



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**ENTRE ALGORITMOS Y EMOCIONES: LA UNIÓN ENTRE LA
INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA CREATIVIDAD HUMANA EN
ANIMACIONES CON MENSAJES SOCIALES**

**FLORES ESPINOZA MELANY NICOLE
LICENCIADA EN ARTES PLÁSTICAS**

**COCHANCELA GONZALEZ BRIGITTE ALEXANDRA
LICENCIADA EN ARTES PLÁSTICAS**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**ENTRE ALGORITMOS Y EMOCIONES: LA UNIÓN ENTRE LA
INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA CREATIVIDAD HUMANA
EN ANIMACIONES CON MENSAJES SOCIALES**

**FLORES ESPINOZA MELANY NICOLE
LICENCIADA EN ARTES PLÁSTICAS**

**COCHANCELA GONZALEZ BRIGITTE ALEXANDRA
LICENCIADA EN ARTES PLÁSTICAS**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

**ENTRE ALGORITMOS Y EMOCIONES: LA UNIÓN ENTRE LA
INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA CREATIVIDAD HUMANA
EN ANIMACIONES CON MENSAJES SOCIALES**

**FLORES ESPINOZA MELANY NICOLE
LICENCIADA EN ARTES PLÁSTICAS**

**COCHANCELA GONZALEZ BRIGITTE ALEXANDRA
LICENCIADA EN ARTES PLÁSTICAS**

CUNALATA CASTILLO MIGUEL ANGEL

**MACHALA
2023**

ENTRE ALGORITMOS Y EMOCIONES: LA UNIÓN ENTRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA CREATIVIDAD HUMANA EN ANIMACIONES CON MENSAJES SOCIALES

por FLORES MELANY COCHANCELA BRIGITTE

Fecha de entrega: 03-mar-2024 10:43p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2310866373

Nombre del archivo: TITULACION_COCHANCELA_FLORES_2.pdf (1.81M)

Total de palabras: 8524

Total de caracteres: 48530

ENTRE ALGORITMOS Y EMOCIONES: LA UNIÓN ENTRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA CREATIVIDAD HUMANA EN ANIMACIONES CON MENSAJES SOCIALES

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

1%

★ Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS

Trabajo del estudiante

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 3 words

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, FLORES ESPINOZA MELANY NICOLE y COCHANCELA GONZALEZ BRIGITTE ALEXANDRA, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado ENTRE ALGORITMOS Y EMOCIONES: LA UNIÓN ENTRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA CREATIVIDAD HUMANA EN ANIMACIONES CON MENSAJES SOCIALES, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



FLORES ESPINOZA MELANY NICOLE

0750759714



COCHANCELA GONZALEZ BRIGITTE

ALEXANDRA
0750437451

UNIVERSITAS
MAGISTRORUM
ET SCHOLARIUM

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a mi querida mami Yarida y a mi papi Eduardo, quienes han sido mi fuente inagotable de inspiración y aliento a lo largo de toda mi carrera universitaria. Sus sacrificios y apoyo constante han sido la brújula que me guió en este viaje educativo. A mi abuelo Luis, gracias por su incondicional respaldo y sabios consejos que siempre me han impulsado a superarme. A Marco, por brindándome su apoyo y aliento en los primeros pasos de este camino académico. Agradezco especialmente a mi compañera de tesis, Brigitte, por su colaboración, dedicación y contribución esencial para la realización de este proyecto. También quiero reconocer a mis queridas amigas Genesis y Pao, cuyo apoyo y cariño han sido invaluable durante mi recorrido universitario.

Cada uno de ustedes ha dejado una huella imborrable en mi vida, y estoy eternamente agradecida por ser parte de este trayecto junto a personas tan maravillosas, los amo.

AGRADECIMIENTOS

Quiero dedicar este espacio para expresar mi más sincero agradecimiento a mis queridos Padres, Verónica y Luis, cuyo apoyo incondicional ha sido fundamental en el camino hacia la culminación de esta tesis. Su constante presencia, ánimos y palabras de aliento me han dado la fuerza necesaria para superar los desafíos y obstáculos que surgieron durante este viaje académico.

Agradezco profundamente a mi compañera de tesis, Melany, por siempre brindarme el apoyo y paciencia durante este arduo trabajo. A Isaac, quien fue un pilar importante en este proceso, brindando todo su apoyo y compañía.

A mis queridas amigas, Belen, Pao y Angie quienes han estado a mi lado en los buenos y malos momentos, les agradezco por su compañía, comprensión y paciencia. Su presencia ha hecho más llevaderos los momentos de estrés y ha añadido alegría y diversión a este proceso.

En resumen, quiero expresar mi profunda gratitud a mi familia y amigos por su apoyo incondicional, su amor y su ánimo constante. Este logro no habría sido posible sin ustedes a mi lado.

RESUMEN

"ENTRE ALGORITMOS Y EMOCIONES: LA UNIÓN ENTRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA CREATIVIDAD HUMANA EN ANIMACIONES CON MENSAJES SOCIALES"

Autores

Cochancela Gonzalez Brigitte Alexandra

Flores Espinoza Melany Nicole

Tutor

Lcdo. Miguel Ángel Cunalata Castillo. Ms.

El presente trabajo de investigación profundiza en cómo la inteligencia artificial ha tomado relevancia en la sociedad actual y en el ámbito artístico, sirviendo como una herramienta que conecta lo tradicional con lo moderno. Se destaca la importancia de la inteligencia artificial como impulsora de la creatividad y la conciencia social en el siglo presente, explorando cómo esta tecnología puede ser utilizada en la creación de propuestas artísticas innovadoras.

Además, se aborda el debate sobre el uso permanente de inteligencias artificiales en la producción artística, planteando inquietudes sobre el desplazamiento del ser humano en un mundo gobernado por máquinas. Se discute cómo la tecnología puede influir positivamente en la creación artística al proporcionar herramientas para proyectos más complejos y ambiciosos en menos tiempo, aunque también se plantea el riesgo de homogeneización en el arte.

La investigación también presenta un estudio de caso donde se utilizó la inteligencia artificial como herramienta en la creación de una propuesta artística, generando debates sobre la moralidad de esta práctica y recopilando opiniones diversas

de la audiencia. En conclusión, se destaca que las inteligencias artificiales pueden ser utilizadas como herramientas para la creación artística, subrayando la importancia de la intervención humana en el proceso creativo a pesar de la presencia de tecnologías avanzadas.

ABSTRACT

"BETWEEN ALGORITHMS AND EMOTIONS: THE UNION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND HUMAN CREATIVITY IN ANIMATIONS WITH SOCIAL MESSAGES"

Authors

Cochancela Gonzalez Brigitte Alexandra

Flores Espinoza Melany Nicole

Tutor

Mr. Miguel Ángel Cunalata Castillo.

This research delves into how artificial intelligence has gained relevance in today's society and the artistic sphere, serving as a tool that connects the traditional with the modern. The importance of artificial intelligence as a driver of creativity and social awareness in the present century is emphasized, exploring how this technology can be used in the creation of innovative artistic proposals.

Furthermore, the debate on the permanent use of artificial intelligence in artistic production is addressed, raising concerns about the displacement of humans in a world governed by machines. The discussion explores how technology can positively influence artistic creation by providing tools for more complex and ambitious projects in less time, although the risk of homogenization in art is also considered.

The research also presents a case study where artificial intelligence was used as a tool in the creation of an artistic proposal, sparking debates about the morality of this practice and collecting diverse opinions from the audience. In conclusion, it is emphasized that artificial intelligences can be used as tools for artistic creation,

highlighting the importance of human intervention in the creative process despite the presence of advanced technologies.

INDICE

RESUMEN	3
INTRODUCCION	10
Capítulo I. Concepción Del Objeto Artístico.....	11
1.1 Conceptualización Del Objeto De Estudio	11
1.2 Contextualización Del Objeto Artístico.....	17
Capitulo II. Concepción Artística De La Obra	27
2.1. Descripción de la obra artística	27
2.2. Fundamentación teórica de la obra	31
Capitulo III. Fases De Construcción De La Obra.....	34
3.1 Pre-Producción Artística	34
3.2 Producción Artística	35
3.3 Edición Final de la obra	43
Capitulo IV. Discusión Crítica.....	45
4.1 Abordaje Critico-Reflexivo Sobre La Función De La Obra	45
CONCLUSIONES	46
BIBLIOGRAFIA	47

Lista de ilustraciones

Ilustración 1: “La Fuente” Obra de Marcel Duchamp	13
Ilustración 2: Charles Csuri y James Shaffer presentando una muestra de un dibujo lineal de una computadora	14
Ilustración 3: “Horse Play” por Charles Csuri (Impresión de artista de la colección de Wayne Carlson)	14
Ilustración 4: “Poster de presentación” por Rebecca Sugar (Animación de la serie Steven Universe).....	16
Ilustración 5: Escena de la animación antigua llamada Betty Boop	17
Ilustración 6: Fotografía de Chogrin junto a Guillermo del Toro Taylor Brown.....	19
Ilustración 7: Teaser poster de Lucky Brave Sunshine realizado por Chogrin.....	20
Ilustración 8: Teaser poster para Lucky Brave Sunshine realizado por Chogrin	21
Ilustración 9: Las ediciones de Caxton y Wynkyn de Worde - Cecil Aldin.....	21
Ilustración 10: Obra ilustrada a partir de una fotografía por Johan Thörnqvist.....	22
Ilustración 11: “Super Mario World” ilustración realizada por Josep Bryan	23
Ilustración 12: FanArte del videojuego “Little Nightmares 2” realizado por Josep Bryan	24
Ilustración 13: Animación corta de un personaje de anime realizado por Josep Bryan .	24
Ilustración 14: primera ilustración de una serie de ilustraciones sobre animales convertidos en guerreros, realizados por Joseph Bryan.....	24
Ilustración 15: “Juliana y Román” personajes del webtoon Guerra no Amor por la artista Vals	25
Ilustración 16: “Joseph y Luca” personajes del webtoon Competir X ti y Tal vez por la artista Vals	26
Ilustración 17: Ilustración realizada a partir de la palabra “Jarrón” por la artista Vals para la página Wara Wara.....	26
Ilustración 18: Jules Breton “The song of the Lark” (1884).....	28
Ilustración 19: Gustav Klimt “Retrato de Adele Bloch-Bauer I” (1907).....	29
Ilustración 20: Fernando Botero “Mujer con un fruto” (1986).....	30

Ilustración 21: Story board	34
Ilustración 22: Diseño de personaje.....	35
Ilustración 23: Aproximación gráfica N°2, story board (2024)	36
Ilustración 24: Proceso de edición 1, Ilustración 1 (2024)	36
Ilustración 25: Proceso de edición 2, Ilustración 1 (2024)	37
Ilustración 26: Proceso de edición 2, Ilustración 1 (2024)	37
Ilustración 27: Ilustración N°1 (2024)	38
Ilustración 28: Ilustración N°2 (2024)	38
Ilustración 29: Ilustración N°9 (2024)	39
Ilustración 30: Ilustración N°19 (2024)	40
Ilustración 31: Ilustración N°25 (2024)	40
Ilustración 32: Ilustración N°32 (2024)	41
Ilustración 33: Ilustración N°39 (2024)	41
Ilustración 34: Ilustración N°46 (2024)	42
Ilustración 35: Ilustración N°56 (2024)	42
Ilustración 36: Ilustración N°75 (2024)	43
Ilustración 37: Edicion Final.....	44

INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación destaca la importancia de la inteligencia artificial en la sociedad actual y en el ámbito artístico como herramienta que une lo tradicional con lo digital. Se enfatiza el rol de la inteligencia artificial como impulsora de la creatividad y la conciencia social en la actualidad, explorando cómo esta tecnología puede ser empleada en la creación de propuestas artísticas innovadoras.

El primer capítulo establece las bases para explorar la relación entre las IAs, el arte digital y la creatividad humana, destacando la importancia de analizar cómo estas interacciones impactan en la producción artística y en la apreciación del arte en la era digital.

En el capítulo dos se plantean las pautas para la creación de una obra artística que combina elementos tradicionales y digitales, explorando el papel de la inteligencia artificial en la producción artística y su impacto en la sociedad contemporánea.

En el capítulo tres se muestra la importancia de la preproducción artística en la creación de la obra, resaltando la planificación detallada y la influencia de diversos artistas en la concepción visual de la animación.

Para finalizar, el capítulo cuatro centra su enfoque crítico y reflexivo sobre la función de la obra artística creada con la ayuda de la inteligencia artificial, destacando la importancia de considerar la intervención humana en el proceso creativo a pesar del uso de tecnologías avanzadas.

Capítulo I. Concepción Del Objeto Artístico

1.1 Conceptualización Del Objeto De Estudio

Las inteligencias artificiales y el arte digital son un campo que fusionados ofrecen nuevas oportunidades para explorar la creatividad humana en la era digital. Este proyecto de titulación tiene como objetivo abordar de manera crítica el cómo las máquinas y los artistas colaboran para dar vida a obras vanguardistas y únicas.

Según Vishvakarma et al. (2020) Como artista de medios digitales, trabajar con un mouse y sentarse frente al monitor de la PC no es lo mismo que trabajar con el pincel sobre lienzo y mezclar y aplicar colores físicamente para un artista. Al crear arte digital después de fallar tantas veces las pruebas iniciales, el artista gana algo de control sobre las herramientas y antes el artista se sorprende al descubrir que el medio digital de la pintura no tiene barreras para dar forma a las ideas. (p. 395)

El arte digital ha sido influenciado evolutivamente por la aparición de las comunidades virtuales, gracias a esto el conocimiento que tenemos acerca del arte digital actualmente ha incrementado, facilitando la búsqueda de información, podemos llegar a esta conclusión ya que Mateo (2022) menciona en la revista AusArt que “Con la aparición de las comunidades virtuales en Internet se han dado lugar espacios de comunicación remota, así como la generación de contenido teórico sobre arte digital” (p. 129).

Un campo multidisciplinario en definitiva es el arte digital ya que encierra una amplia variación de expresiones artísticas que utilizan la tecnología como método de exhibición y herramienta para explotar la creatividad humana, esto es posible debido a que este arte se caracteriza por la utilización de software de diseño, medios interactivos, programación y gráficos realizados por computadora. Desde la generación de obras audiovisuales hasta la manipulación de imágenes y creación de obras inmersivas, todo esto es posible a través del arte digital ya que su naturaleza es mantenerse en constante actualización mientras que esta misma característica le permite a este campo artístico trascender los límites tradicionales de la expresión visual “Las tecnologías digitales revitalizan el patrimonio cultural al abordar dos desafíos principales: la adecuada

conservación del patrimonio mediante una digitalización eficaz de los objetos culturales, y la preservación de las técnicas características de los artistas tradicionales” (Mironova et al., 2020, p. 1).

Este texto destaca la paradoja en la relación entre el arte contemporáneo y el arte digital. Por un lado, destaca que la transformación y digitalización de las artes ha sido eficaz y el uso de la computadora tiene un papel fundamental para la comprensión del paradigma digital. Sin embargo, destaca una preocupación importante: el sistema artístico en general aún toma las herramientas digitales como un medio para conseguir un fin técnico o práctico, en lugar de buscar su potencial conceptual y artístico. Esta reflexión sugiere que como artistas nos enfoquemos más en descubrir el potencial artístico y conceptual que nos ofrece el arte digital en lugar de usarlo como mera herramienta para un fin en concreto.

En la revista Olhar de Professor la cual habla sobre el arte y la educación, se afirmó que “No cabe duda de que las nuevas tecnologías de la comunicación y la información han aportado cambios considerables y positivos cambios a la educación” (Góes & Teixeira, 2021, p. 5) esto confirma la idea de que los avances tecnológicos de los últimos tiempos han sido considerablemente positivos en la forma en la que se aprende, y esto también aglomera a la forma en la que se recibe al arte hoy en día.

Como los pioneros en este campo exploraron formas nuevas de expresión artística reflejadas en su época, el arte digital representa una situación similar, que da paso a la oportunidad de comprender y representar la cultura actual. Herramientas clave en este proceso son la visualización de datos ya que estos destacan que el arte digital no solo refleja la cultura, sino que también la interpreta a través de la tecnología. Debido a esto el arte digital se convierte en una fuente poderosa para crear nuevas imágenes visuales que representen complejos aspectos de nuestra sociedad digital que se muestra en constante evolución.

Es una realidad que el mundo del arte está atravesando por una revolución impulsada por la tecnología, por esto se aclara que “El arte digital, al igual que la

tecnología utilizada para producirlo, almacenarlo, exponerlo y comercializarlo, es muy dinámico y ofrece a los artistas digitales posibilidades creativas aparentemente ilimitadas” (Wei & Rafael, 2021, p. 258).

Si hablamos de arte digital es hablar de revolución, pero no es la primera acción revolucionaria en el campo artístico, un ejemplo de esto la obra “La Fuente” por Marcel Duchamp, la cual desde su presentación desafió las convenciones artísticas establecidas para la época. Duchamp transformó un objeto común como un urinario de porcelana en una obra icónica, ya que lo recontextualizó hacia el ámbito artístico. Así, el arte digital ha permitido a los artistas desplazarse de lo tradicional de un lienzo hacia un mundo virtual que les permite redefinir los límites de la creatividad. Así como “La fuente” apareció para cambiar la noción tradicional del arte, el arte digital cuestiona y amplía nuestra percepción de lo que es posible en la creación artística contemporánea. Estas dos formas de innovación separadas por décadas comparten el mismo espíritu vanguardista que aun inspira a los artistas y amplía las expectativas en el mundo del arte.



Ilustración 1: “La Fuente” Obra de Marcel Duchamp

Fuente: <https://n9.cl/uhnwy> 19/09/2023

El ingeniero Charles Csuri fue un destacado artista digital, precursor en el campo del arte computacional. Oriundo de Ohio, Estados Unidos, desempeñó un papel fundamental en la fusión entre el arte y la tecnología específicamente entre las décadas de 1960 y 1970, cuando comenzó a experimentar creando obras de arte utilizando computadoras.



Ilustración 2: Charles Csuri y James Shaffer presentando una muestra de un dibujo lineal de una computadora

Fuente: <https://n9.cl/w56fp> 19/09/2023

Fundó en la Universidad Estatal de Ohio el primer laboratorio para generar gráficos por computadora en 1967, donde se desarrollaron muchas de sus obras innovadoras.

El profesor Charles Csuri vio el potencial del uso de la computadora para ampliar las actividades creativas de creación artística de un artista plástico. Los resultados de su visión pionera han tenido un impacto significativo en todos los aspectos de la creación de imágenes utilizando tecnología informática. (Carlson et al., 2021, p. 8)

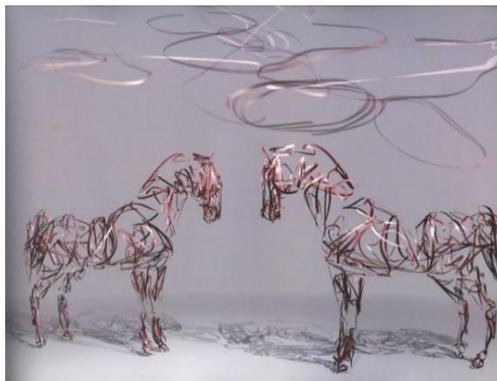


Ilustración 3: “Horse Play” por Charles Csuri (Impresión de artista de la colección de Wayne Carlson)

Fuente: <https://n9.cl/3szdgn> 19/09/2023

"Horse Play" es una de las obras más reconocidas de este artista y es considerada de las primeras travesías en la generación de imágenes por computadora y arte digital.

Esta obra es un ejemplo perfecto de como Csuri empleó la tecnología computacional para crear arte. En esta pieza el artista representa la figura de un caballo realizado en un estilo geométrico y abstracto, utilizando colores vibrantes y formas complejas. Es un claro ejemplo de cómo la tecnología ayudo a los artistas a crear patrones y diseños con más dificultad permitiéndoles, a través de la programación, explorar sobre las nuevas formas de expresión visual.

Charles Csuri a lo largo de su vida continuó explorando y desarrollando el arte digital, a tal punto que se convirtió en una figura influyente en este campo y dejando un legado duradero en la unión entre el arte y la tecnología.

Interpretando la afirmación, Moyano (2023) sugiere que la “ilustración es una tendencia, son nuevas composiciones, nuevas realidades y narrativas que se crean gracias a la fusión de lo real con lo imaginario” (p. 136), estas palabras recopilan de una excelente manera el espíritu revolucionario de la ilustración moderna.

La ilustración es una innovación que transformó la creación artística, ha reajustado la manera en la que creamos y receptamos obras visuales en una era digital. Esta técnica fusiona la tecnología con la destreza de cada artista para generar diseños de forma digital.

Un ejemplo destacado es la ilustradora y artista digital Rebecca Sugar, con su innovador enfoque en la conexión de narrativas e ilustraciones digitales ha logrado revolucionar la manera en la que los espectadores aprecian el arte digital, su impacto en esta industria es una muestra de cómo estas técnicas nuevas no solo se usan como herramientas para la estética o creatividad, sino también para compartir mensajes emocionales que son significativos enriqueciendo el alcance del arte y la narrativa en una era contemporánea.

Rebecca Estudio animación en la Escuela de Artes Tisch de la Universidad de Nueva York. Su carrera de animación empezó a elevarse cuando se unió al equipo de trabajo de la serie animada “Hora de aventura” de Cartoon Network, donde se desarrolló como compositora y escritora.



Ilustración 4: “Poster de presentación” por Rebecca Sugar (Animación de la serie Steven Universe)

Fuente: <https://n9.cl/mge60> 19/09/2023

El proyecto que la convirtió en una figura influyente en la animación fue “Steven Universe”. Rebecca es la creadora de la serie y trabajo como escritora, ejecutiva y compositora principal. La serie fue transmitida desde 2013 hasta 2019 por Cartoon Network, fue elogiada por su profundidad emocional, diversidad y estilo de animación.

El stop motion (también llamado animación de fotogramas parados) es una animación que se captura fotograma a fotograma, con objetos físicos que se mueven entre fotogramas. Cuando la secuencia de imágenes se reproduce rápidamente, crea la ilusión de movimiento. El proceso básico de la animación consiste en tomar una fotografía de objetos o personajes, moverlos ligeramente y tomar otra fotografía. (Purves, 2010; DragonFrame, 2020, como se citó en Piñera, 2021, p. 117).



Ilustración 5: Escena de la animación antigua llamada Betty Boop

Fuente: <https://n9.cl/cn49y> 27/09/2023

El stop motion es una técnica de las más utilizadas en la industria cinematográfica, a pesar de que es de las más meticulosas y laboriosas. La manera en la que logra darle vida a objetos inanimados es lo que la hace singular y es la razón principal por lo que a las audiencias les llama tanto la atención.

El inicio de la animación de hecho es el stop motion, esto demostrado en el primer dibujo animado llamado "Betty Boop" el cual consistía en cortos animados realizados a través de la técnica de stop motion.

1.2 Contextualización Del Objeto Artístico.

El arte digital se empezó a llevar en práctica a inicios de los 80, para la creación de obras artísticas en diferentes campos del arte. Su acogida fue muy buena, se normalizó la creación y utilización de este nuevo método de creación de obras donde se involucra principalmente la tecnología.

Los avances científicos y tecnológicos de las últimas décadas del fin del siglo XX direccionaron un mundo plagado de múltiples imágenes. La vertiginosa evolución de la tecnología propició un cambio radical en los modos de pensar y producir. De esta manera, se rompió la secuencia lineal de los procesos y estrategias de

producción que imperaban hasta antes de los sesenta, iniciándose así, la transición de lo lineal a lo digital (complejo). (Gómez, 2019, p. 4)

Este arte viene a romper con los métodos tradicionales donde el ser humano está involucrado directamente con la obra. Para este nuevo método, ya no se utiliza materiales directos, si no, se utiliza herramientas tecnológicas o softwares, que permiten una amplia accesibilidad de programas dedicados al arte digital.

Una de las principales ventajas del arte digital es la posibilidad de experimentar nuevos mundos dentro del arte, utilizando herramientas digitales que facilitan la producción y edición de una obra, permite alterar colores, formas, desplazar figuras e incluso formar nuevas composiciones con objetos ya encontrados o creando nuevos objetos para la composición.

Existen diferentes tipos de arte digital, los más utilizados son la animación digital y fotografía digital, dibujo digital, pintura y escultura digital.

En Ecuador, el arte digital empezó a utilizarse como método publicitario, pasando anuncios animados en los canales de televisión. Con el tiempo estos comerciales se hicieron populares y empezaron a generar más vistas. Actualmente Ecuador cuenta con un repertorio de comerciales creados por profesionales en el arte de la animación digital, gracias a que la tecnología ha avanzado a pasos agigantados.

La animación se asocia al cine y a la infancia como una relación heredada del mundo Disney. Aun así, recurrir a la animación desde otros medios no es algo excepcional, pues la publicidad, desde hace un siglo, emplea esta técnica con independencia del público al que se dirija. (Martín et al., 2022, p. 442)

En este país, el arte digital empezó creando logotipos publicitarios, utilizando programas como Cronos y Toaster.

La animación digital representa una manera creativa y atractiva de expresar utilizando la tecnología con narrativas humanas, cargadas de emociones y humanidad.

Fenoll (2019) afirma que “Las imágenes cinematográficas permiten la construcción colectiva de la memoria” (p. 45)

Llegó a Quito a finales de los 80 y la primera compañía en emplearlo fue Craps Production e Image Tech en Guayaquil. Muchas personas emplearon de manera independiente a la animación digital, ya que “El uso de las tecnologías de la información y la comunicación puede mejorar la calidad de la enseñanza en los centros de enseñanza superior, entre otras cosas aumentando la motivación de los estudiantes para el aprendizaje” (Aleksieiev et al., 2018, p. 76).

Uno de los artistas más relevantes de la animación digital que ha participado en grandes proyectos fuera de Ecuador es Joseph Eduardo Muñoz, más conocido como Chogrin, es un artista digital dedicado a la animación y diseño de personajes. Desde su infancia disfrutaba de ver películas animadas, imaginando sus propios personajes, esto llevo a creer que la animación seria parte de su vida en un futuro. Chogrin lleva trabajando en el ámbito de la animación y diseño de personajes por más de 10 años para compañías famosas como Cartoon Network. Sus animaciones son inspiradas en Latinoamérica y también es curador en diversas galerías de arte. Realizo pasantías y participo en la serie animada “Hora de Aventura”, también participo en otra serie animada de nombre “Un Show Mas”, en el cual se encargó de darle color a los personajes. Realizo ilustraciones para la exposición de arte en memoria a Guillermo del Toro y organizo la ceremonia de presentación de estas ilustraciones en la galería de arte Hyaena.



Ilustración 6: Fotografía de chogrin junto a Guillermo del toro Tayler Brown

Fuente: <https://n9.cl/qgj5e> 19/09/2023

Una de sus obras de animación se llama Lucky Brave's Sunshine, es la primera película de animación que lleva su nombre como autor principal. Las referencias utilizadas para esta película, fue tomada de experiencias del guayaquileño.



Ilustración 7: Teaser poster de Lucky Brave Sushine realizado por Chogrin

Fuente: <https://www.luckybrave.com> 19/09/2023

La producción de esta película animada la está elaborando con la ayuda el estudio de Quito Matte CG. Es un cortometraje de hasta 10 minutos. Presenta a un personaje vaquero del espacio, el cual tiene como reto encontrar a Sunshine. Toma como referentes en el estilo de ilustración a Ub Iwerks y Osa Mu Tezuka, ya que tienen una animación clásica, con personajes con extremidades estilizadas.

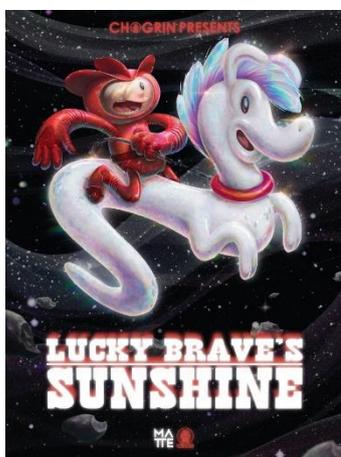


Ilustración 8: Teaser poster para Lucky Brave Sushine realizado por Chogrin

Fuente: <https://n9.cl/8i8vo> 19/09/2023

Otro campo dentro del arte digital además de la animación, está la Ilustración. Este arte se origina desde el paleolítico, cuando los artistas de esa época lo realizaban con carbón y ocre sobre paredes de cuevas. Dentro de su historia, se enfocan en ilustraciones para libros, periódicos o revistas físicas y digitales. También se usaba como publicidad realizando carteles, anuncios publicitarios, animación y cómics.



Ilustración 9: Las ediciones de Caxton y Wynkyn de Worde - Cecil Aldin

Fuente: <https://n9.cl/syv4z> 25/09/23

Existen varios tipos de ilustraciones, pero la que se estará abordando será la ilustración digital, la cual está ligada profundamente a la tecnología.

El inicio de la ilustración no se dio en Ecuador, pero en los siglos XVIII y XIX influyeron mucho en la sociedad y cultura de Ecuador. Llegó al país desde Europa mediante libros, periódicos y revistas, gracias a ilustradores como Eugenio Espejo que fomentó la libertad de expresión, la educación y el cuestionamiento de instituciones opresoras. Espejo luchó por los ideales de la ilustración y por una sociedad donde la razón y el conocimiento precedan.

Actualmente la fotografía colabora con la ilustración para crear obras aún más innovadoras, ya que utiliza dos técnicas digitales y la convierte en una sola. Gracias a los avances tecnológicos esto se puede llevar a cabo, pero en la antigüedad, esto no era así.

En la década de 1840, la técnica de la fotografía se había perfeccionado lo suficiente como para que se pudiera retratar la figura humana completa con un tiempo de pose cada vez más corto, y a un precio mucho más accesible. (Koutsoukos, 2020, p. 439)

Los fotógrafos empiezan a incorporar la ilustración digital para retocar fotografías dando como lugar composiciones híbridas. Composiciones con elementos generados digitalmente, dando una sensación de fantasía o surrealismo en sus obras.

Los artistas que realizaban ilustraciones digitales también se aprovecharon y beneficiaron de la edición para llenarse de saber y crear obras con detalles de carácter realistas y profundidad de visión única.

La fusión de estas dos técnicas abrió paso a nuevas posibilidades y variaciones de estilo, donde la expresión híbrida del artista refleja cuanto a evolucionado la tecnología y la creatividad en esta nueva era de lo digital y tecnológico.



Ilustración 10: Obra ilustrada a partir de una fotografía por Johan Thörnqvist

Fuente: <https://n9.cl/sjorx> 25/09/23

En el artículo de revista, Enguita (2018) menciona que “El pensamiento ilustrado y liberal dividió a la humanidad en dos partes, una libre y otra sometida” (p. 16) donde la

parte oprimida está sometida a pensamientos tradicionales y nada innovadores, se rigen a lo que ya está propuesto. Mientras la parte liberal confiaba en su conocimiento y su razón para hacer una mejor sociedad. La ilustración digital utiliza herramientas tecnológicas para crear obras innovadoras las cuales introduzcan nuevos pensamientos a la sociedad ayudándose de su nueva forma de expresarse y comunicar.

Para añadir, la ilustración muestra como el pensamiento ilustrado tuvo un impacto sobre el pensamiento liberal, utilizando la tecnología como aliado, reflejando a través de esto su libertad de expresión. Experimentan nuevos estilos y diferentes técnicas más allá de las limitaciones de lo tradicional. Esta idea se alinea con la parte que cuestiona lo establecido y promueve la creatividad de cada individuo. La ilustración y el pensamiento ilustrados comparten pensamientos de exploración, innovación y libertad de creatividad que los relaciona, aunque contenga diferencias de contextos histórica y tecnológicamente.

Uno de los artistas ecuatorianos que entraron al mundo de la ilustración digital es Joseph Bryan Rivas, es un artista Guayaquileño que realiza ilustraciones digitales, las cuales comparte a través de su cuenta de Instagram con su mismo nombre. Realiza ilustraciones sobre personajes el cual crea el mismo, personajes humanos, híbridos o animales. También recrea a su estilo diferentes personajes de series animadas, animes, mangas, etc. Realiza pequeñas animaciones con los personajes creados o reproducidos.

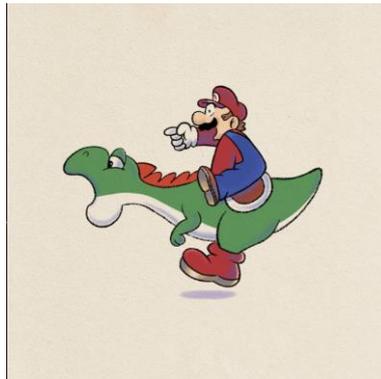


Ilustración 11: “Super Mario World” ilustración realizada por Josep Bryan

Fuente: <https://www.instagram.com/p/CV1Qk-EsBoG/> 26/09/23

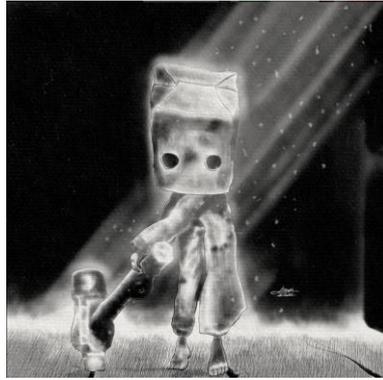


Ilustración 12: FanArte del videojuego “Little Nightmares 2” realizado por Josep Bryan

Fuente: <https://www.instagram.com/p/CLmqzsyMNqP/> 26/09/23



Ilustración 13: Animación corta de un personaje de anime realizado por Josep Bryan

Fuente: <https://www.instagram.com/p/CHs686dje2/> 26/09/23



Ilustración 14: primera ilustración de una serie de ilustraciones sobre animales convertidos en guerreros, realizados por Joseph Bryan

Fuente: <https://www.instagram.com/p/B0hBcHXgtCX/> 26/09/23

La relación que comparten la ilustración radical y la ilustración digital se basa en la innovación y la separación de lo ya establecido en el arte y la comunicación. La combinación de ideas radicales y herramientas tecnológicas abre paso a un mundo prospero en creatividad y expresión en esta era digital. “La ilustración radical promueve una actitud de combate contra los saberes de nuestro tiempo, contra el autoritarismo y la autosuficiencia de la razón, contra lo que Michael Marder (2017) ha denominado la omnipotencia de las ideas” (como se citó en Llinares, 2019, p. 4).

Otra artista ecuatoriana por destacar es Valeria Galarza Vals. Es una ilustradora ecuatoriana que incursiono en la creación de webtoons, aplicación donde se suben novelas digitales que tiene como origen corea del sur. Dentro de este mundo estreno las novelas “Guerra no Amor” y “Competir X ti”. Esta ilustradora ecuatoriana es reconocida como la primera mujer del Noveno Arte del Ecuador, el comic.

Esta artista comparte más de sus ilustración, eventos y actividades que realiza en su página de Instagram, que se encuentra bajo su mismo nombre.



Ilustración 15: “Juliana y Román” personajes del webtoon Guerra no Amor por la artista Vals

Fuente: https://www.instagram.com/p/Cwq_xRSOIS6/?img_index=1 26/09/23



Ilustración 16: “Joseph y Luca” personajes del webtoon Competir X ti y Tal vez por la artista Vals

Fuente: <https://www.instagram.com/p/CG06LhLjAwo/> 26/09/23



Ilustración 17: Ilustración realizada a partir de la palabra “Jarrón” por la artista Vals para la página Wara Wara

Fuente: https://www.instagram.com/p/CGgWgy3jcXj/?img_index=2 26/09/23

Capítulo II. Concepción Artística De La Obra

2.1. Descripción de la obra artística

La presente obra artística estará compuesta por una serie de ilustraciones las cuales tendrán como resultado final una animación, al estilo stop motion.

Esta obra unirá el arte convencional con problemáticas contemporáneas, explorando lo rápido que la inteligencia artificial ha tomado relevancia en la sociedad actual. La decisión de utilizar una IA como herramienta para la creación de una obra, es por su facilidad de uso y esta aporta como conector entre lo tradicional y lo moderno, integrando la inteligencia artificial como elemento unificador entre diferentes épocas. Este proyecto resalta la importancia de la inteligencia artificial como impulsora de la creatividad y la conciencia social en el presente siglo.

En la actualidad hay muchos temas sociales que pueden abordarse, en este caso para este trabajo de titulación se puede citar problemáticas que pueden representarse a través de propuestas artísticas. Una problemática que considerar es el trabajo infantil ya que:

Es el tercer punto álgido que caracteriza el mercado laboral rural. Aunque este ha estado decreciendo en la última década, el porcentaje de niños que no asiste al colegio porque trabajan o que trabajan más de 30 horas a la semana, sigue siendo alto y es ilegal. (Otero-Cortés, 2019, p. 25)

Esta problemática afecta de manera desmedida al desarrollo de los niños ya que puede evitar que asistan de manera recurrente a la escuela lo que afecta su educación y oportunidades de tener una carrera. También los exponen a riesgos psicológicos y físicos como violencia, accidentes, enfermedades y lesiones graves.

El concepto de Buen Vivir establecido en la Constitución de la República del Ecuador sienta las bases para la comprensión de las nociones de justicia social y desarrollo, garantizando que el Estado tendrá un rol fundamental en la protección de derechos, los mismos que abarcan diferentes dimensiones del bienestar. (Echeverría, 2019)

En Ecuador esta problemática se asocia con una serie de factores como la desigualdad, la pobreza y la falta de acceso a la salud y educación. Los niños tienen que dejar sus estudios y ayudar a sus familias con problemas financieros mediante trabajos forzados y pesados en horarios inadecuados para su edad, eximiéndolos de su derecho a la recreación y a la correcta formación del ser humano considerado el presente y futuro de la sociedad. Hechos que hacen pertinente su análisis a través de la propuesta de arte.

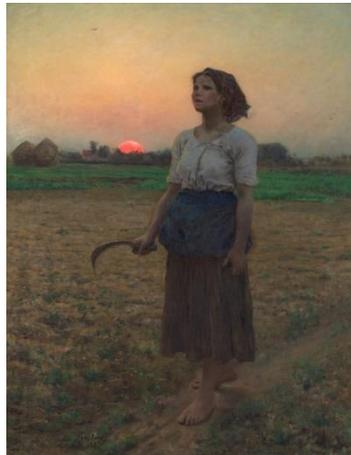


Ilustración 18: Jules Breton “The song of the Lark” (1884)

Fuente: <https://n9.cl/1b4i19> 14/01/2024.

Para representar la problemática ya tratada hemos elegido la obra tradicional titulada “*The song of the Lark*” de Jules Breton, debido a que captura el exceso de trabajo en la vida rural. El objetivo de esta obra es relacionarla a la temática social que actualmente sigue perdurando.

Siguiendo con más temáticas sociales, también tenemos la igualdad de género y el rol que cumple la mujer en la historia del arte. La igualdad de género viene dada desde la educación de cada individuo, desde pequeños se enseña el valor de todas las personas sin importar el género con el que nacieron, así como se menciona a continuación:

Es necesario que el alumnado conozca que deben ser libres y pueden alejarse de aquello que la sociedad le ha asignado al nacer; que todas las profesiones son aptas

para todas las personas y que el salario no debe girar en función a la biología de estas. (Del Mar González López & Liria, 2021, p. 407)

La educación es el principal medio para que los niños reciben formación social, expuestos a muchos comentarios y distintas enseñanzas, por eso es importante que la educación se imparta de manera equilibrada y neutral respecto a estos temas.

La asignatura “La formación en igualdad de género y diversidad sexual en educación primaria difiere según las Comunidades Autónomas” (Ocio, 2021, p. 16) es fundamental la formación en igualdad de género y diversidad sexual en la educación de los niños y niñas ayudándoles a comprender los diferentes conceptos clave de igualdad, respeto y diversidad, que permita el desarrollo de una sociedad más justa e inclusiva.



Ilustración 19: Gustav Klimt “Retrato de Adele Bloch-Bauer I” (1907)

Fuente: <https://n9.cl/rv77k> 14/01/2024.

Una obra que representa de manera adecuada esta problemática es “Retrato de Adele Bloch-Bauer I” Pintura de Gustav Klimt, debido a que esta obra no solo captura la elegancia de Adele, sino que representa cierta emancipación lograda a través de esta expresión artística. La labor de esta mujer se limitó a los roles tradicionales de ellas en esa época. Este retrato que se presenta como análisis a los hechos pasados, invita a la reflexión para mejorar los modelos de vida impuestas por los estigmas de la época representados por los elementos simbólicos y ornamentales que se encuentran en el fondo de la obra.

La última temática en la lista es la dismorfia corporal y la aceptación del cuerpo en la sociedad actual.

El sobrepeso puede causar graves consecuencias, no solo en la salud física, sino también en la mental ya que también está asociado a los estados de ánimo “se podría considerar como un predictor de la aparición de problemas psicológicos durante la adolescencia como depresión, ansiedad, baja autoestima, dismorfia corporal, los cuales pueden postergarse en la vida adulta y llegar fácilmente a niveles de mayor severidad” (Aguilar et al., 2018, pp. 8-9).

La aceptación de este factor ayuda mucho en el ámbito sentimental del ser humano lo cual ayuda a mejorar anímicamente y consecuencia a la salud física. Alonso & Olivos (2020) alegan que “Los resultados en obesidad y trastornos depresivos pueden ser mejorados si se logra un enfoque más integral y multidisciplinario, que tome a estas dos patologías y su coexistencia en consideración” (p. 136).



Ilustración 20: Fernando Botero “Mujer con un fruto” (1986)

Fuente: <https://n9.cl/expw8> 14/01/2024.

La obra "Mujer con un fruto" de Fernando Botero es un ejemplo claro que representa los complejos físicos que puede tener una persona, rompiendo con los estigmas sociales y estándares de belleza establecidos. Esta obra representa la fertilidad como la riqueza de la diversidad corporal.

Como ya se mencionó, la obra de este proyecto de investigación estará compuesta por una serie de ilustraciones que mostrará el proceso de cambio en la sociedad, avanzando en la tecnología y el conocimiento, sin embargo, el pensamiento sobre el trabajo infantil aún perdura. Por eso será un *time-lapse* mostrando el fondo de una época antigua a una realidad actual

2.2. Fundamentación teórica de la obra

Por su eficacia y rapidez en la producción de obras artísticas, la inteligencia artificial se considera un peligro para los artistas visuales. La preocupación surge del debate sobre si las IAS amenazan a los artistas o, por el contrario, proporciona un espacio para la colaboración entre humano y máquina, El reto consiste en encontrar un equilibrio entre el uso de la IA como herramienta para la creatividad y la preservación del carácter y el alma de la expresión artística humana.

Para empezar a hablar sobre inteligencias artificiales primero debemos dar un concepto de lo que son las IAS. Flantrmsky & Flantrmsky (2020) nos dicen que “La inteligencia se define como la capacidad de una máquina de llevar a cabo actividades mentales de forma parecida a como lo haría un ser humano” (pp. 4-5) por ende esta tecnología puede cooperar con el ser humano ya que tienen capacidades similares, pero mejoradas, por eso son tomadas también como competencia en todos los ámbitos, no solo en el arte. Las IAS, por su rápida capacidad de investigación y realización de varias tareas, es tomada por varios artistas visuales una competencia en su trabajo de creación de obras, pero en esta investigación, hablaremos como la inteligencia artificial puede colaborar con los artistas, siendo una herramienta de investigación y herramienta para previsualizar propuestas artísticas.

Gracias a esta tecnología, los artistas aprovecharían resultados de procesos de investigación en esta sociedad acelerada, aunque para muchos expertos del arte definen que el uso de las IAS de manera permanente desplaza la esencia de la producción artística. Sedenó (2019) nos habla en su artículo que “Este debate es muy interesante ya que, sin duda, la posibilidad de ser simulada la existencia humana o incluso sustituida de forma

artificial desplaza al ser humano, perdido y vulnerable en un mundo gobernado y representado por máquinas” (pp. 654-655) por eso actualmente los artistas y en general, no consideran arte lo realizado por una inteligencia artificial.

Aunque el diseño necesita la sensibilidad humana para generar ideas innovadoras y llamativas para la audiencia, la tecnología también puede influir positivamente en la creación de esos proyectos, aunque para artistas como Sesé, esta posibilidad preocupa por miedo a que el arte se vuelva más homogéneo y menos personal. La tecnología nos da mayor productividad y mejores herramientas para generar propuestas artísticas, ya que permite crear proyectos más complejos y ambiciosos en un tiempo más corto y con un aumento de la calidad en el discurso artístico.

Es cierto que, al igual que entonces, existe un riesgo de pérdida de cierta dimensión humana a la vez que el diseño se volverá más homogéneo. Pero la realidad es que, con una mayor productividad y mejores herramientas, será más fácil para los futuros diseñadores crear proyectos aceptables, si no excepcionales. (Sesé, 2020)

En el libro "La inteligencia artificial y el futuro de la humanidad", el autor Joan Mir reflexiona sobre las diferencias entre la inteligencia humana y la inteligencia artificial.

La inteligencia humana crea ideas originales y forma relaciones entre conceptos, mientras que la inteligencia artificial depende de la información y los algoritmos proporcionados. Además, la IA no interacciona con su contexto externo, lo cual le impide generar patrones que le lleven a un modelo de innovación, donde los humanos, gracias a las relaciones sociales y nuestras experiencias, sí activamos esta creatividad. (Mir, 2023)

En este se señala que la diferencia entre IA y humanos es que los artistas solo necesitan sus propias experiencias vividas para crear proyectos considerables de impacto, por otro lado, la IA si depende de algoritmos y pautas que cada persona le da para crear la propuesta artística.

Esta es la diferencia fundamental que ayuda a entender el potencial de la inteligencia artificial, ya que es una herramienta poderosa para resolver problemas y plantear proyectos, pero tiene sus limitaciones, no puede crear ideas originales sin ayuda del ser humano. Sin embargo, ayuda a los humanos a procesar información de manera más rápida y generar representaciones gráficas de las ideas del artista.

Capítulo III. Fases De Construcción De La Obra

3.1 Pre-Producción Artística

Es esta fase de preproducción se realizaron aproximaciones graficas en el que se muestra una idea del resultado de la propuesta. Ya que esta será una animación al estilo stop motion, se necesitó de un story board para identificar cada ilustración que definirán el movimiento, acercamientos y todos los elementos de la composición.

Una vez realizado el story board con bocetos no detallados de la obra, se decidió el estilo de la ilustración, el diseño de personaje y colorización. La animación constara de un personaje la cual inicia con la apropiación de la obra “the song of the lark” de Jules Breaton y continuara con un acercamiento hacia la chica mientras el fondo, vestimenta y posición va cambiando.

Como estilo de ilustración se escogió como referente a Rebbeca Sugar, no solo su estilo, si no también parte de su paleta de colores, acoplándolo a los autores.

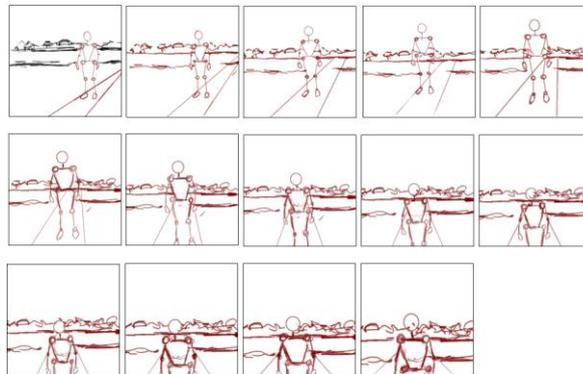


Ilustración 21: Story board

Fuente: Los autores, 15/02/24.

El presente story board es una aproximación no detallada y reducida de la obra, ya que, al no tener referencias fotográficas, es difícil definir el número de ilustraciones para esta animación, por eso, la cantidad de ilustraciones seguirá aumentando.

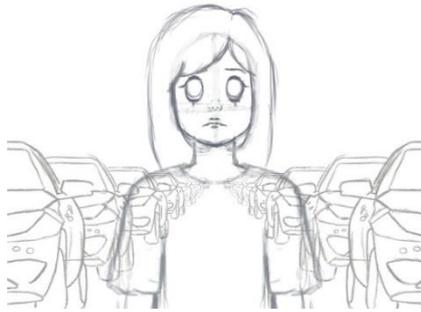


Ilustración 22: Diseño de personaje

Fuente: Los autores, 15/02/24

Como ya se mencionó, la animación iniciara con la apropiación de la obra de Jules Breton y finalizara con el boceto ya presentado.

3.2 Producción Artística

Para llevar a cabo la realización de la obra se utilizó a la aplicación Krita para las ilustraciones. Gracias a que esta aplicación tiene todos los materiales a utilizar, variedad de pinceles, lápices y una gran paleta de colores que se pueden personalizar a nuestra necesidad.

Como toda obra, se parte de un boceto ya definido para empezar con la colonización. Empezamos por definir al personaje principal de la obra, el movimiento y acercamientos de cada fotograma.

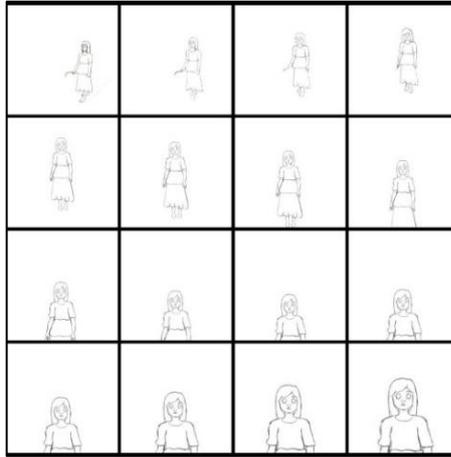


Ilustración 23: Aproximación gráfica N°2, story board (2024)

Fuente: Los autores, 16/02/24

Una vez el movimiento, acercamiento de cámara y animación del personaje, se inició dando color a la primera ilustración, con la nueva cara del personaje y como composición, fondo y ángulos se tomó de referencia la obra de Jules Breton, ya mencionada.

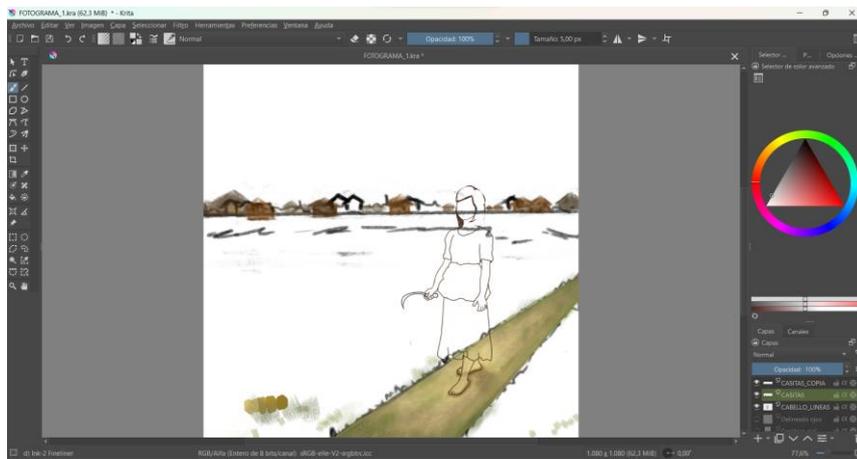


Ilustración 24: Proceso de edición 1, Ilustración 1 (2024)

Fuente: Los autores, 19/02/24

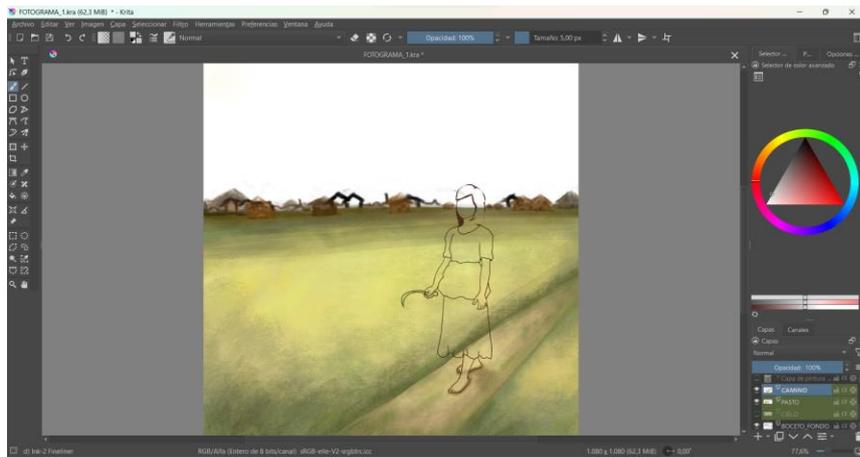


Ilustración 25: Proceso de edición 2, Ilustración 1 (2024)

Fuente: Los autores, 19/02/24

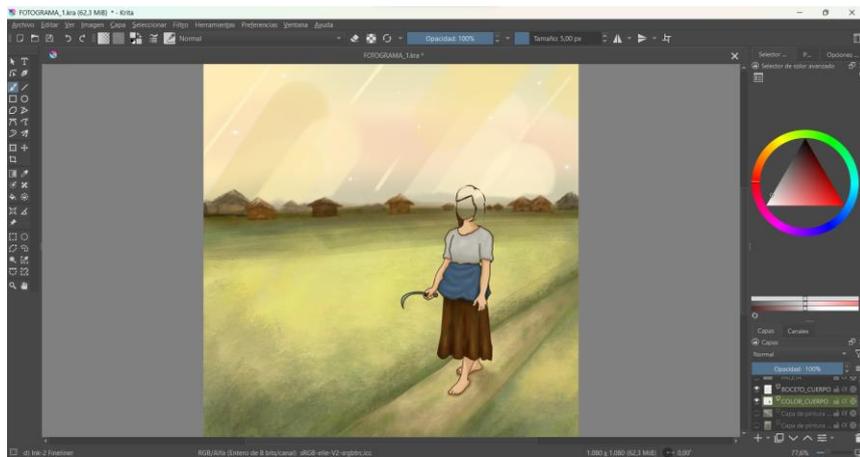


Ilustración 26: Proceso de edición 2, Ilustración 1 (2024)

Fuente: Los autores, 19/02/24

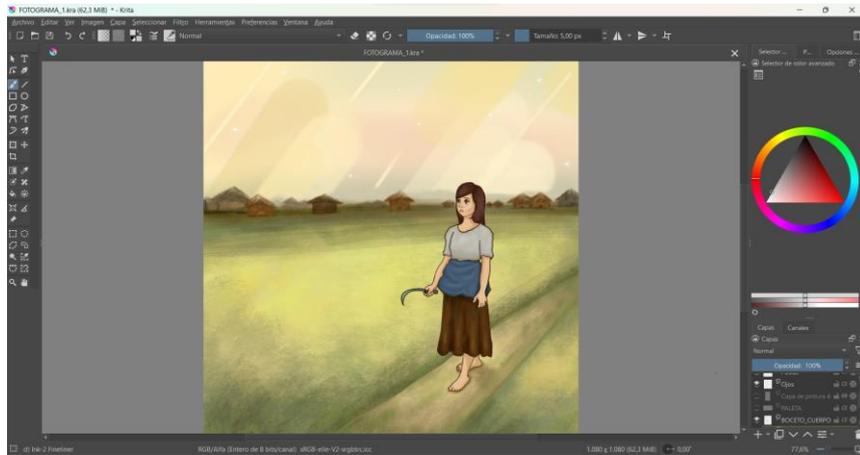


Ilustración 27: Ilustración N°1 (2024)

Fuente: Los autores, 19/02/24

Terminada la primera ilustración, se usó para continuar realizando las demás, como el movimiento de cámara es hacia la izquierda, todo el fondo se mueve hacia la izquierda y el protagonista gira poco a poco.



Ilustración 28: Ilustración N°2 (2024)

Fuente: Los autores, 19/02/24

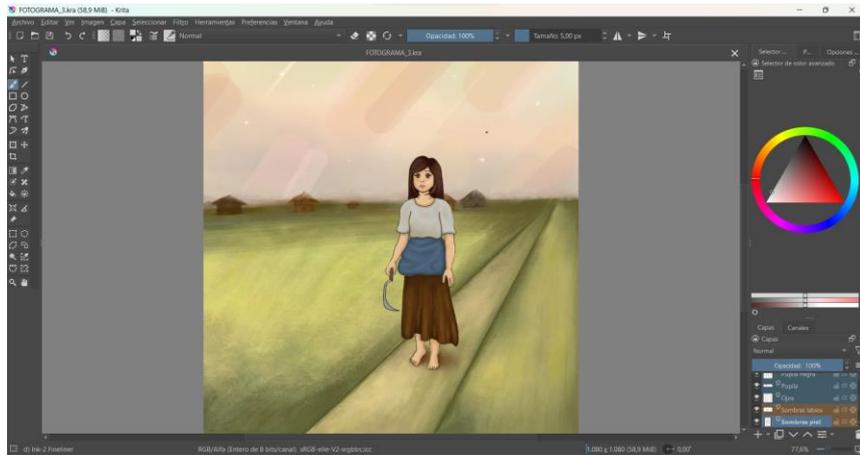


Ilustración 29: Ilustración N°9 (2024)

Fuente: Los autores, 19/02/24

Como ya se mencionó, en las ilustraciones restantes, el fondo sigue moviéndose a la izquierda. Ya que este será un tipo de time lapse, tendrá 3 tiempos, empezara en el día, en la mitad será la tarde y terminara en la noche.

El enfoque de la animación es un movimiento de cámara con un paneo de $\frac{3}{4}$ a primer plano. Durante este paneo, el fondo que al inicio es un campo, cambia a ciudad con una fila de carros a los lados.

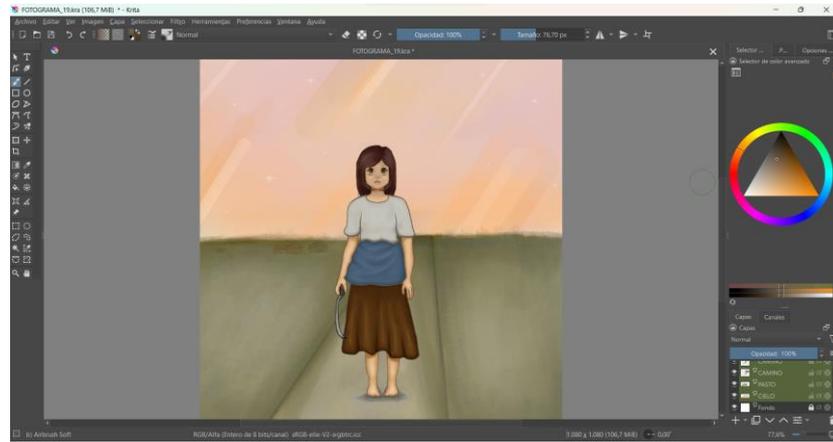


Ilustración 30: Ilustración N°19 (2024)

Fuente: Los autores, 22/02/24

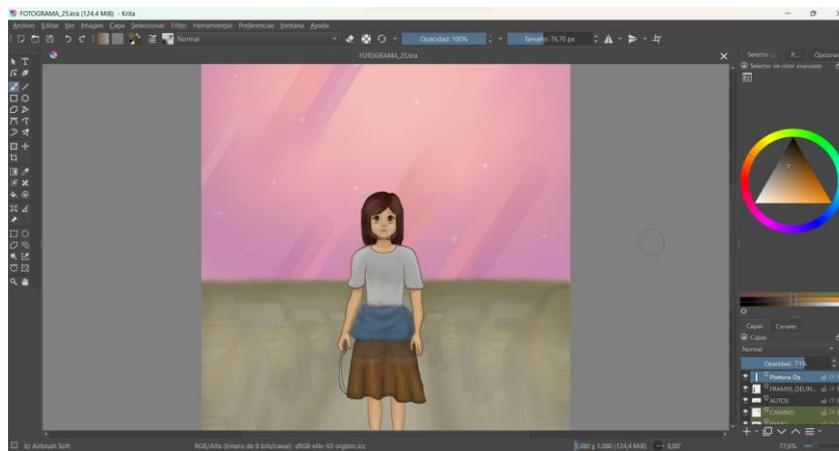


Ilustración 31: Ilustración N°25 (2024)

Fuente: Los autores, 22/02/24

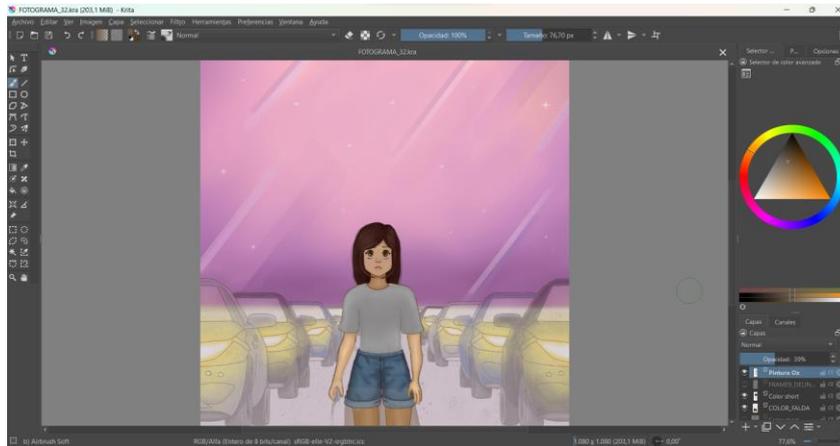


Ilustración 32: Ilustración N°32 (2024)

Fuente: Los autores, 22/02/24

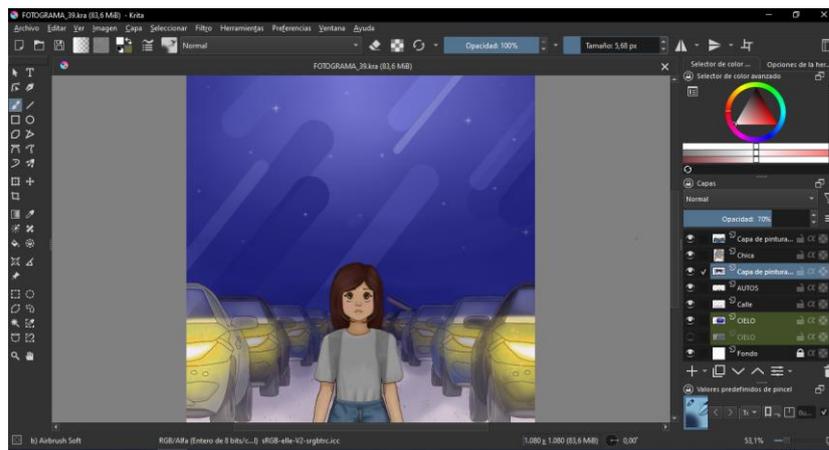


Ilustración 33: Ilustración N°39 (2024)

Fuente: Los autores, 27/02/24

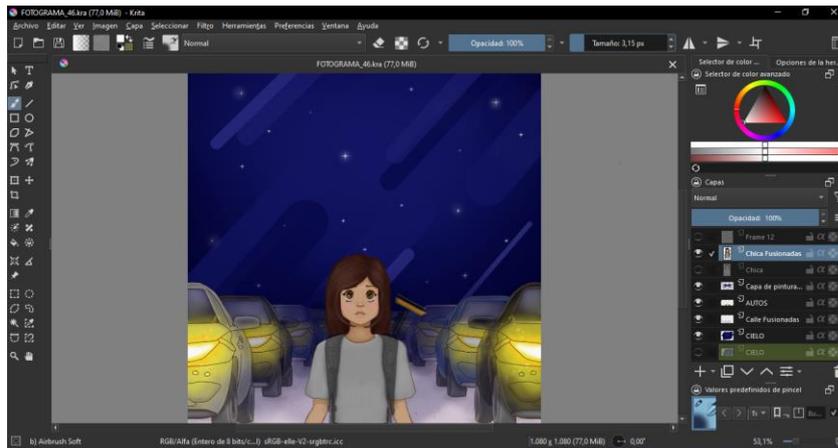


Ilustración 34: Ilustración N°46 (2024)

Fuente: Los autores, 27/02/24

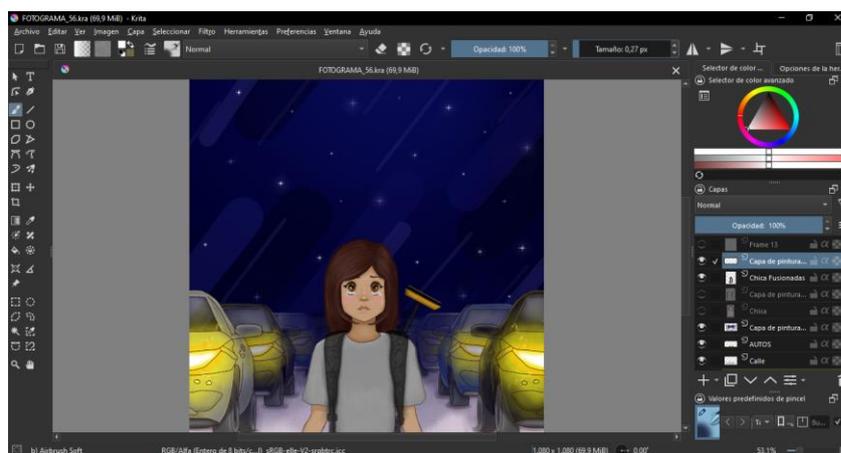


Ilustración 35: Ilustración N°56 (2024)

Fuente: Los autores, 27/02/24

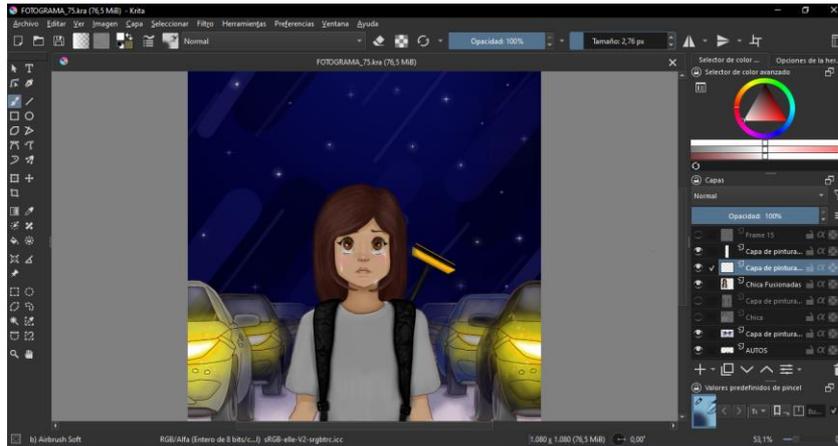


Ilustración 36: Ilustración N°75 (2024)

Fuente: Los autores, 27/02/24

3.3 Edición Final de la obra

Para finalizar con el proceso de producción se añadieron los últimos detalles en las ilustraciones como lo son la lagrima que cae de su rostro, destellos en el cielo y la oz que sale en los primeros fotogramas.

Una vez terminadas todas las ilustraciones se las descargó en formato imagen y en una aplicación de edición se realizó la unión de los fotogramas dando como resultado una animación.

Enlace directo hacia la obra terminada:

<https://www.youtube.com/shorts/Nf2E8OA11Xo>

https://www.facebook.com/brigitte.cochancela/videos/392893113358794?locale=es_LA

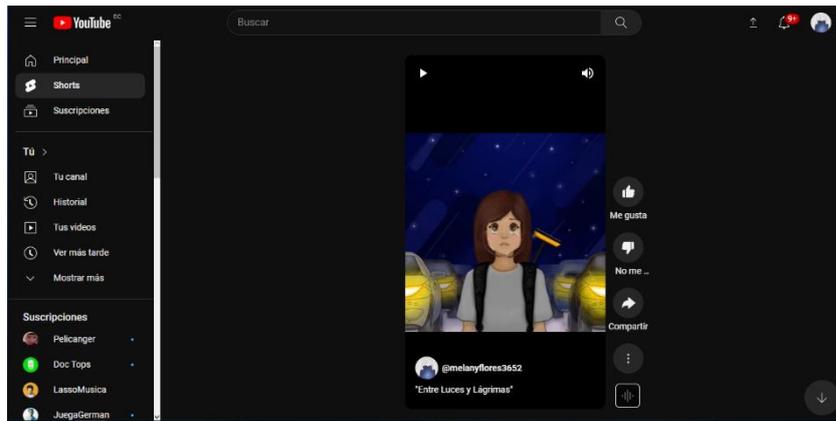


Ilustración 37: Edicion Final

Fuente: Los autores, 27/02/24

Capítulo IV. Discusión Crítica

4.1 Abordaje Crítico-Reflexivo Sobre La Función De La Obra

El presente trabajo de investigación aborda a la IA como una herramienta para el artista en la creación de propuestas. El arte generado por inteligencia artificial muchas de las veces no son considerado una obra de arte, por eso, se ha optado por utilizar este recurso para su investigación, ubicando el interés a favor de utilizarla como herramienta.

Tras concluir este trabajo de investigación, resulta en una propuesta artística hecha con IA como herramienta en su creación, usándola para entrelazar una temática social con una obra tradicional y apropiándonos de ella digitalmente. El propio artista ejecutó su aplicación y la IA se usó para conseguir referencias lineales de la composición de la obra, otros elementos como la creación de personaje, la paleta de colores y su aplicación.

La presente crítica fue brindada por el Lic. Jhon Robles, graduado de la universidad técnica de Machala, actualmente ejerce como docente en talleres particulares y brindados por el municipio de Piñas, anteriormente trabajo como docente de dibujo y pintura en el municipio de Machala.

Como resultado del conversatorio, obtuvimos una crítica imparcial a cerca de nuestro resultado de investigación:

El tema abordado genera debates en lo moral que puede o no ser utilizar a la inteligencia artificial dentro del proceso de creación de una obra, a pesar de que se haya utilizado la IA como herramienta, no desmerita que la idea y el pensamiento sea de los autores, ya que la IA carece del factor de recopilación de experiencias por lo que sí o sí necesita de la intervención humana para poder generar arte o una propuesta artística.

La obra también fue presentada al público en general mediante redes sociales, se pudo recopilar opiniones negativas y positivas, ya que, el tema sobre la inteligencia artificial y arte digital aun es un poco controversial.

CONCLUSIONES

Gracias a la investigación realizada sobre la inteligencia artificial en el ámbito artístico hemos concluido que las IA pueden ser utilizadas como herramienta para la creación de una propuesta artística.

La inteligencia artificial no trabaja de manera autónoma por lo que necesita de la idea del artista para generar propuestas, así, la obra contendrá el mismo peso conceptual que una obra tradicional ya que la IA solo es una herramienta rápida de investigación y creación de imágenes referenciales, lo que, agiliza el tiempo de creación de una propuesta.

Actualmente, la sociedad ha avanzado hasta el punto en el que el artista debe adaptarse al tiempo de evolución del mismo, por lo que no puede detenerse a realizar investigaciones largas.

BIBLIOGRAFIA

1. Vishvakarma, R., Verma, V., & Singh, T. (2020). An Indian Digital Medium Artist's Experience, Exploration and Exposition of Digital Art. IEEE Xplore.
2. Mateo, E. R. (2022). Redes que crean arte. *Ausart*, 10(1), 129-141. <https://doi.org/10.1387/ausart.23579>
3. Mironova, A. A., Robache, F., Deltombe, R., Guibert, R., Nys, L., & Bigerelle, M. (2020). Digital Cultural Heritage Preservation in Art Painting: A surface roughness approach to the brush strokes. *Sensors*, 20(21), 6269. <https://doi.org/10.3390/s20216269>
4. Góes, M. S., & Teixeira, M. S. (2021). Arte e cultura digital na educação infantil: a galáxia na palma da mão. *Olhar de Professor*, 24, 1-20. <https://doi.org/10.5212/olharprofr.v.24.17578.064>
5. Wei, D., & Rafael, Â. (2021). Digital Art and the Belt and Road Initiative: Opportunities, Challenges and Perspectives. *Revista de Direito Internacional*, 17(3). <https://doi.org/10.5102/rdi.v17i3.7238>
6. Carlson, W. E., Hackathorn, R. J., Parent, R., Johnson, C., Kasik, D. J., & Whitton, M. C. (2021). Computer Graphics and Animation at the Ohio State University. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 41(3), 8-17. <https://doi.org/10.1109/mcg.2021.3070624>
7. Moyano, S. R. (2023). La fotografía, la ilustración y la tipografía como recurso gráfico en la era post digital = Photography, illustration, and Typography as a graphic resource to the post-digital age. *ArDIn : Arte, Diseño e Ingeniería*, 12, 115-143. <https://doi.org/10.20868/ardin.2023.12.5063>
8. Martín, I. S., Lora, M. G., & Guarinos, V. (2022). Animation as an advertising Resource. Analysis from a gender perspective. *Revista Mediterránea de Comunicación: Mediterranean Journal of Communication*, 13(1), 441. <https://doi.org/10.14198/medcom.19699>
9. Fenoll, V. (2019). La representación de la dictadura en el cine de animación argentino. *Vivat academia (Alcalá de Henares)*, 45-66. <https://doi.org/10.15178/va.2019.149.45-66>

10. Aleksieiev, O. M., Korotun, M., & Trebukhov, D. V. (2018). ВИКОРИСТАННЯ АНІМАЦІЇ ЯК ЗАСОБУ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ІНЖЕНЕРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ. *Information Technologies and Learning Tools*, 65(3), 76. <https://doi.org/10.33407/itlt.v65i3.1985>
11. Koutsoukos, S. S. M. (2020). FOTOGRAFIAS e HISTÓRIAS. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77065180016>
12. Enguita, M. F. (2018). Sociedad y Educacion en el legado de la ilustracion: Crédito y débito. DOAJ (DOAJ: Directory of Open Access Journals). <https://doi.org/10.5335/rep.v13i3.7715>
13. Llinares, L. M. (2019). Garcés, Marina (2017). Nueva ilustración radical. Barcelona: Anagrama. Papeles del CEIC: International Journal on Collective Identity Research, 2019, 61. <https://doi.org/10.1387/pceic.20501>
14. Piñera, J. C. (2021). Cinema Fantasma's Extraordinary Creatures. A case study. *Economía creativa*, 14, 165-221. <https://doi.org/10.46840/ec.2020.14.06>
15. Llinares, L. M. (2019). Garcés, Marina (2017). Nueva ilustración radical. Barcelona: Anagrama. Papeles del CEIC: International Journal on Collective Identity Research, 2019(2), 61. <https://doi.org/10.1387/pceic.20501>
16. Otero-Cortés, A. (2019). El mercado laboral rural en Colombia, 2010-2019. <https://doi.org/10.32468/dtseru.281>
17. Echeverría, W. S. A. (2019). Inclusión productiva y social en Ecuador. *Problemas del Desarrollo*, 50(197). <https://doi.org/10.22201/iiec.20078951e.2019.197.64747>
18. Del Mar González López, M., & Liria, R. L. (2021). Percepción sobre la igualdad en jóvenes adolescentes y el rol de la educación. *International Journal of Developmental and Educational Psychology: INFAD. Revista de Psicología*, 2(1), 401-408. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2021.n1.v2.2084>
19. Ocio, A. R. (2021). La formación en igualdad de género en los grados de educación primaria. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1). <https://doi.org/10.6018/reifop.390951>

20. Aguilar, C. K. A., Castillo, L. B., Ríos, E. V., Vargas-Daza, E. R., Galicia-Rodríguez, L., & González, L. M. (2018). Asociación de sobrepeso u obesidad con trastornos del estado de ánimo en adolescentes. *Archivos Latinoamericanos De Nutricion*, 68(4), 321-327. <https://doi.org/10.37527/2018.68.4.005>
21. Alonso, R., & Olivos, C. (2020). La relación entre la obesidad y estados depresivos. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 31(2), 130-138. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2020.02.004>
22. Sedano, M. G. (2019). La rebelión de las máquinas. Arte, singularidad tecnológica y ciencia ficción. *Arte Individuo Y Sociedad*, 31(3), 643-658. <https://doi.org/10.5209/aris.61598>
23. Flantrmsky, H., & Flantrmsky, Ó. (2020). La posibilidad del arte en agentes artificiales. *Interfaces numériques*, 9(1). <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.4103>
24. Sesé, J. R. (2020). El diseñador gráfico en la era de la inteligencia artificial. *Eme*, 8(8), 66. <https://doi.org/10.4995/eme.2020.13210>
25. Mir, E. V. (2023). El cambio de paradigma de la inteligencia artificial. *Eme*, 11, 64-75. <https://doi.org/10.4995/eme.2023.19249>