Quién traslada las obras?”. A pesar de las dudas que surgen en la comunidad artística, es increíble cómo su arte continúa resonando y provocando reflexiones en todo el mundo debido a los métodos utilizados.

Hay otros artistas que utilizan las redes sociales como James Jean (cuyo Instagram es [@jamesjeanart](#)), conocido por sus ilustraciones surrealistas, y Yuko Shimizu (Instagram [@yukoart](#)), famosa por sus libros y revistas, son ejemplos de figuras destacadas en el campo de la ilustración digital. Sus obras han sido ampliamente difundidas en redes sociales y han influido en la forma en que otros artistas abordan la ilustración digital. La ilustración digital en la era contemporánea se caracteriza por una amplia gama de tendencias y estilos, facilitados por el alcance de las redes sociales. Estudiar estos aspectos permite comprender cómo la ilustración digital se ha convertido en una forma de arte en constante evolución con una presencia importante en la cultura visual contemporánea. Un ejemplo es la artista Wenqing Yan de 34 años, ilustradora digital con un enfoque ecológico y activista cibernética, más conocida como Yuumei (Instagram [@yuumeiart](#)), que significa luz y oscuridad, extraño y profundo, Hades y penumbra. Este seudónimo surge por la opresión que ella sufría por parte de su familia, el sentirse fuera de lugar, perdida, en un hogar donde no lograba ver más que oscuridad.



Rebel, ilustración digital, 2019.
“Elegí la idea del graffiti verde y el reciente movimiento Extinction Rebellion contra la destrucción del medio ambiente.”- Yuumei

El crecer en China, donde los padres compiten y muestran a sus hijos como un objeto de honor o éxito familiar, fue lo que la presionaba más, sus padres le exigen excelencia ya que es lo que su sociedad les ha enseñado, así que dibujar fue una de sus muchas cosas que tuvo que aprender, descubriendo que amaba esto, por lo cual tomó algunas clases extra más allá del arte chino que era obligatorio. Todas sus clases de arte chino se centraron en el realismo y el dibujo del natural, dejando las bases para dibujar todo lo demás, para crear su arte contemporáneo, que es abstracto y está basado en el conocimiento del paisaje, lo cual ella estudió a profundidad con el arte chino. La mayoría de su aprendizaje fue paisaje, caligrafía china que es el arte de escribir los signos de un lenguaje. La caligrafía china se caracteriza por la originalidad y la riqueza de la escritura china, permite un campo de la expresión artística muy amplio, por

lo que los alumnos no pueden terminar su carrera sin antes aprender a la perfección esta expresión artística.

El que sus padres la obligaron a estudiar todo tipo de disciplinas debido a que su familia nació durante la revolución cultural china, siendo absolutamente pobres, en ese entonces, mientras vivían de comer ratas y corteza de árboles, su padre era adicto al trabajo, consideraba que el dinero era la supervivencia, lo que lo llevó a tener expectativas poco realistas, provocando una ruptura en la familia, la soledad que sintió su madre la llevó a huir a Estados Unidos, dejando a Yuumei sola con sus abuelos, quienes se esforzaron por enviarla a estudiar todas las disciplinas posibles en su intento por darle a su nieta una mejor vida. Esto le permitió descubrir al arte como una salida de la oscuridad en la que se sentía atrapada, el arte le dio la luz que buscaba. La percepción de que los padres chinos son exigentes tiene raíces culturales, históricas y sociales. Se trata de un país con siglos de evolución, disciplina y respeto por la autoridad, dan gran importancia a una educación sólida para una vida exitosa y honrosa, lo que los lleva a tener un sentido de competencia alto, tanto en los estudios como en lo laboral, y presiones tan intensas que provoca a los padres y abuelos el deseo de preparar a sus hijos para sobresalir en todo lo que puedan, ya que el éxito de sus hijos es un reflejo de su propio éxito y esfuerzo. Hay una fuerte presión social para que los hijos cumplan con estas expectativas y traigan honor a la familia, lo cual Yuumei siente enormemente. Ya no se trataba de lo que ella deseaba hacer, sino de lo que “**tenía**” que hacer, como todo niño asiático llevaba la carga del orgullo y futuro de su familia, ya que después de todo el sufrimiento y dificultades que vivió su familia después de la segunda guerra mundial ¿cómo podía ella tener el lujo de no tener hambre? Pensaba que debía responderles, algo que le inculcaron desde los 4 años, finalmente a los 9 su madre se la llevó a Estados Unidos, siendo difícil adaptarse a la nueva cultura, a la madre quien pasaba por depresión que la llevó a su muerte, dejándola sola en un país nuevo, aquí Yuumei, sintiendo la profundidad de la oscuridad en la que vivió, a sus 12 años crea una cuenta en la plataforma DevianArt, donde da inicio a su carrera como artista. Allí podía expresar la angustia interior y compartir su arte a todo el mundo, su amor a los animales, la naturaleza, su descubrimiento sobre lo frío que puede ser el mundo. Desde aquí comenzó a convertirse en la famosísima Yuumei, tras haber lanzado su obra más famosa “1000 palabras”, el mensaje de esta obra sobre la triste realidad que envuelve a la sociedad, la frialdad del mundo, junto a su atractivo estilo anime, le dieron alcance mundial y reconocimiento, quién lo leía se sentía identificado, su angustia y soledad llegó al corazón de millones. Luego comenzó su lucha por la naturaleza, entendiendo que la mejor forma de ganar esta guerra era a través de su arte, defendiendo a los animales, a las plantas y al mar.

En un momento creyó firmemente que iría a la escuela de posgrado hasta que entendió que aprendía mejor creando con sus manos y no sentada en un salón de clases leyendo sobre otros artistas. Se convirtió en autodidacta a través de tutoriales en línea gratuitos sobre todo. Desde anatomía hasta cómo usar un programa de dibujo o modelado 3D, demostrando así el impacto positivo que los avances tecnológicos le podrían dar.

Yuumei utiliza una variedad de medios, pero se siente más cómoda con la tecnología digital. Su inspiración proviene de la naturaleza, experiencias de vida personales, otros

artistas o simplemente la belleza y la complejidad de la vida. Supo utilizar las redes sociales de forma tan eficiente que hoy en día es conocida mundialmente e incluso ha logrado publicar un libro que compila cada ilustración digital creada. Este reconocimiento le ha permitido crear su propia línea de moda estampadas con sus ilustraciones. Es un ejemplo claro de la ayuda que la tecnología le puede brindar a un artista contemporáneo. Hoy día, la comunidad artística la considera como una de las artistas más grandes y conocidas en el mundo de la ilustración, no solo por su estilo y técnica, sino también por ser un sinónimo del ambientalismo y de la angustia que encontramos en la realidad. Además es la creadora de cómics muy populares.



Variations, ilustración digital, 2023.
“More AI studies based on my new work.” Cindy Sherman

También tenemos a la pionera del postmodernismo Cindy Sherman, fotógrafa y directora de cine, quién puede ser analizada como una artista de apropiación ya que realiza sus trabajos tomando como disparador icónicas pinturas y personajes de películas. Fue una de las primeras en fotografiarse a sí misma en su proceso de construcción de identidad. Pero, a pesar de lo que se cree, no se trata solo de autorretratos, esto se debe a que no hay una autorreferencia en su obra, no son fantasías de la artista o distintas poses. En sus fotos casi no se puede identificar a la artista y lo que retrata son los personajes que Sherman crea, buscando generarnos alguna familiaridad con ellos. Nos remarca la artificialidad y ambigüedad de los estereotipos en los que

nos vemos atrapados y al no ser historias reales nos permite darle nuestro propio significado y entendimiento, ayudándonos a ver más allá de nosotros mismos.

A la hora de crear estrategias en cuanto a la utilización de Instagram, comienza a utilizar filtros como técnica en 2017 para deformar o exagerar sus rasgos. Desde entonces ha colocado más de tres docenas de «selfies» que se mueven entre la distorsión y el embellecimiento hasta lo ridículo, permitiéndonos entender que no se trata solo de autorretratos, sino de mostrar los diferentes aspectos interiores que tenemos cada uno, ella intenta que veamos más allá de nuestro ser externo, nos impulsa a cuestionar nuestra identidad y el significado que podemos darle a una imagen fotográfica. Va más allá de lo convencional, quiebra los estereotipos de un autorretrato, crítica nuestros problemas de identidad al exponernos con sus fotografías distorsionadas. Con estas imágenes y con su apertura al público hace visible su posición sobre la era de obsesión con el propio “yo” que vivimos, en la que las redes sociales y las plataformas móviles son un altavoz poderoso. También abre una discusión sobre la forma en la que se muestra el arte, sobre el papel de las galerías y museos, sobre la incipiente capacidad de los artistas de crear otros canales para sus obras. Lo cierto es que ha encontrado un universo de posibilidades en un medio al que hace no tanto despreciaba por ser superficial y vacío. «Soy buena usando mi cara como lienzo»,

dijo en 2011 en una entrevista a The Guardian, logrando usar su cara para hacernos ver más allá de fotos vacías.

Capítulo I

La Inteligencia Artificial en la Ilustración Digital

En "Artificial Intelligence and the End of Work" de Jeremy Howard y Katja Grace, exploran los conceptos básicos de la I.A. en el contexto del arte. La I.A. se basa en algoritmos de aprendizaje automático que pueden analizar grandes conjuntos de datos y reconocer patrones en ellos. Esto se traduce en la capacidad de la I.A. para crear arte generativo, analizar estilos artísticos y generar obras de arte en función de parámetros específicos. Es una definición que concuerda con Éric Sadin en su libro "La inteligencia artificial o el desafío del siglo: Anatomía de un antihumanismo radical", donde aborda el tema desde una perspectiva crítica, analizando su impacto en la sociedad y la cultura.

La influencia de la inteligencia artificial

Para comprender el impacto e influencia de esta nueva tecnología, podemos tomar como ejemplo inicial cómo la tecnología y el arte se fusionan para crear una experiencia única y en constante evolución en el Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless. Este museo digital, ubicado en la isla japonesa de Odaiba en Tokyo, rompe con las convenciones museísticas tradicionales al ofrecer una experiencia inmersiva que cambia con cada estación del año y para cada visitante.

Detrás de esta innovadora experiencia se encuentra el colectivo de artistas TeamLab, un grupo interdisciplinario que incluye tecnólogos, programadores, ingenieros, animadores de CGI, matemáticos, arquitectos y artistas. Su enfoque colaborativo busca explorar la unión entre el arte, la ciencia, la tecnología, el diseño y la naturaleza. La interacción entre la inteligencia artificial y el proceso creativo del artista es evidente en proyectos como este. La I.A. se utiliza para generar imágenes y efectos visuales complejos que forman parte integral de la experiencia del museo. Los algoritmos que utiliza la I.A. pueden crear patrones, formas y movimientos que permiten explorar nuevas posibilidades creativas y llevar sus visiones artísticas a nuevos horizontes.

Además del Mori Building Digital Art Museum, la I.A. también ha encontrado aplicaciones en la ilustración digital en todo el mundo. Desde la generación automática de imágenes hasta la asistencia en el proceso creativo, transformando la forma en que los artistas crean y comparten su trabajo. En Latinoamérica, si bien puede haber desafíos en términos de acceso a la tecnología y recursos, no hay razón por la cual la región no pueda producir

experiencias creativas similares que rivalicen con el Mori Building Digital Art Museum. Con el acceso adecuado a la tecnología y la colaboración entre artistas y expertos en ésta tecnología, latinoamérica tiene el potencial de crear obras innovadoras.

Es importante tener en cuenta que, si bien las tecnologías digitales han traído consigo numerosos avances y oportunidades creativas, también plantean desafíos importantes, como el impacto en la sociedad y la ética en el uso de datos personales. Es fundamental abordar estos temas de manera responsable y reflexiva a medida que avanzamos en la intersección entre el arte, la tecnología y la inteligencia artificial.

Las aplicaciones de la I.A. en la ilustración digital son diversas y están en constante crecimiento. Incluso se ha llegado a utilizar hoy día, para que se encargue de publicitar a los ilustradores en ciertas plataformas freelancer como Fiverr, ayudando al artista a llegar más rápidamente a otros.

Uno de los ejemplos más notables es la generación automática de ilustraciones y obras de arte a partir de datos y patrones. La I.A. puede crear imágenes en función de las instrucciones proporcionadas por el artista o incluso generar arte de manera autónoma, siempre y cuando se le proporcione una descripción precisa de lo que se desea generar. También es posible la restauración de imágenes antiguas, en el campo de la ilustración histórica, la I.A. se utiliza para restaurar y mejorar imágenes antiguas. Esta tecnología puede eliminar imperfecciones, corregir colores y reconstruir detalles faltantes en obras de arte históricas, lo que permite una restauración más precisa y accesible de obras valiosas, permitiendo a los artistas trabajar con material histórico de manera más efectiva. "Art and the Internet" de Joanne McNeil podría destacar cómo la I.A. está transformando el proceso creativo al proporcionar nuevas herramientas y enfoques para la ilustración digital. Hoy se puede crear una *generación automática de ilustraciones* para calcular patrones y datos previos. Sus algoritmos pueden aprender estilos artísticos específicos y aplicarlos a nuevas obras. Por ejemplo, un artista puede entrenar a un algoritmo de I.A. con obras de artistas impresionistas y luego aplicar ese estilo a sus propias ilustraciones. Esto puede ser útil para la creación de fondos, paisajes o elementos recurrentes en una ilustración, lo que ahorra tiempo y agiliza el proceso creativo, para eso el artista debe comprender y aprender la forma apropiada para dar dichas instrucciones a la I.A., de lo contrario el resultado obtenido no será el deseado. A su vez, si se le colocan determinados datos al programa para usar estilos de otros artistas contemporáneos, puede llegar a causar graves conflictos de autoría.

Podemos decir que la I.A. puede servir como una herramienta de asistencia para los artistas. Por ejemplo, puede ayudar en la generación de esbozos iniciales, recomendando colores o incluso proporcionando sugerencias creativas basadas en patrones históricos y preferencias personales del artista.

También se utiliza para generar contenido personalizado que puede ser útil para publicidad, diseño para videojuegos o incluso ilustraciones en aplicaciones de diseño personalizado.

Los algoritmos de IA pueden analizar grandes conjuntos de datos de ilustraciones digitales para identificar tendencias y patrones emergentes en el mundo del arte. Podemos utilizarla también en plataformas en línea para filtrar y categorizar contenido generado por los usuarios, incluyendo ilustraciones. Esto ayuda a mantener la calidad y la seguridad en comunidades en línea de artistas.

Por estas razones, algunos artistas eligen colaborar directamente con la I.A. en su proceso creativo, publicidad y, en algunos casos, venta de sus obras. Pueden programar algoritmos para que generen elementos específicos de sus ilustraciones o incluso para que tomen decisiones creativas por sí mismas, a su vez, facilita la difusión de las obras, quitando así una presión al artista, permitiéndole centrarse por completo en su trabajo. Esto crea un equilibrio único entre la creatividad humana y la capacidad de aprendizaje automático de la IA.

En "Devenir obra de arte", Boris Groys ofrece una perspectiva profunda sobre el arte contemporáneo a través de la autorreflexión y la mediación cultural. Este enfoque se puede relacionar con la ilustración digital y la influencia de la inteligencia artificial en la ilustración de varias maneras. La obra de Groys proporciona un marco teórico útil para entender cómo la ilustración digital y la inteligencia artificial están redefiniendo el campo de la ilustración. La autorreflexión, la autonomía y la democratización del acceso al arte, estos desarrollos expanden las posibilidades creativas, desafían las nociones de autoría y en el arte.

Groys argumenta que una obra de arte se convierte en tal cuando se presenta como autónoma y reflexiva. En el contexto de la ilustración digital, esto puede interpretarse como la capacidad de las obras digitales para existir independientemente de los medios tradicionales y ser reconocidas por su valor intrínseco y técnico. Las ilustraciones digitales se convierten en "obras de arte" a través de su presencia en plataformas digitales y su interacción con el público global, reflejando la teoría de Groys sobre la transformación del arte en la era digital. Groys habla de la democratización del acceso al arte. La ilustración digital permite a más personas crear y difundir arte debido a la accesibilidad de las herramientas digitales. Las plataformas digitales permiten que los artistas compartan su trabajo con una audiencia mundial sin la necesidad de intermediarios tradicionales, alineándose con la idea de Groys sobre la expansión del acceso al arte.

Los algoritmos de I.A. pueden generar obras que reflejan la data y los patrones aprendidos, creando una producción artística. Las ilustraciones creadas por I.A. pueden considerarse autónomas en el sentido de que no requieren la intervención humana directa en cada etapa del proceso creativo, requieren una "prompt", se trata de una instrucción o conjunto de instrucciones que se le da a la IA para que genere contenido específico, en este caso, una ilustración. Groys enfatiza el papel del autor en la creación de arte, que I.A. desafía al generar ilustraciones basadas en algoritmos y datos de obras de otros artistas.

Ventajas y Desafíos de la Colaboración Humano-IA en la Ilustración

Según Éric Sadin, la inteligencia artificial se puede definir como un conjunto de técnicas y procesos informáticos que permiten al sistema realizar tareas que normalmente

requieren inteligencia humana. Estas técnicas incluyen el aprendizaje automático, el procesamiento del lenguaje natural, la visión por computadora y la robótica, entre otros. Sin embargo, Sadin argumenta que la inteligencia artificial no se limita a la automatización de tareas, sino que también está transformando fundamentalmente nuestra forma de pensar, sentir y actuar en el mundo.

Sadin considera que la inteligencia artificial está destinada a simular y reproducir artificialmente algunos de los procesos del cerebro humano, pero, los científicos y estudiosos de informática no provenían de las neurociencias y no poseían un conocimiento completo de la estructura cerebral, remitiéndose para sus hipótesis a esquemas muy sumarios y burdos. El principio de una inteligencia computacional modelada sobre nuestra inteligencia humana es erróneo, porque una y otra no mantienen casi ninguna relación de similitud.

Sadin explica: “De ningún modo nos enfrentamos con una réplica de nuestra inteligencia, ni siquiera parcial, sino que estamos ante un abuso del lenguaje que nos hace creer que esta inteligencia estaría naturalmente habilitada para sustituir a la nuestra con la finalidad de asegurar una mejor conducción de nuestros asuntos. En verdad, se trata más precisamente de un modo de racionalidad basado en esquemas restrictivos y que apuntan a satisfacer todo tipo de intereses”. Para él, la inteligencia artificial representa un "antihumanismo radical" que amenaza con socavar los valores humanos tradicionales y reemplazarlos con una lógica puramente utilitaria y mercantil. Define la inteligencia artificial como un conjunto de técnicas informáticas que permiten a las máquinas imitar funciones cognitivas humanas, pero advierte sobre los peligros de una adopción indiscriminada de esta tecnología sin tener en cuenta sus implicaciones éticas y sociales. Desde la perspectiva de Eric Sadin, es posible que su definición de inteligencia artificial se centre en cómo esta tecnología está transformando la sociedad, la cultura y las relaciones humanas.

Las ventajas de la colaboración Humano-IA en la ilustración incluyen la aceleración del proceso creativo al proporcionar sugerencias rápidas y generar elementos básicos de una ilustración. Logra adaptarse a las preferencias personales del artista y aprender de su estilo a medida que se utiliza, de esta forma puede proporcionar recomendaciones cada vez más precisas y personalizadas a medida que se colabora con ella. Puede lograr niveles de precisión y consistencia que a veces son difíciles de alcanzar de manera manual, lo que es especialmente útil en la creación de ilustraciones técnicas o científicas. Esto permite a los artistas concentrarse en aspectos más creativos y conceptuales de su trabajo, ahorrando tiempo en tareas más mecánicas.

Sin embargo, esta colaboración también presenta desafíos significativos. La dependencia excesiva de la IA puede limitar la capacidad de los artistas para trabajar de manera independiente y desarrollar sus propias habilidades. Se considera una forma de volver perezoso y hasta inútil al artista que no es capaz de obtener ideas creativas por sí mismo, como si el humano hubiese sido silenciado y reemplazado por la máquina, demostrando que Sadin tenía razón al preocuparse por su uso excesivo.

Cuando la I.A. desempeña un papel significativo en la creación de una ilustración, surge la pregunta de quién es el autor real de la obra. Esto plantea cuestiones éticas y legales

sobre la propiedad intelectual y los derechos de autor. La originalidad de una obra de arte generada por IA es cuestionable, ya que puede imitar estilos o tendencias populares existentes.

Los artistas pueden volverse dependientes de la I.A. para ciertas tareas creativas, lo que podría limitar su capacidad para trabajar de manera independiente o desarrollar sus propias habilidades. También hay casos que al utilizarse estas herramientas para crear diseños para videojuegos se ha desarrollado en el espectador, principalmente en niños, una ludopatía, es decir, una adicción a estos juegos, no solo por sus tramas sino también por los colores y diseños empleados a la hora de crear personajes o paisajes. Hay artistas que han logrado efectos tan inmersivos, tan penetrantes que crean ludopatía. Las I.A se han encargado de buscar lo que puede llamar la atención del espectador para sumergirlo lo máximo posible al juego. Sin embargo, al ser una herramienta relativamente nueva, no siempre es perfecta y puede cometer errores. Los artistas deben ser conscientes de las limitaciones técnicas y estar preparados para corregir o ajustar el trabajo generado por la IA. Comprender y abordar estos desafíos es esencial para aprovechar al máximo las ventajas que puede aportar al mundo de la ilustración, beneficios que por las inquietudes que fomentan hoy parecen desventajas.

En nuestra era actual la inteligencia artificial maravilla y entusiasmo a la humanidad, así como también asusta. El poder que posee cierto algoritmo, la estructura lógica que controla una determinada base de conocimiento para copiar razonamientos y acciones humanas con precisión, moldean cada vez más la vida humana. Las valoraciones, las formas de pensamiento, las decisiones, las organizaciones políticas y lo que podamos o no conocer gracias a los “agentes digitales” son, sin duda, un camino futuro. Sin embargo, Eric Sadin plantea, que tal estado de asombro es a la vez un estado de engaño, cuyo poder está en la dificultad de advertirlo como tal, porque ya estamos moldeados digitalmente. La seducción de los procesos de las tecnologías de la I.A. es tal: “Porque en lugar de imponerse frontalmente a nosotros, en lugar de despertar temores y espanto por el hecho de su impresionante autoridad, asumen apariencias que, por el contrario, nos los vuelven cercanos y devotos, integrándose con la mayor discreción posible a lo real” (p. 80). Aun cuando no lo parezca, la inteligencia artificial termina por limitar la capacidad de juicio, reemplazándola. Pero la cuestión, está, en si esto es en sí un antivalor. Cabe pensar que la “ayuda” es bienvenida; más, el “control” y reemplazo de lo humano, así como la determinación de la vida por tales controles, no lo parece. Tampoco se trata de la idea según la cual lo digital terminará por “destruir” lo humano; más bien el punto es que, sin destruir nada, sí habría el peligro de mayor sometimiento a las decisiones tomadas por programas, por algoritmos, procesos, más allá del juicio humano. Un nuevo derecho digital. Así lo afirma Sadin (pág. 262), la I.A. hasta la década del 2010 producía adhesión, entusiasmo, fascinación e incluso satisfacción. Dice el autor que el estado de entusiasmo hoy se ha morigerado al constatarse, mediante el pensamiento crítico, la posibilidad de un control desmesurado sobre la vida humana.

Encontrar el equilibrio adecuado entre la creatividad humana y la asistencia de la IA es un desafío. Los artistas deben decidir cuándo y cómo incorporar la IA en su proceso creativo de manera que mejore su trabajo sin comprometer su visión artística y su ética, pero

estos procesos hacen que se comiencen a plantear cuestiones éticas sobre la automatización de trabajos creativos y la posible pérdida de empleo en la industria creativa. También puede influir en las representaciones culturales y sociales en el arte. Generalmente, cuando se invoca la ética, se alude a una noción confusa, a referentes abstractos que varían según cada cual. Cuando nos preocupamos por la ética, volvemos a las cuestiones, que aparecen constantemente, relativas a la protección de los datos personales y a la "defensa de la vida privada".

La autoridad y la creatividad en un entorno digital

Surgen planteamientos tales como si es la tecnología en general y sobre todo la Inteligencia artificial neutra éticamente, de tal manera que solo nos tocaría hacer de ella un buen uso, ese es el argumento implícito más corriente. Lo que hay es, más bien, una "estrechez ética", según Sadin, apoyada por la política, que le sirve de respaldo, que proclama y propicia el control de los datos; ser ciudadano no parece ser hoy nada más que ser poseedor de datos a resguardar. Hay en los entusiastas de la inteligencia digital una preocupación por las consecuencias de ésta en las conductas, por la ética involucrada. Pero no pasa de ser una ética que quiere cuidar, mantener el cuidado de los "datos personales", de la inviolabilidad de los datos. Además, se exhibe una preocupación por tener y "recuperar el control de nuestros datos"; hasta allí alcanza esta ética basada en el ideal del siglo, la del control digital, la de la "Conducción automatizada de los asuntos humanos". Es usual escuchar hoy que el mundo avanza hacia ese camino, de tal modo que sería insensata la actitud crítica al respecto. Tal vez vamos para allá, pero lo problemático es ir ciegamente, acríticamente. Estas transformaciones reales, posibles de analizar desde perspectivas epistemológicas, ontológicas y ético-políticas, ya se han producido a partir del inicio del siglo, y están en estado de continua aceleración. Sadin nos dice que algo se ha transformado esencialmente; y ello se lo puede interpretar como un arco, que va desde que McLuhan declarara que las tecnologías son extensiones humanas hasta hoy, en que hay una digitalización completa de la vida humana. El tono de Sadin es de análisis teórico-filosófico; pero, al mismo tiempo, de advertencia sobre el entusiasmo excesivo que produce la utilidad digital.

Como se ve en los libros mencionados, como "La inteligencia artificial y el fin del trabajo" de Jeremy Howard y Katja Grace, algunos de los desafíos éticos incluyen originalidad y autoría, considerado como el más inquietante dilema y el más destacado en la ilustración digital impulsada por la I.A. Cuando una obra de arte es generada por una I.A., ¿quién debe recibir crédito como el autor legítimo? ¿Quién es el autor real de estas obras? ¿Es la máquina o el ser humano que la programó? Estas preguntas plantean cuestiones legales y filosóficas sobre los derechos de autor y la propiedad intelectual en la era digital. Los artistas, legisladores y juristas están trabajando para definir reglas claras en este sentido. Hoy es una pregunta muy recurrente, en la que los artistas se encuentran divididos, siendo mayoría los que consideran que no puede ser original ni ético, se lo ve como un robo a artistas antiguos y contemporáneos principalmente, quizás por el hecho de que continúan vivos en esta era digital y pueden ser capaces de levantar sus voces al descubrir como una I.A. utiliza su estilo de arte.

A medida que la I.A. se vuelve más capaz de crear ilustraciones y obras de arte, existe la preocupación de que esto pueda conducir a la pérdida de empleos en la industria creativa. Los artistas pueden llegar a enfrentar la competencia de algoritmos de I.A. que pueden generar arte más rápido y, a veces, en una escala masiva. Esto plantea cuestiones relacionadas con la sustentabilidad de la comunidad artística y la necesidad de explorar nuevas formas de colaboración entre humanos y máquinas. La automatización de tareas creativas puede afectar la industria creativa y llevar a la pérdida de empleo. Esto plantea cuestiones éticas relacionadas con el sustento de los artistas y la diversidad en la industria.

La IA puede perpetuar sesgos existentes en la sociedad y la cultura, influenciando la representación de género, raza y otras identidades en las ilustraciones generadas. La recopilación de datos utilizada para entrenar a la IA plantea preguntas sobre la privacidad y el consentimiento. Es esencial garantizar que la recopilación de datos se realice de manera ética y que se respeten los derechos de las personas cuyos datos se utilizan.

Siendo la inteligencia artificial un programa que recopila datos e información para crear algo nuevo con lo ya existente, tiene opiniones divididas respecto a qué tan ético es utilizarla para el arte. Para muchos es plagiar algo original, faltar respeto a los artistas que crearon inicialmente las obras, sin embargo, como vemos en el libro “El arte de la falsificación” de Byung-Chul Han, para otros es una nueva herramienta que sirve de inspiración, aprovechando los nuevos recursos de la tecnología. Han explica que algo similar a esto último pensaban los chinos ya que para ellos no existía lo original como un punto de partida, sino como un constante cambio sin principio ni final, tomando la esencia para destruirla y reconstruirla adaptándola para beneficiarse de los cambios.

En las piezas de arte, cuanto más famosa fuera la obra, más transformaciones sufría, ya que artistas chinos la tomaban e intentan falsificar lo más parecido a la real posible, ganando estatus si lograban confundir a los críticos del arte por ser tan similares a las originales. Pero con esto, no intentaban engañar a nadie, no pretendían robar al artista, ya que no hacían pasar estas falsificaciones por originales sino que quedaba a criterio de quien las veía y aunque en occidente pudieran parecer mentirosos e inmorales, para ellos eran reproducciones de una obra la cual podían o no transcribir literalmente, y también se las consideraba “tributo” al primer artista que la había dado a conocer. Hoy en día sucede esto, por ejemplo, con las marcas, ya que toman de la “original” los diseños e incluso la tipografía de su logo, pero al cambiarle alguna letra del nombre o alguna función del producto, deja de ser una copia y se convierte en una marca original por si misma muy inspirada en la primera.

En "Arte y la Internet" de Joanne McNeil, se discute cómo la accesibilidad en línea ha democratizado la creación artística y ha ampliado la audiencia de los artistas, democratizando la creatividad al brindar acceso a una audiencia global a una amplia gama de artistas, ampliando la autoridad creativa y permitiendo que artistas emergentes ganen visibilidad y reconocimiento. Sin embargo, también ha llevado a una diversidad de voces y estilos que desafiaban las jerarquías creativas tradicionales. Esto plantea preguntas sobre quién tiene la autoridad para definir lo que es "arte" en un contexto digital y cómo se establecen las jerarquías creativas en línea. En un entorno digital, los criterios de valoración del arte pueden

cambiar. La autoridad ya no se basa únicamente en la aprobación de críticos de arte o instituciones tradicionales. Ahora, las métricas en línea, como los “seguidores” en redes sociales, los “me gusta” y las “interacciones”, pueden influir en la percepción de la calidad y el valor de una obra de arte. Para enfrentar esta problemática reciente, el intercambio interdisciplinario y la colaboración entre artistas, investigadores, empresas y gobiernos son elementos clave para fomentar la innovación y encontrar soluciones creativas a estos desafíos contemporáneos. Comprender la relación entre la ética y la creatividad en este contexto es esencial para garantizar que la ilustración digital siga siendo un medio artístico vibrante y ético en un entorno cada vez más tecnológico.

La Interacción entre la I.A. y el Proceso Creativo del Artista

La convergencia de disciplinas como la ciencia, la tecnología, el arte y la ingeniería está redefiniendo la forma en que se abordan los problemas sociales, económicos y ambientales en todo el mundo. En este contexto, la alfabetización digital se reconoce como un derecho humano fundamental, ya que capacita a las personas para participar de manera activa y crítica en una sociedad cada vez más tecnológica.

Los entornos virtuales ofrecen una plataforma para la creación de experiencias inmersivas e interactivas que desafían las percepciones tradicionales del arte y la tecnología. Así como también, permite al artista indagar en las obras de otros de forma rápida y gratuita para buscar inspiración, hoy hay muchos que necesitan ver diversas obras para encontrar inspiración.

La intersección entre la ética y la creatividad en la ilustración digital es compleja. Es fundamental que los artistas sean conscientes de la responsabilidad en el uso de la IA, incluyendo la toma de decisiones sobre qué datos se utilizan y cómo se atribuye la autoría. La transparencia y la ética en la colaboración son esenciales para mantener la integridad del arte digital.

Comprender y abordar estos desafíos es crucial para garantizar que la ilustración digital siga siendo un medio artístico vibrante y ético en un entorno cada vez más tecnológico. Encontrar el equilibrio adecuado entre la creatividad humana y la asistencia de la I.A. es un desafío continuo, pero también una oportunidad emocionante para explorar nuevas formas de expresión artística.

Es importante destacar que, más allá de la fascinación por la tecnología en sí misma, los artistas deben reflexionar sobre el impacto que estas tecnologías tienen en la sociedad y en nosotros como individuos, de lo contrario se corre el peligro de perder la originalidad provocado por el ataque masivo de imágenes que llega a sus ojos, causando la copia de estilos. La capacidad de los artistas para investigar y reflexionar sobre estos temas es fundamental para trascender la mera utilización de herramientas tecnológicas y evolucionar conceptualmente en su práctica artística.

Al trabajar en colaboración y reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la sociedad, los artistas pueden aprovechar todo el potencial creativo de las nuevas tecnologías para enriquecer nuestras vidas y expandir nuestros horizontes culturales.

La colaboración puede llevar a una sinergia creativa única, puede dar lugar a resultados sorprendentes y nuevas formas de expresión artística siempre y cuando el humano sea capaz de superar la influencia de la máquina. Se debe ser consciente de la responsabilidad en el proceso. La transparencia y la ética en la colaboración son esenciales para mantener la integridad del arte digital.

Capítulo II

¿Vivirías por mí? (Mi proyecto)



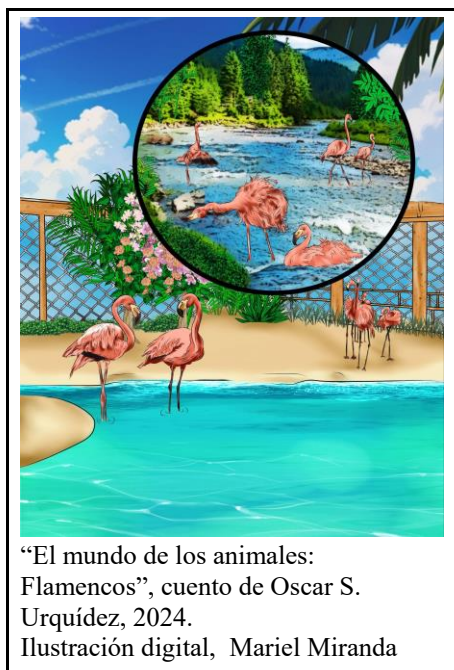
**Ilustración digital 2024.
Mariel Miranda**

Mis primeras interacciones con el mundo artístico fueron a través de la escritura. A los 15 años comencé a adentrarme en la lectura de historias de ciencia ficción, en novelas y cuentos clásicos como “El retrato de Dorian Gray” de Oscar Wilde, o “Drácula” de Bram Stoker, así como también en novelas románticas y trágicas como “Cumbres Borrascosas” de E. Bronte, o “Brida” de Paulo Coelho, descubriendo que el mundo ficticio era profundo y encantador. Con el tiempo, luego de haber leído un sin número de novelas de ficción, comencé a sentirme insatisfecha con lo que leía, siempre parecía faltarle algo. Esto me llevó a decidir escribir mis propias novelas y cuentos, buscando algo con lo que sentirme satisfecha y conectada. Aquella búsqueda me llevó a encontrar un modo de expresión mío, siendo una persona que siempre me ha sido difícil alzar la voz, alguien que siempre tuvo que reprimir los sentimientos y deseos. En la escritura pude soltarme, a través de las letras y la ficción, despojarme de lo más oscuro y deseos escondidos, encontrándome a mi misma, incluso salvándome en ese proceso. Con el paso del tiempo, comencé a indagar en el arte gráfico y empecé a sentir la necesidad de ilustrar mis novelas y cuentos, de ser yo quien crease cada parte visual de mis obras literarias, de crear mis portadas, mis escenas ilustradas.

Esto me llevó a estudiar arte en la UNA. A medida que mis conocimientos iban creciendo, mi carrera comenzaba a despegar. Cuando tenía 20 años participé y gané con mi cuento corto “Carmesí” en el concurso ROI de la Editorial Dunken, un proyecto innovador gratuito en el que se buscaba conectar autores y editores independientes, seleccionando tres mil historias de ficción o no ficción. Mi cuento, basándome en mujeres que conocí, profundiza los sentimientos de una mujer que jamás quiso ser madre, habla del conflicto de ser madre ante una persona que no estaba preparada para ello, de los miedos de algunas

mujeres ante la idea de que sus cuerpos cambian y no vuelvan a su forma original. Se centra en la lucha entre el amor por su hijo y el amor por la belleza física que cree haber perdido.

Luego comencé a trabajar para otros escritores creando ilustraciones para sus cuentos, o diseñando a los personajes que imaginaban, como una forma de obtener experiencia para mis propias historias, pero al ver que ellos se sentían felices al ver diseños que representaban lo que habían imaginado, comprendí que mi lado de escritora me daba ventaja a la hora de ilustrar cuentos ajenos, ya que al comprender lo que se siente escribir y crear pude esforzarme para dar vida a lo que cada letra describe, sintiéndome feliz a la hora de dar vida a las historias de otros. Estudiar esta carrera y convertirme en ilustradora, me guió a un camino inesperado. Comencé pensando solo en mí, en mis cuentos y novelas, para, encontrarme completa como artista al poder llegar a los demás, no solo con mis obras, sino también al darle visibilidad a las obras de otros.

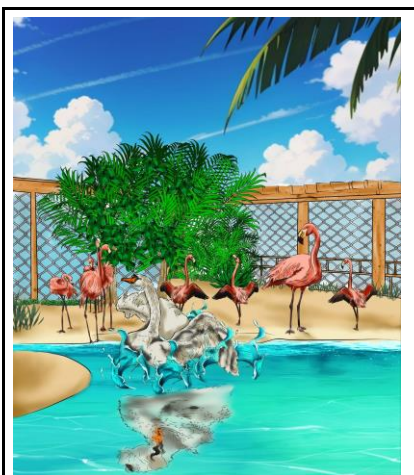


Así es como actualmente trabajo creando ilustraciones digitales, para una saga de cuentos para niños, para los investigadores y escritores Óscar Somoza Urquidez y Armando Miguélez Martínez, cuyo proyecto consiste en la "Historia, Legado, Rescate y Preservación de la cultura latina en Estados Unidos", publicando su proyecto con Editorial Colibrí Books.

Uno de los objetivos de Editorial Colibrí Libros es la promoción de materiales esenciales que también contribuyan a fortalecer, reforzar y consolidar la identidad y los valores de las generaciones jóvenes. Esta serie de publicaciones es una colaboración entre investigadores expertos en la materia, interesados en la tradición histórica, social, literaria y étnica, y cuyo legado está asociado a la continuidad de la lengua española, incluidas las variantes y combinaciones del inglés-español. Un proyecto muy interesante en el que

tuve el placer de colaborar con mis diseños.

Conclusiones

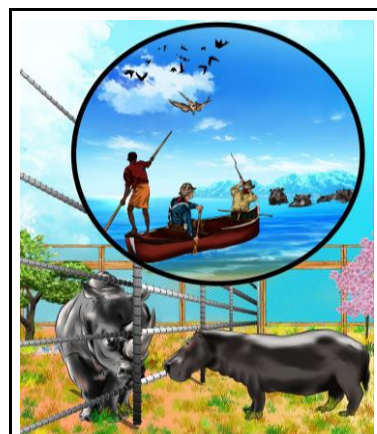


**“El mundo de los animales: Flamencos”, cuento de Oscar S. Urquidez, 2024.
Ilustración digital, Mariel Miranda**

En los cuentos "Historia, Legado, Rescate y Preservación de la cultura latina en Estados Unidos", me inicié ilustrando escenas de animales conviviendo. Al tener que investigar sobre diversas especies, buscar fotografías de zoológicos del año 1921, cazadores y animales. Utilizando Google y Pinterest, he confirmado que las plataformas pueden ser una herramienta idónea a la hora de buscar referencias, inspiración o imágenes de diversos animales, la ropa de los cazadores de esa época, las estructuras de los zoológicos, sin embargo, nunca utilice una IA, constatando que mi creatividad se ha acrecentado con el estudio, la comparación y el análisis.

Más tarde sí tuve una experiencia con IA en mi cuento “¿Vivirías por

mí?”, que por medio de la metáfora de un barco que perseguía la luz de un faro, habla sobre la búsqueda del amor propio, la independencia emocional y la identidad. Decidí utilizar I.A. para una escena del cuento, donde se visualiza el barco, que posee un mascarón de proa con forma femenina, atrapado en el hielo. Para lograr la ilustración ideé una “prompt”, descripción detallada de lo que deseaba, no obstante el resultado no fue el que buscaba. Si bien no utilice la mejor plataforma, el producto no estuvo cerca de lo pedido. La ilustración que recibí fue la de una mujer fuera o sobre el barco, el único acierto que tuvo fue cielo nocturno. El uso de la I.A. no me hizo sentir satisfecha, no sentí que mi cuento fuese completado. Al ser yo quién ilustró las escenas, luego de



**“El mundo de los animales: El Hipopótamo y el Rinoceronte”, cuento de Oscar S. Urquidez, 2024.
Ilustración digital, Mariel Miranda**

investigar debidamente y utilizar la herramienta Clip Studio Paint, la obra la sentí real y finalizada. Aún continuo formándome, y creo que el uso de la IA no me facilita las cosas aún.

Puedo concluir, como planteaba en la hipótesis, que si bien la tecnología es de gran ayuda a la hora de aprender, conectarse globalmente, inspirarse y crear, la irrupción de la inteligencia artificial (I.A.) en este campo no amenaza la originalidad y el papel del ilustrador humano. Creo que el arte podrá utilizar esta herramienta en una expresión que posee mucha versatilidad, sin verse superada por la misma, ya que los artistas experimentan con una variedad de medios, desde la fotografía y la ilustración digital hasta la escultura virtual y la performance, lo que ha llevado a la creación de comunidades en línea para una amplia gama de formas de arte, proporcionando un espacio para compartir consejos, técnicas y recursos.



“¿Vivirías por mí?”, cuento 2024. Ilustración digital, Mariel Miranda.

Mi experiencia fue con las I.A llamadas “Copilot”, “DALL-E”, “AI Pro, StorybookAI”, “PixVerse” y “Artguru”, de versión gratuita, aunque existen otras mejores como la AI de Canva, que posee una parte gratuita pero la parte más compleja hay que pagarla y que a la hora de crear diseños para logotipos, estampas y plantillas para publicidad hacen un buen trabajo. O la versión paga de Dall-E, este programa es capaz de convertir textos en imágenes, una herramienta que se abrió paso entre artistas, cuestionando a la creatividad y derechos de autor, algo que se profundizó cuando la galería Bitforms de Nueva York inauguró en el año 2022 la primera exposición con obras creadas a través de Dall-E, y ganó popularidad. El sistema fue creado por OpenAI, compañía de investigación fundada. Entre otros, por Elon Musk, empresario, inversor, activista político

conservador y magnate sudafricano. Es el fundador, consejero e ingeniero en jefe de SpaceX primera empresa privada de cohetes espaciales; director general y arquitecto de productos de Tesla, Inc.; director de tecnología de X Corp 7. En 2015, cofundó OpenAI, una empresa de investigación que promueve la inteligencia artificial, aunque ya no tiene más participación por desacuerdos en el rumbo de la empresa, principalmente en la dirección y misión. En 2016, cofundó Neuralink, una empresa de neurotecnología centrada en el desarrollo de interfaces cerebro-ordenador.

Musk ha sido una figura controvertida y divisiva. A pesar de sus logros, ha enfrentado críticas por sus prácticas empresariales y declaraciones públicas. En el ámbito laboral, ha sido acusado de fomentar una cultura laboral intensa y a veces tóxica, con despidos masivos y presiones extremas sobre los empleados. También ha enfrentado desafíos legales y regulatorios



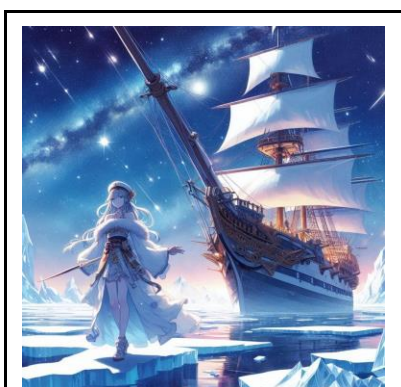
“¿Vivirías por mí?”, cuento 2024. Ilustración hecha por I.A.

relacionados con las promesas de sus productos, y en varias ocasiones, ha sido acusado de manipular mercados financieros con sus declaraciones en redes sociales.

También acordó la compra de la importante red social estadounidense Twitter en 2022, luego Instagram, unificando todo con su creación "Meta", dónde ha implementado diversas I.A gratuitas, pero proporcionando la versión más avanzada a los artistas que paguen por ella. Según la empresa, el programa genera dos millones de imágenes diarias, pero incluso así, su versión gratuita no fue capaz de crear la obra que pedí. Sin embargo, los diseños más sencillos o fondos para utilizar en una ilustración se pueden realizar eficientemente.

No obstante, estos movimientos también han generado controversia, ya que se le ha acusado de usar estas plataformas para promover su agenda personal y empresarial. Además, su influencia en el mercado de I.A, con servicios como Stable Diffusion y Midjourney, ha suscitado debates sobre la ética y el control en la generación de imágenes a partir de I.A, especialmente en términos de privacidad y uso de datos.

La I.A también puede servir para investigar ideas basadas en el análisis de grandes conjuntos de datos, sobre tendencias actuales o preferencias personales del artista para que luego éste pueda crear su obra. Va a ser y es muy útil ahora para hacer el trabajo de una máquina. Es decir, es el ser humano creativo el que piensa y da la orden en base a la estética deseada.



“¿Vivirías por mí?”, cuento 2024. Ilustración hecha por I.A.

La I.A proporciona una base, el artista la finaliza y luego puede pedir que anime esa obra si lo desea, tal y como yo experimenté con Pixverse, en la que le di movimiento al barco. De esta forma podemos ver cómo las I.As pueden ayudar al arte de la ilustración, al proporcionar diseños sencillos. Es una herramienta de soporte que puede comenzar a tener otras connotaciones el día de mañana cuando llegue a obtener tanta información que eventualmente pueda hacer lo que se pida. Esta posibilidad de crecimiento ha generado

diversos debates en diferentes plataformas.

Mientras pasan los años, los usos de la I.A evolucionan más, pasando de una versión básica a una más adelantada. A medida que esto ocurre más se destacan preguntas como: ¿Es arte lo creado por una inteligencia artificial? Una de las respuestas que tenemos es la opinión de Jorge Silva, fundador de Coilabs, empresa dedicada a la investigación en Web3, comunidades online y proyectos NFT, quién dice: “Yo creo que sí es arte. Al final del día son herramientas, como tenemos pinceles con los que pintamos que también están hechos por máquinas o la fotografía, en torno a la cual



“¿Vivirías por mí?”, cuento 2024. Ilustración digital, Mariel Miranda.

también hubo este debate cuando empezó a entrar pero hoy en día no está en discusión. Si bien hay toda una barrera generacional, una vez que haya personas que crezcan con esta tecnología, esto ya no va a ser una pregunta”. Pero mi visión al respecto difiere. Si bien es posible que las creaciones de una inteligencia artificial puedan ser consideradas arte, es importante destacar que no se trata de un arte original. Tal como se ha mencionado en este trabajo, las obras producidas por modelos de I.A imitan estilos y géneros existentes, sin aportar una perspectiva nueva o innovadora.

Otro de los debates en torno a este tema, y que se ha hablado en esta tesis, ha sido el de pensar en quién recae la autoría de la obra creada a través de un modelo de I.A. Según Éric Sadin, la I.A no es una inteligencia similar a la humana, sino un conjunto de técnicas informáticas diseñadas para imitar ciertas funciones cognitivas. Sadin advierte que considerar a la I.A como una inteligencia capaz de reemplazar a la humana es un error, ya que esta tecnología se basa en esquemas restrictivos y utilitarios. Desde esta perspectiva, la autoría de una obra creada con la I.A recaería principalmente en el creador humano. Es el artista quien utiliza esta herramienta, quien establece las directrices creativas y toma las decisiones finales sobre el resultado. La I.A actúa más como una extensión de las capacidades del artista, facilitando y acelerando ciertos procesos, pero no reemplazando la creatividad humana. Por lo tanto, aunque la I.A. puede desempeñar un papel significativo en la generación de la obra, el verdadero autor sigue siendo el creador humano que utiliza la herramienta. Esto plantea importantes cuestiones éticas y legales sobre la propiedad intelectual puesto que actualmente las obras que pueden crear son un conjunto de copias de otros artistas, pero refuerza la idea de que la creatividad y la originalidad son atributos humanos que la I.A, según Sadin, no puede replicar completamente aún.

Es innegable que estas herramientas tienen el poder de modificar las reglas del quehacer artístico, democratizando el acceso a la creación y entregando un número infinito de posibilidades nuevas en ese ámbito. Mientras tanto, los modelos de I.A siguen desarrollándose a pasos agigantados, entrenándose y perfeccionándose a medida que son más usados. Si “entrenamos” de forma moral y ética a las máquinas no deberían surgir problemas a la hora de determinar autoría en una obra. Cuando en el año 2020, en plena pandemia, el Instituto Goethe organizó una serie de ponencias online para analizar los desafíos y potenciales de la I.A, su curadora, la alemana Jeannette Neustadt dijo que “el arte creado por I.A. imita estilos y géneros, pero no crea nada propio, nada nuevo y, sobre todo, no puede crear arte que sea capaz de cuestionar nada. La I.A todavía está en su infancia pero dará forma a nuestra sociedad, para bien o para mal”.

Y finalmente surge la pregunta: ¿Las I.A pueden reemplazar a los artistas? La I.A está generando nuevo trabajo, pero lo está haciendo dentro de un contexto humano cuidadosamente derivado, sin crear una obra novedosa. Nina Kong-Suertees, historiadora de arte, curadora y asesora de legado de arte, en un debate sobre I.A. para Shutterstock, nos dice:

“Aunque técnicamente la I.A puede producir “arte” que se ajuste a los criterios de una pintura tradicional (colores, forma y composición), no reemplazará a la mente humana que inicialmente creó el código fuente. El trabajo generado por la I.A no se crea de la nada, y el

resultado del trabajo se basa en una combinación de trabajos y condiciones preexistentes que los humanos crearon inicialmente”.

“Hay una amenaza al campo laboral, pero es una realidad que todas las personas ya vivieron y muchas otras van a vivir, de que las máquinas van a poder tomar su trabajo con la automatización”, señala Jorge Silva y agrega: “Siempre hay un ámbito competitivo también. Hay un límite de la atención que puede haber. Entonces las personas que hagan mejor uso de estas herramientas y pongan más trabajo humano van a resaltar y van a fijar los estándares”.

Continuaremos viendo a la I.A evolucionar a partir de imágenes derivadas de la información que le brinde el ser humano. Pero, teniendo en cuenta todo lo investigado, habiendo leído diversos debates al respecto, y al experimentar con diferentes programas, concluyo que aún estamos lejos de que el artista humano sea "reemplazado" por una I.A. Quizás dentro de muchos años, veremos a la I.A. crear obras originales de su estilo. ¿Y quizás, sea en aquel instante en el que podría "peligrar" el trabajo artístico humano? ¿O tal vez, surjan nuevas formas de pensar el arte?

Bibliografía

- ❖ Brea José Luis (2007), "*Cultura RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*", Gedisa
- ❖ Brea José Luis (2010), "*De la pantalla al lienzo: Estudios sobre la representación visual*", Ediciones Akal
- ❖ Byung - Chul Han Shanzhai (2016), "*El arte de la falsificación y la deconstrucción en China*", Caja Negra Editora
- ❖ Cátedra Cáceres Anahí (2023), "*Siglo XXI, Estado del arte y los artistas locales, en la Era de la tecnología global*", Universidad Nacional de las Artes
- ❖ Debray Régis (1994), "*Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en Occidente*", Editorial Paidós
- ❖ Groys Boris (2023), "*Devenir obra de arte*", Caja Negra Editora,
- ❖ Groys Boris (2005), "*Sobre lo nuevo: Ensayo de una economía cultural*", Pre-Textos
- ❖ Groys Boris (2016), "*Arte en flujo: Ensayos sobre la evolución de las artes visuales*", Caja Negra Editora
- ❖ Howard Jeremy (2020), "*El fin del trabajo*", Caja Negra Editora
- ❖ C.G. Jung (1946), "*La psicología de la transferencia*", Editorial Paidós
- ❖ Joanne McNeil (2018), "*Art and the Internet*", Black Dog Publishing
- ❖ Sadin Éric (2020), "*La inteligencia artificial o el desafío del siglo: Anatomía de un antihumanismo radical*", Caja Negra Editora

Inteligencia Artificial investigada. Versiones gratuitas

- ❖ ArtGuru <https://www.artguru.ai/es/> <https://creati.ai/es/ai-tools/artguru-ai-art-generator/>
- ❖ Copilot <https://copilot.microsoft.com/onboarding>
- ❖ Dall- E https://ai-pro.org/start-dall-e/?locales=es&flow=04&keyword=dall-e%203&adid=720641985095&ppg=03&pmt=paydl&gad_source=1&gclid=Cj0KCQiAo5u6BhDJARIsAAVoDWviIDlxlvNSmrznRNLH_DK9fm5hADurVGcU_RrxLM8FJJulyokrl7ZgaAjdKEALw_wcB
- ❖
- ❖ PixVerse <https://app.pixverse.ai/onboard>

Páginas Web

- ❖ Katja Grace (2020), “*La inteligencia artificial*”, BCN Chile
https://www.youtube.com/watch?v=EZOgnNUSpiA&ab_channel=BCNChile
https://www.youtube.com/watch?v=hOMQvcI9O2I&ab_channel=CongresoFuturo
- ❖ Blog ArteNeo (s.f), “*La ilustración*” <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>
- ❖ Artedivague (2016), “*El arte de la ilustración*” <https://artedivague.wordpress.com/2016/08/21/el-arte-de-la-ilustracion/#:~:text=La%20ilustraci%C3%B3n%20siempre%20se%20consider%C3%B3,siglos%20XV%2C%20XVI%20y%20XVII>
- ❖ Europeana (s.f), “*Arte e Ilustración*” <https://www.europeana.eu/es/exhibitions/baroque-and-enlightenment/art-and-enlightenment>
- ❖ Zibilia Revista (2023), “*Arte e Inteligencia Artificial: una alianza que promete grandes desafíos*” <https://www.zibilia.com/revista/arte-e-inteligencia-artificial-una-alianza-que-promete-grandes-desafios>
- ❖ Enciclopedia Humanidades (s.f), “*La ilustración*” <https://humanidades.com/ilustracion/>
- ❖ Arتهistoria (s.f), “*Historia del arte; Ilustración*” <https://www.artehistoria.com/>
- ❖ Shutterstock (2022), “*La Inteligencia Artificial Puede Crear Arte, Pero ¿Es Realmente Arte?*” <https://www.shutterstock.com/es/blog/inteligencia-artificial-arte-ia>
- ❖ Dribbble (s.f), “*Debate arte y las IA*” <https://dribbble.com>
- ❖ Piensa Digital (2022), “*El debate que viene: ¿Es arte una obra creada con inteligencia artificial?*” <https://www.latercera.com/piensa-digital/noticia/el-debate-que-viene-es-arte-una-obra-creada-con-inteligencia-artificial/3ZHIPLKBJARJBPVJYAHHJ4EXM/>
- ❖ Real Academia Bellas Artes Sevilla (s.f), “*Arte en China*” https://www.realacademiabellasartessevillacom/?page_id=1077
- ❖ Teoría del Arte (s.f), “*Historia del arte Chino*” <https://teoriadelarte.com/estilos-de-arte/arte-chino>
- ❖ Wikipedia (s.f), “*Arte de China*” https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_de_China
- ❖ Infobae (2024), “*Los acusados de robar una famosa obra de Banksy*”
<https://www.infobae.com/cultura/2024/09/13/los-acusados-de-robar-una-famosa-obra-de-banksy-declararon-y-continuan-detenido/#:~:text=La%20polici%C3%ADa%20anunci%C3%B3%20que%20recuper%C3%B3%20el%20cuadro%2C%20valuado%20en%20350%20mil%20d%C3%B3lares&text=Dos%20hombres%20han%20sido%20acusados, en%20una%20galer%C3%ADa%20de%20Londres.>
- ❖ Shutterstock (s.f), “*Banksy*”
- ❖ BBC News Mundo, “*Banksy sorprende a Londres*”
- ❖ Malba (s.f), “*Cindy Sherman*” <https://www.malba.org.ar/los-retratos-historicos-de-cindy-sherman/>
- ❖ WikiArt (s.f), “*Cindy Sherman*” <https://www.wikiart.org/es/cindy-sherman>
- ❖ MoMA (2012), “*Cindy Sherman; “Desearía poder tratar cada día como Halloween y disfrazarme y salir al mundo como un personaje excéntrico”*”
<https://www.moma.org/artists/5392>
- ❖ HA! (2017), “*Fotogramas sin títulos - Cindy Sherman*” <https://historia-arte.com/obras/fotogramas-sin-titulo>
- ❖ Blog de Yuumei Art (s.f) <https://www.yuumeiart.com/>

- ❖ Diamond Art Club (s.f), “*Debate sobre el arte chino de Yuumei*”
<https://www.diamondartclub.com/collections/by-yuumei-art>
- ❖ Mitsloan Review (2024), “*Elon Musk vs OpenAI*”<https://mitsloanreview.mx/innovacion-y-tecnologia/elon-musk-arremete-contr-openai-que-desato-la-rivalidad-entre-ambos-gigantes/>
- ❖ Infobae (2024), “*OpenAi acusa a Elon Musk de acosador*”
<https://mitsloanreview.mx/innovacion-y-tecnologia/elon-musk-arremete-contr-openai-que-desato-la-rivalidad-entre-ambos-gigantes/>