



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS**

**ARTE ALGORITMICO: EL PAPEL DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL  
EN LA CREACION ARTISTICA CONTEMPORANEA**

**GOMEZ PARRA DANIELA FERNANDA  
LICENCIADA EN ARTES PLASTICAS**

**GUAMAN MONSERRATE STEPHEN OSWALDO  
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA  
2023**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS**

**ARTE ALGORITMICO: EL PAPEL DE LA INTELIGENCIA  
ARTIFICIAL EN LA CREACION ARTISTICA  
CONTEMPORANEA**

**GOMEZ PARRA DANIELA FERNANDA  
LICENCIADA EN ARTES PLASTICAS**

**GUAMAN MONSERRATE STEPHEN OSWALDO  
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA  
2023**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS**

**PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS**

**ARTE ALGORITMICO: EL PAPEL DE LA INTELIGENCIA  
ARTIFICIAL EN LA CREACION ARTISTICA  
CONTEMPORANEA**

**GOMEZ PARRA DANIELA FERNANDA  
LICENCIADA EN ARTES PLASTICAS**

**GUAMAN MONSERRATE STEPHEN OSWALDO  
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**LOOR LOOR LEONARDO LENIN**

**MACHALA  
2023**

# ARTE ALGORITMICO: EL PAPEL DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CREACION ARTISTICA CONTEMPORANEA

*por* DANIELA GOMEZ

---

**Fecha de entrega:** 06-mar-2024 06:34p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2313686364

**Nombre del archivo:** PT\_GOMEZ\_Y\_GUAMAN\_removed.pdf (4.39M)

**Total de palabras:** 7720

**Total de caracteres:** 41032



# ARTE ALGORITMICO: EL PAPEL DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CREACION ARTISTICA CONTEMPORANEA

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

8%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

---

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

---

< 1%

★ portalrecerca.uab.cat

Fuente de Internet

---

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Apagado

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

Los que suscriben, GOMEZ PARRA DANIELA FERNANDA y GUAMAN MONSERRATE STEPHEN OSWALDO, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado ARTE ALGORITMICO: EL PAPEL DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CREACION ARTISTICA CONTEMPORANEA, 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.

Los autores 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.

Los autores 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.



GOMEZ PARRA DANIELA FERNANDA

0750882227



GUAMAN MONSERRATE STEPHEN OSWALDO

0750630295

UNIVERSITAS  
MAGISTRO-  
RUM  
ET SCHOLAR-  
IUM

## AGRADECIMIENTOS

Mis agradecimientos se extienden principalmente a mis padres que brindaron perspectivas valiosas y compartieron sus conocimientos, contribuyendo de manera significativa a mi vida. Quiero reconocer el apoyo incondicional de mi familia durante este proceso, su aliento constante ha sido fundamental para superar los desafíos y alcanzar este logro académico. Finalmente, agradezco a todos aquellos que, de alguna manera colaboraron en este proyecto y ayudaron a dar forma a este trabajo de titulación. Su contribución ha sido fundamental para el éxito de esta investigación y este trabajo no habría sido posible sin la colaboración y respaldo en todo momento de mi querido esposo Stephen Oswaldo Guaman Monserrate haber llegados juntos hasta aquí y lo que quede por venir.

Daniela Fernanda Gómez Parra

Mi más profundo agradecimiento, principalmente a Dios, por permitirme llegar aquí, a mis padres por ese gran apoyo día tras día, especialmente también agradecer a mi esposa Daniela Fernanda Gómez Parra por permitirme compartir mi vida a su lado, y ser compañeros desde el 1er Semestre, a los profesores de la carrera que hacen lo que está a su alcance para el mejoramiento formativo, artísticamente hablando y por último a las autoridades pertinentes por el apoyo incondicional a la carrera de Artes Plásticas.

Stephen Oswaldo Guaman Monserrate

## RESUMEN

El presente trabajo de titulación se adentra en el apasionante cruce entre la Inteligencia Artificial (IA) y el arte, explorando cómo esta tecnología ha redefinido la creación artística en una amplia gama de disciplinas. Se analizan ejemplos de éxito donde la IA ha sido la fuerza impulsora detrás de obras innovadoras, mientras se examinan detenidamente las implicaciones éticas y estéticas que surgen de esta convergencia. Además, se profundiza en el papel en constante evolución del artista en un contexto donde la IA colabora y desafía las concepciones tradicionales de creatividad en el contexto de cómo los grandes artistas de cada época creaban antiguamente sus obras totalmente magníficas pero con el lapso del tiempo mínimo de 1 año en adelante, en cuanto a producción se refiere.

Uno de los aspectos más destacados de esta investigación es el nuevo y emocionante uso de la inteligencia artificial como soporte e inspiración para propuestas artísticas totalmente originales. La capacidad de la IA para generar ideas, formas y estilos únicos está abriendo nuevas fronteras en el mundo del arte, permitiendo a los artistas explorar territorios previamente inexplorados y crear obras que desafían las convenciones establecidas. Esta nueva herramienta no solo ofrece una fuente inagotable de inspiración, sino que también proporciona a los artistas la oportunidad de expandir sus horizontes creativos y explorar nuevas formas de expresión.

Además, cabe destacar el ahorro significativo de tiempo que la inteligencia artificial otorga a los artistas en su proceso creativo. Antes, la realización de una obra de arte podía requerir semanas, meses o incluso años de trabajo arduo. Sin embargo, con el uso de la IA, los artistas pueden generar ideas, experimentar con diferentes enfoques y producir obras completas en un período de tiempo considerablemente más corto. Esta eficiencia en el proceso creativo permite a los artistas dedicar más tiempo a la experimentación y la exploración, enriqueciendo así su práctica artística y fomentando la innovación.

Es importante destacar que este estudio aborda el tema del uso de la inteligencia artificial en el arte de manera positiva y progresista. En lugar de ver a la IA como una amenaza para la

creatividad humana, se reconoce como una herramienta poderosa que puede potenciar y enriquecer la práctica artística. Al adoptar una postura favorable hacia las nuevas tecnologías y reconocer sus beneficiosas características, los artistas pueden aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la IA para explorar nuevas formas de expresión y llevar su arte a nuevas alturas.

En resumen, este estudio proporciona una visión integral de la intersección entre la IA y el arte, destacando tanto sus beneficios como sus desafíos en la búsqueda de una expresión artística única y vanguardista. Al examinar el novedoso uso de la inteligencia artificial como soporte e inspiración para nuevas propuestas artísticas, así como su capacidad para ahorrar tiempo y enriquecer la práctica artística, se subraya la importancia de adoptar una actitud positiva hacia la IA en el mundo del arte, reconociendo su potencial para impulsar la creatividad y la innovación en el porvenir de las décadas siguientes.

**Palabras clave:** Inteligencia Artificial (IA) – Beneficios – Desafíos – Vanguardista – Tiempo – Creatividad – Tecnologías – Experimentación – Innovación – Creatividad

## **ABSTRACT**

This degree work delves into the exciting intersection between Artificial Intelligence (AI) and art, exploring how this technology has redefined artistic creation in a wide range of disciplines. Successful examples where AI has been the driving force behind innovative works are analyzed, while the ethical and aesthetic implications arising from this convergence are closely examined. In addition, the constantly evolving role of the artist is delved into in a context where AI collaborates and challenges traditional conceptions of creativity in the context of how the great artists of each era previously created their totally magnificent works but with the minimum time span of 1 year onwards, as far as production is concerned

One of the most notable aspects of this research is the new and exciting use of artificial intelligence as support and inspiration for totally original artistic proposals. AI's ability to generate unique ideas, shapes and styles is opening new frontiers in the art world, allowing

artists to explore previously unexplored territories and create works that challenge established conventions. This new tool not only offers an endless source of inspiration, but also provides artists with the opportunity to expand their creative horizons and explore new forms of expression.

In addition, it is worth highlighting the significant time savings that artificial intelligence gives artists in their creative process. Previously, the making of a work of art could require weeks, months or even years of hard work. However, with the use of AI, artists can generate ideas, experiment with different approaches, and produce completed works in a considerably shorter period of time. This efficiency in the creative process allows artists to dedicate more time to experimentation and exploration, thus enriching their artistic practice and fostering innovation.

It is important to highlight that this study addresses the issue of the use of artificial intelligence in art in a positive and progressive way. Rather than seeing AI as a threat to human creativity, it is recognized as a powerful tool that can enhance and enrich artistic practice. By adopting a favorable stance towards new technologies and recognizing their beneficial characteristics, artists can make the most of the opportunities that AI offers to explore new forms of expression and take their art to new heights.

In summary, this study provides a comprehensive view of the intersection between AI and art, highlighting both its benefits and challenges in the pursuit of unique and avant-garde artistic expression. Examining the novel use of artificial intelligence to support and inspire new artistic proposals, as well as its ability to save time and enrich artistic practice, highlights the importance of adopting a positive attitude towards AI in the art world, recognizing its potential to boost creativity and innovation in the coming decades.

**Keywords:** Artificial Intelligence (AI) – Benefits – Challenges – Avant-garde – Time – Creativity – Technologies – Experimentation – Innovation – Creativity

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN.</b>	6
<b>CAPITULO I.</b>	7
<b>CONCEPCION DEL OBJETO ARTISTICO.</b>	7
1.1. Conceptualización del objeto artístico.	7
1.2. Contextualización teórica del objeto artístico.	10
<b>CAPITULO II.</b>	18
<b>CONCEPCION DE LA OBRA.</b>	18
2.1. Definición de la obra	18
2.2 Fundamentación de la obra	18
<b>CAPITULO III.</b>	21
3. Fases de construcción de la obra.	21
3.1. Producción Artística.	21
3.2. Edición final de la obra de arte.	22
<b>CAPITULO IV.</b>	23
4. Abordaje critico-reflexivo sobre la función de la obra	23
<b>CONCLUSIONES</b>	24
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	25
<b>LISTA DE ILUSTRACIONES</b>	28
<b>LISTA DE IMÁGENES</b>	29

## **INTRODUCCIÓN.**

La IA se hace cada vez más presente en nuestro entorno, la IA aportar soluciones en muchos campos de ciencia y las artes visuales no son la excepción, causando un gran impacto en la forma como crear arte a través de un ordenador, llegando a compararse con la producción manual de un artista. Es pertinente señalar que sin la inteligencia humana la inteligencia artificial no existiría.

La inteligencia artificial funciona a través de la implementación de algoritmos y técnicas en sistemas informáticos, los cuales permiten que una máquina o dispositivo aprenda de los datos y mejore su rendimiento, razón por la que, desarrollado un software, este puede usarse para componer obras de arte totalmente inéditas. Una de esas obras se debatirá en el presente trabajo de titulación.

Históricamente, resulta difícil para la sociedad conciliarse con las máquinas que pretenden suplantar y agilizar procesos que la mano del artista no puede resolver en un determinado tiempo, y recurrimos a la IA para culminar con más rapidez. La IA puede ayudar a los artistas a automatizar procesos creativos, ahorrando tiempo y permitiendo centrarse en las partes más creativas y desafiantes del proceso creativo.



## **CAPITULO I.**

### **CONCEPCION DEL OBJETO ARTISTICO.**

#### **1.1. Conceptualización del objeto artístico.**

En el presente año se viven tiempos modernos muy avanzados en cuanto a la tecnología, el ser humano con el paso de los años ha ido evolucionando su forma de pensar e idealizar como hacer la vida aún más fácil y siglo tras siglo ha ido evolucionando, en principio caminaban, después navegaba, posteriormente uso vehículos de dos y cuatro ruedas en firme, y, por último, helicópteros, aviones y el espacio exterior. Estos últimos años se ha hablado mucho de la IA alrededor del mundo, sobre todo si es beneficiosa o no para la humanidad, Lasse Rouhiainen, investigador y experto en nuevas tecnologías, no dice lo siguiente:

En mis seminarios, intento simplificar el tema, definiendo la IA como “la habilidad de los ordenadores para hacer actividades que normalmente requieren inteligencia humana”. Pero, para brindar una definición más detallada, podríamos decir que la IA es la capacidad de las máquinas para utilizar algoritmos, aprender de los datos y utilizar lo aprendido en la toma de decisiones tal y como lo haría un ser humano.

(Rouhiainen, 2018, p. 17).

De esta forma en la que se presenta la IA nos damos cuenta de diferentes situaciones, la primera a mencionar es que ningún ser humano nace sabiéndolo todo, pero llega el momento en que cada individuo tiene que darle un rumbo a su vida y optar por alguna profesión en particular, muchos de ellos por sus aptitudes y predisposición optan por las artes. En la actualidad, la IA permite la creación de nuevas formas de arte, como el arte generativo, que emplea algoritmos y redes neuronales para generar obras de arte únicas. Este tipo de arte puede desafiar las concepciones tradicionales de lo que es una obra de arte y puede ampliar el espectro de posibilidades creativas. La IA también ha cambiado el papel del artista en la creación de arte. En lugar de ser el creador único y exclusivo de una obra de arte, el artista puede trabajar con herramientas de IA para crear una obra de arte que sea generada en

colaboración con la inteligencia artificial y este es uno de los principales objetivos que los proponentes de este trabajo de titulación quieren mostrar.



**Figura 1.** *Acuarela de Alan Turing* generada mediante inteligencia artificial, Turing es considerado el padre de la IA.<sup>1</sup>

Enfocarse ya más a fondo relacionando la IA con el arte, la IA puede llegar a ser el gran detonante en el arte del presente y futuro. Cada artista en este mundo es diferente a los demás, también existen los que se inspiran en otros artistas que utilizan diferentes técnicas, y soportes, así mismo los artistas que están más ligados a lo comercial y se ajustan totalmente a lo que el cliente desee. Los artistas de gran renombre en las diferentes épocas, no contaban con una computadora que les mostrara imágenes con que guiarse, cada uno de ellos encontraba su lugar o actividad en la cual inspirarse, retratar sucesos históricos, retratos de personajes, obras inéditas, toda lo que el artista con el pasar del tiempo fue construyendo desde sus ideas hasta llegar a convertirlas en realidad. El arte está en constante evolución y debemos adaptarnos a él.

**Figura 2.** *Imagen de una ciudad futurista generada por la IA Midjourney.* La composición está en el dominio público al no ser de un autor humano.<sup>2</sup>

La IA dependiendo de su rol, función y algoritmos lo hace de manera exacta, en el arte su aplicación es igual que en otros campos profesionales. Si un artista en el pasado se tardaba algún tiempo en llevar a cargo su propuesta artística en la actualidad gracias a la IA, pueden construir su propuesta artística en un menor tiempo que antes da la existencia de esta nueva tecnología, de allí la



<sup>1</sup> Imagen recuperada de “Wikipedia” (Turing, 2023) CC0.

<sup>2</sup> Imagen recuperada de “Wikipedia” Dominio Publico

interrogante, si la IA en el mundo del arte es realmente ético. Es importante establecer principios éticos sólidos para guiar el desarrollo y uso de la IA en el campo de las Artes Visuales (AV). Estos principios pueden incluir la equidad, la transparencia, la privacidad, la responsabilidad y la seguridad.

Uno de los análisis más atractivos y pertinentes desde el arte es aquel que delimita las problemáticas y aspectos más relevantes de las IA desde el punto de vista de la ética. Este enfoque arroja unas consideraciones éticas que gravitan en torno a la utilización de las mismas, pero también a su propia existencia, sus dimensiones ontológicas. Algunas reflexiones llevadas a cabo en los últimos tiempos podrían ser consideradas a partir de tres ejes fundamentales. La síntesis de los mismos y sus analogías en los discursos artísticos presentados permitirá analizar algunas de las características presentes en el arte tecno científico que reflexiona en torno al aprendizaje automático. Estos tres ejes de consideración ética son: la autonomía real de estas tecnologías (cuestionada por estudios y proyectos que giran en torno a la autoconsciencia de las máquinas), el valor real de su creatividad en relación con la creatividad humana y, por último, su capacidad moral dada su imbricación en los procesos sociales de comunicación, poder y control. (Sedano, 2022, p. 75).

Por consiguiente, en cuanto a la ética se refiere, independientemente de lo que cada ser humano piense, se debe ser realistas a la hora de mejorar y llevar a cabo los procesos artísticos en un tiempo adecuado, el de culminar una obra en menos tiempo de lo planeado con ayuda de la IA. En la intervención de la propuesta claramente existe el aprovechamiento del tiempo para dedicarlo para otros fines de producción.

Desde siempre el ser humano busca aprovechar el tiempo de manera más eficiente para la realización de sus proyectos, y ser más productivo, producir arte es una de esas actividades y que gracias a la tecnología de la IA esos proyectos son realizados en menor tiempo en comparación con los tiempos del pasado. Hoy en día tenemos tantas cosas que hacer y tan poco tiempo que frecuentemente nos sentimos sobrepasados y estresados; por otro lado, vemos personas que son capaces de conciliar todos los aspectos de su vida con facilidad;

¿Cómo lo hacen? Gracias a las nuevas tecnologías como es el caso de DALL·E 2, un sistema de inteligencia artificial que puede crear imágenes y arte realistas a partir de una descripción en lenguaje natural.



**Figura 3.** Imagen generada por DALL-E 2, de una mujer haciéndose un selfi con la imitación de un extraterrestre.<sup>3</sup>

Con DALL·E 2 se pueden crear imágenes y arte original y realista a partir de una descripción, se pueden combinar conceptos, atributos y estilos. La paleta de colores, las imágenes y el concepto. La particularidad que tienen los programas que utilizan la IA como es el caso de DALL·E 2, es importante señalar que todos los comandos para generar imágenes a través de la IA están en inglés, razón por la que es importante conocer sus nombres en inglés. Recuerden que mientras más se conozcan los comandos se creará al detalle la propuesta del artista. Es bien sabido que el arte es un medio para el desarrollo creativo y el canal de expresión por excelencia del ser humano. A través de las diferentes disciplinas artísticas, el individuo transmite emociones y sentimientos, y da a conocer su visión del mundo. Es una herramienta clave dentro de la educación, razón por la cual debemos conocer todas las disciplinas y principios referentes a las artes visuales, como las diferentes etapas artísticas, técnicas y materiales existentes. El arte a lo largo de los siglos ha evolucionado, desde la pintura rupestre en la prehistoria hasta el arte digital creado con la ayuda de la IA.

## **1.2. Contextualización teórica del objeto artístico.**

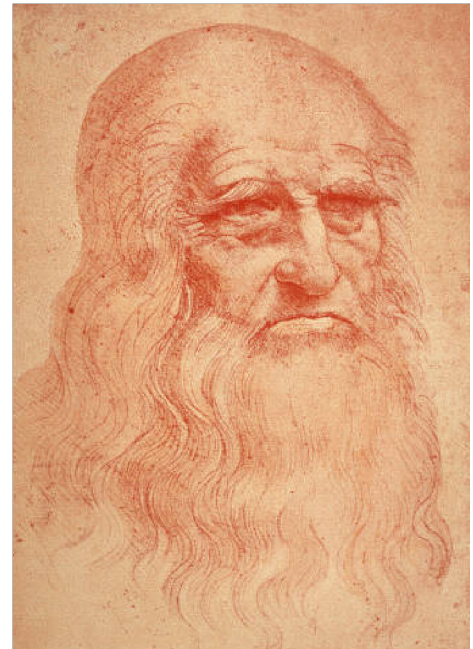
La obra se la llevará a cabo en un presente simultáneo con artistas de renombre de cada una de las épocas de la historia del arte de una época como es el caso de Leonardo Da Vinci, (Renacimiento), Diego Velázquez (Barroco español), William Turner, (Romanticismo) y por último a Vincent Van Gogh, (Postimpresionismo).

---

<sup>3</sup> Imagen recuperada de “Wikipedia” [Imagen] (Icygyrosi, 2022) Dominio Publico.

**Figura 4.** Posible *Autorretrato* de Leonardo da Vinci realizado entre 1512 y 1515.<sup>4</sup>

Leonardo en su multidisciplinaria vida presentaba su arte desde un punto de vista totalmente distinto a cualquier otro artista del renacimiento, el estudio anatómico del ser humano como el “Hombre de Vitruvio” lo condujo a innumerables estudios sobre las proporciones ideales del cuerpo humano. Su vocación e inclinación artística estaba indisolublemente unida a su experimentación científica y ambas conformaban su incansable



espíritu investigativo. “Leonardo fue, de algún modo, el predecesor de aquellos que, como Galileo, revolucionaron la ciencia y nuestra manera de ver el mundo”. (Carabante, 2018, p. 198)



**Figura 5.** Velázquez se autorretrató en uno de sus cuadros más emblemático “*Las meninas*” pintando, en 1656. En las mangas de su vestido y en su mano derecha se aprecia su estilo final rápido y abocetado. En su paleta distinguimos los pocos colores que utilizaba en sus pinturas. La cruz de la Orden de Santiago que lleva en el pecho fue añadida al cuadro posteriormente.<sup>5</sup>

Según Luis Gadde “La figura de Velázquez se ha interpretado tradicionalmente desde el punto de vista de su aproximación a lo real. Sin embargo, muchos de sus trabajos se han visto sujetos a una serie de influencias procedentes de la Antigüedad clásica” (Gadde, 2021, p. 2). Algo importante a mencionar del artista es el dominio del claro-oscuro,

<sup>4</sup> Imagen recuperada de “Wikipedia” [Tiza roja sobre papel] (Da Vinci, 1512) Dominio Publico. <sup>5</sup> Imagen recuperada de “Wikipedia” [Oleo sobre lienzo] (Velazquez, 1656) Domonio Publico.



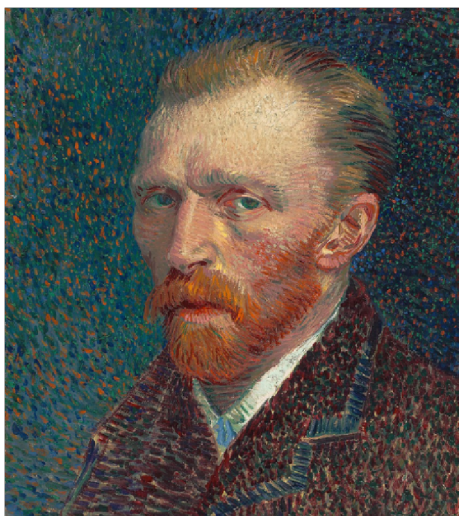
influenciado probablemente por el tenebrismo de Michelangelo Merisi da Caravaggio (más conocido como Caravaggio).

**Figura 6.** William Turner. *Autorretrato*, óleo sobre lienzo.<sup>5</sup>

La temática preferida de Turner fue mostrar el asombroso poder de la naturaleza, incluso destructivo sobre el ser humano, a quien muestra a merced de los fenómenos y catástrofes naturales gracias a su peculiar estilo de pintura, caracterizado por el uso de técnicas exclusivas de la acuarela que generaban luminosidad, fluidez y efectos atmosféricos efímeros. (Fortoul, 2023, p. 59)



Según la visión de la Dra. Fortoul, William Turner plasmaba todo lo que percibía en su mente, más no lo que veía en su presente como tal, dando vida a sus acuarelas y paisajes mágicos. William personalmente pertenece completamente a la estructuración de mi obra en cuanto a la ubicación de los elementos que componían la obra.



**Figura 7.** Vincent Van Gogh *Autorretrato*.<sup>6</sup>

El artista neerlandés Vicente Van Gogh, es considerado uno de los artistas más relevantes del posimpresionismo, los trazos, pinceladas y colores vibrantes de sus obras son un verdadero estudio debido a la gran contribución en el campo de la plástica del emblemático y controversial artista. Con Vincent Van Gogh se complementa la primera parte de la propuesta

<sup>5</sup> Imagen recuperada de “Wikipedia” [Oleo sobre lienzo] (Turner, 1799). Dominio Publico.

<sup>6</sup> Imagen recuperada de “Wikipedia” [Oleo sobre lienzo] (Van Gogh, 1887) Dominio Publico.

del trabajo de titulación en la que cada uno de ellos: Leonardo, Diego, William y Vincent son parte fundamental de la propuesta para generar mediante la IA, esta propuesta que no tiene, según lo investigado antecedentes en la carrera de Artes Plásticas de la Universidad Técnica de Machala.

A finales de 1883, Vincent regresa a casa de sus padres, ahora en Nuenen. Fue un tiempo decisivo para el pintor, quien dejaría más de doscientos, oleos. A pesar del escepticismo que los padres muestran por sus pinturas, ponen a su disposición un taller en el jardín, donde Vincent pinta de forma incansablemente las cabezas de los campesinos del pueblo. Así, los campesinos locales resultaron ser su tema favorito, en parte debido a la fuerte afinidad que sentía hacia los trabajadores pobres, y, por otra parte, debido a su admiración por el pintor Millet, quien también produjo muchas pinturas dedicadas a los trabajadores del campo. (Ruiz, 2022, p. 11).

La cita mencionada con anterioridad nos presenta una de las fuentes de inspiración del artista. Van Gogh se sintió fuertemente atraído por las labores del campo y pintó a los campesinos en sus actividades laborales. Cabe señalar que uno de sus artistas preferidos de Vincent con temas campestres fue Jean-François Millet.

Teniendo presente a los artistas antes mencionados, en la propuesta de la obra faltaría un integrante más, el cual tendría como nombre el nuevo testamento del arte, para el entendimiento más a fondo del mensaje de la obra a realizar, se tiene a los artistas con sus respectivos talentos y visiones. Cada artista siempre destacará en alguna técnica y la utilización de dicho material, pero de allí está en cada artista poder llevar a cabo sus propuestas de la mejor forma y en dedicarse por completo a sus debilidades y fortalezas. El 5 artista a mencionar es aquel que forman parte del futuro, con el uso adecuado de las nuevas tecnologías y los medios tradicionales, tener en consideración una buena factura en cada trazo y dar inicio a un arte totalmente rápido, no solo en propuestas con ayuda de la inteligencia artificial si no también en el aprender diario. Antiguamente se buscaba las academias de arte con gran renombre y allí iban todos los artistas a probarse y ver si eran dignos de ser alumnos, pero en estos tiempos, herramientas como la aplicación de YouTube siendo la número 1 a

nivel mundial en cuanto a repositorio de todo tipo de videos de carácter educativo multidisciplinar, y en tiempo libre autoeducarse, dando como mensaje que el arte en el ámbito laboral, ornamental y expositivo será totalmente diferente. Explicado, situando el tiempo y espacio de la obra a realizarse, se expondría los métodos utilizados por el cual la propuesta artística fue realizada y también como soporte a entender cuan positivo puede llegar a ser la ayuda de las nuevas intervenciones tecnológicas en el arte.

La metodología propuesta se basa en identificar nociones que parten de la teoría digital y que pueden ser aplicadas a procesos de creación o análisis en el campo de las artes. Los conceptos se ejemplifican con referencias artísticas y se busca que los estudiantes identifiquen y traigan nuevos ejemplos. Aquí no se profundizará en esto, aunque mencionaremos algunos referentes puntuales. “La propuesta es que los estudiantes experimenten ejecutando lluvias de ideas y ejercicios de conceptualización que les encaminen en un proceso de creación colectiva interdisciplinar” (Cagigal, 2018, p. 114). Según Cagigal desde su teoría él plantea la “lluvia de ideas” como el gran denótente en las propuestas, sabiendo cuan sencillo es la realización de las mismas explicando en el siguiente párrafo las instrucciones para la realización de la propuesta artística:

1. Con ayuda de un dispositivo móvil o computacional, escoger el programa artístico con la inteligencia artificial como herramienta. (Adobe Firefly)
2. Con la selección de palabras claves (en inglés preferiblemente, debido a que la inteligencia artificial en su mayoría está programada en inglés que en español) y opciones que suministra el programa como, coloración, técnicas a realizar o tipo de imagen van llevando a cabo la selección de la propuesta con base en sus preferencias (programas como Adobe Firefly, nos muestra hasta 4 imágenes por comandos seleccionados)
3. Por último con las propuestas elegidas, ir construyendo la obra sabiendo que una reproducción al 100% de la IA en programas gratuitos no es de autoría, sino del programa en cuestión. (Aplica también en la prueba gratuita de Adobe Firefly).





**Figura 8.** Captura de pantalla, exposicion de las 4 propuestas realizadas por la IA de Adobet Firefly interfaz.<sup>7</sup>

En el presente, las redes sociales han tenido un papel muy importante en la difucion de informacion de todo tipo, en este caso la de las propuestas artisticas, asi mismo los cibernautas reaccionan de muchas formas, artistas sobre todo digitales afirman que ponen en peligro la creatividad humana, sin embargo otros artistas comentan cuan beneficioso puede llegar a ser realizar propuestas de la noche a la mañana.

La Inteligencia Artificial (IA) ha tenido un rápido avance en las últimas décadas, transformando numerosos aspectos de nuestras vidas. Uno de los campos en los que ha tenido un impacto significativo es la educación. La combinación de la IA y la educación ha abierto un abanico de posibilidades para mejorar la forma en que enseñamos y aprendemos. (Gomez, 2023, p. 217)

En la educacion priman los conocimientos de los docentes y como lo imparten sus clases de artes a los alumnos son correctas, con la ayuda de la IA los veneficios seran mayores, a mayores veneficios, mayores posibilidades en el campo de las artes.

Junto al desarrollo que estas técnicas de IA han alcanzado en nuestros días, aparece también la técnica Bigdata (BD en adelante), consistente en la extracción y manejo de datos que permiten realizar predicciones sobre el comportamiento futuro de las personas. Estas técnicas de BD se convierten en la esencia de la IA, permitiendo obtener información personal más allá de la proporcionada o disponible. (Hermosilla, 2023, p. 91).

Asi mismo como una IA esta programada para recabar informacion, el limite siempre esta en su algoritmo, en el Internet y sobre todo las redes sociales, dia tras dia suben millones de

---

<sup>7</sup> Adobe Firefly ofrece la gratuidad solamente en las primeras 15 propuestas. Elaboracion Propia.

fotos en la nube de las cuentas de cada usuario, ligadas por supuesto a la aplicación, pero absolutamente todo está conectado a través del internet. (Izquierdo, 2023). El principal motivo por el cual es necesario adoptar una nueva directiva en la materia que nos ocupa es la necesidad de adaptar los productos que han irrumpido en el mercado, los llamados bienes con elementos digitales, que pueden incorporar sistemas de inteligencia artificial (p. 3).

Con el uso de las IA todos los procesos informáticos que se llevan a cabo en los programas son totalmente innovadores y ofrecen bastante variedad en comparación a años anteriores, los bienes digitales toman protagonismo. “Por otro lado, el metaverso es un universo digital hiperconectado que promete cambiar radicalmente el comportamiento de los consumidores y la forma en que las marcas y las empresas realizan transacciones” (Guatemala, Germán, y Martínez, 2023, p. 163). También como los llamados “NFT” siendo imágenes creadas digitalmente como una posesión con valores monetarios de todo tipo. “Particularmente en esta época, la propiedad intelectual se encuentra frente a un reto representado en las tecnologías emergentes, ya que sus contenidos cada vez tienen más relación con obras hechas por medios informáticos” (Patricia, Marlon, y Rico, 2023, p. 3). La ética se encuentra vulnerable para algunos artistas en la utilización de IA. Bien se sabe como cada artista construye su obra desde 0, enfocándose en un tema y desarrollándolo paso a paso, pero esta en cada persona darle un correcto uso a las nuevas tecnologías en favor de todos, usándolas como creación propia, más no como copia. Cualquier programa con IA y los comandos adecuados puede ofrecer diferentes propuestas, esta en uno mismo como desarrollarlas desde el punto de vista del artista y no olvidar lo que nos hace humanos, la prueba el error. “la necesidad de abordar la lectura desde la literacidad, pues esta permite reflexiones críticas y contextualizadas que a su vez son las actuales limitaciones de la IA, ya que son tareas primordialmente humanas” (Camargo, 2023, p. 3745).

Con cada día, el ser humano crea, propone, realiza nuevas ideas y las propone, está en cada uno saber aprovechar correctamente los tiempos y nunca quedarse atrás, saber adaptarse adecuadamente. “Las nuevas tecnologías están nuevamente en disposición de mejorar la productividad, de avanzar en nuevos logros sociales y económicos” (Francisco, 2023, p. 91). Las oportunidades laborales en el campo artístico son muy amplias, siendo la docencia, tanto pública como privada, producción de obras tanto inéditas como comerciales a conveniencia

de los clientes, escultura, grabado de diseños en todo tipo de prendas. Está en las personas saber aprovechar las oportunidades y dar lo máximo cada día, informarse, prepararse multidisciplinariamente, no solo enfocar una especialidad y posterior la obtención de un trabajo.

Lo que destaca la obra, en una muestra sobre la realidad y lo ya conocido, siendo así se pueden observar varios precursores de todas las consecuentes vanguardias del arte, que han dejado su legado, la composición también preside de un elemento el cual da la comparativa del pasado con el futuro, el cual es un joven haciendo uso de las herramientas tecnológicas, creando un discurso en el cual los demás artistas se hacen parte del espacio dialogando, viéndose confusos, curiosos y asombrados.

## **CAPITULO II.**

### **CONCEPCION DE LA OBRA.**

#### **2.1. Definición de la obra.**

La definición de este trabajo de titulación se enfoca en la exploración y evaluación del impacto de las inteligencias artificiales en el proceso creativo de producción artística, con especial énfasis en su aplicación para la realización de la obra final. Las dimensiones de la obra pictórica serán de 120 cm de ancho x 85 cm de largo, el cual se realizará con una técnica mixta, utilizando acrílico y óleo, durante la producción de la obra se tendrá todo grabado en video y con el uso del programa de *Sony Vegas 14 pro* se realizara una producción audiovisual de todo el proceso que seguimos en la utilización de la IA y como se fue implementando las cargas de trabajo, todo comentado con voz en off. La investigación abordará cómo estas tecnologías emergentes influyen en la expresión artística, examinando tanto los desafíos inherentes como las oportunidades innovadoras que surgen de la convergencia entre la inteligencia artificial y la creación artística pertinente. “Es fundamental tener en cuenta que el impacto de la IA en la generación de imágenes en el campo del arte y el diseño dependerá de cómo los artistas, diseñadores y responsables de políticas aborden y se adapten a estos cambios en la tecnología y el mercado en constante evolución” (Artolazabal, 2023, p. 22).

El objetivo es comprender a fondo el papel de las IA en este contexto y analizar críticamente su contribución al campo de la producción artística contemporánea. “El arte y las perspectivas creativas contribuyen a la sensibilización del sujeto, al desarrollo de su percepción del mundo, pero también a la liberación del mundo emocional” (Zuloaga, 2020, p. 194)

#### **2.2 Fundamentación de la obra.**

La interacción entre mi intuición artística y la capacidad predictiva de la inteligencia artificial da como resultado una simbiosis única que desdibuja las líneas entre lo humano y lo

tecnológico. Además, este proyecto busca reflexionar sobre el papel del artista en un mundo cada vez más digital. ¿Cómo cambia nuestra relación con la creatividad cuando compartimos el lienzo con un algoritmo? ¿Qué significa ser un creador en una era donde la inteligencia artificial puede también ser considerada como un co-creador, “Con el desarrollo, y la creciente disponibilidad de programas tutores, la aplicación de sistemas de aprendizaje inteligentes se vuelve más probable y precisa” (Díaz, 2021, p. 141). Según Díaz, el aprendizaje en el futuro será muy prometedor en todas las materias, pero en las Artes Plásticas con la creación de propuestas también.

En última instancia, esta obra pretende ir más allá de la mera experimentación técnica y sumergirse en una exploración conceptual de la intersección entre lo humano y lo artificial en el acto de crear arte, desafiando las percepciones convencionales y estimulando una reflexión crítica sobre el futuro de la expresión artística.

La inteligencia artificial actúa como un colaborador creativo, desafiando las convenciones tradicionales y permitiendo la emergencia de formas, colores y composiciones inesperadas. “Nos encontramos en una sociedad con acelerados cambios tecnológicos que transforman la vida y la cotidianidad no solo de las personas, sino también de las sociedades” (Capéans, 2021, p. 269). Este proceso no solo amplía la propia visión artística, sino que también plantea preguntas profundas sobre la naturaleza de la creatividad y la autoría en el arte contemporáneo. En lugar de ver la inteligencia artificial como una herramienta fría y calculadora, el enfoque del proyecto busca resaltar su capacidad para captar patrones, interpretar datos y generar nuevas perspectivas.

La IA plantea escenarios muy diferentes de acuerdo al contexto dónde está aplicada. Nuestra sociedad, académicos y empresarios están de acuerdo en que esta tecnología transformará para siempre la manera en que interactuaran los ecosistemas digitales, las redes y en consecuencia la relación entre las personas. El aprendizaje automático de las máquinas colabora con la IA porque le enseña a desarrollar el auto entrenamiento algorítmico, realizando grandes cantidades de actividades a través del análisis masivo de datos aumentando secuencialmente su nivel de precisión. Si se

automatiza el proceso de aprendizaje y se transforma en un aprendizaje autónomo donde la intervención humana es mínima o nula. (Ricci, 2022, p. 61)

En la concepción de mi obra artística, la integración de la inteligencia artificial se presenta como un vehículo revolucionario para la expresión artística “La educación artística necesita un modelo metodológico que le aporte la autonomía necesaria para el área, pero claramente determinada por una praxis estudiada y contrastada” (Ramos, 2020, p. 10). Y así fusionar la destreza humana con la capacidad analítica de los algoritmos, el objetivo es explorar un nuevo paradigma en la creación pictórica. “Los análisis básicos, se construyen por medio de histogramas y análisis de frecuencias de diferentes características, por ejemplo referencias por años o autores más referenciados” (Guerrero, 2019, p. 74). Esta cita destaca la labor de una IA artística, haciendo el trabajo de recopilar imágenes de cualquier tipo, según este programada, la imagen estará modelada a nuestros intereses inmediatamente, muy diferente a los tiempos de antaño de los grandes artistas en sus respectivas épocas.

Al concretar el análisis en comunicación, queda patente que al referir la potencialidad e impacto de la IA hablamos de productos de todo tipo elaborados en multilingüaje: textual, visual y sonoro. Y, también, que el uso depende de la intencionalidad de las personas que la apliquen porque una misma posibilidad puede tener finalidades positivas o servir para desarrollar agresiones físicas y psicológicas. (Tuñez, 2021, p. 17)

De una u otra forma depende de cada uno de nosotros en cómo utilizar la IA positivamente, si bien dar soporte a alguna propuesta sea como incentivo en la creatividad del usuario y no en su totalidad, también mencionar al CGI utilizado en muchas animaciones tanto cineastas como en el anime, citando lo siguiente: “La IA ha supuesto tal avance y se ha vuelto tan accesible que los logros conseguidos con la tecnología CGI nos parecen hoy anticuados” (Franganillo, 2022, pág. 4) de pronto, hasta donde avanzara

## CAPITULO III.

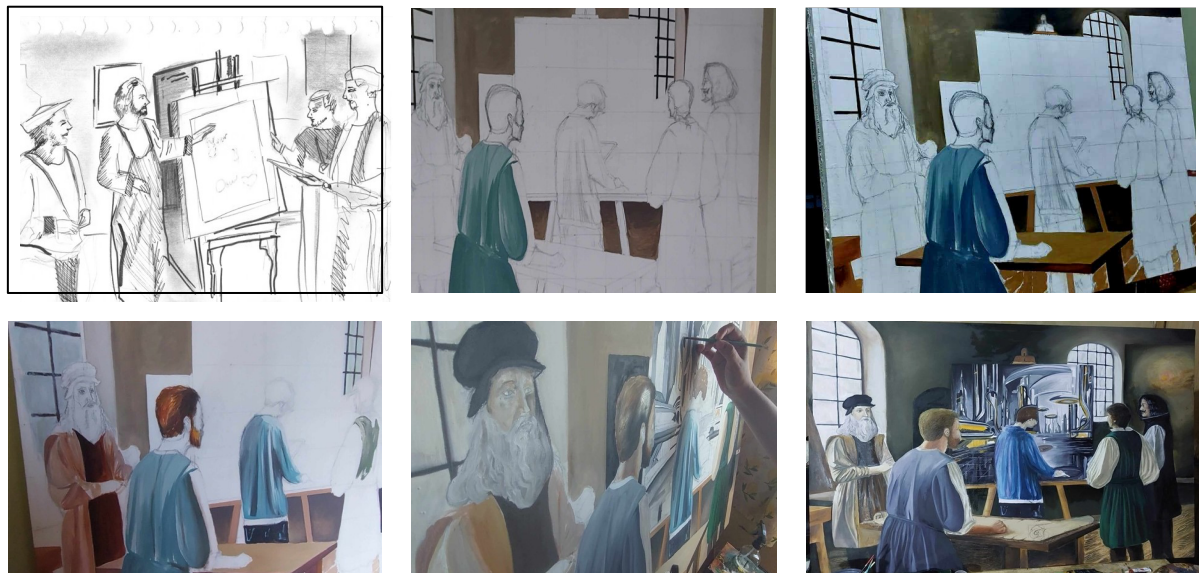
### 3. Fases de construcción de la obra.



Ilustraciones 9, 10 y 11. Propuesta No 1 de Leonardo AI.

Para trabajar la obra de arte en el lienzo, se tomó en cuenta las ilustraciones previamente obtenidas de una IA en particular, siendo el software de *Leonardo AI* en el cual nos inspiraríamos para la obra, siendo en total 3 las imágenes descargadas que se tomaran en cuenta. La paleta de colores a tomar en cuenta sería tonos vintage, algo antiguo a la época en la que vivimos actualmente, colores como el marrón, amarillo, blanco y azul. Previamente se preparó el lienzo completamente en blanco para empezar con los primeros bosquejos.

#### 3.1. Producción Artística.



Imágenes 1, 2, 3, 4, 5 y 6: Estas imágenes evidencian el camino hacia la obra final.

La producción de la obra empezó desde el dibujo de la cuadrícula para el correcto balance de la obra en cuanto a los elementos que la compondrían y después se procedió a dibujar su



totalidad. Después se utilizó pintura acrílica para la primera capa de colores de la obra, siendo después las capas de la pintura de óleo, siendo fiel a la técnica mixta, óleo sobre lienzo.

### 3.2. Edición final de la obra de arte.



**Imagen 7.** La obra de arte concluida.

En el arte, la edición final se refiere a toda la serie de elementos idénticos o similares producidos o publicados como un conjunto. En el apartado final de la obra se plantea un discurso o relato, en la se ofrece una conclusión acerca de su contenido. Se lo considera lo contrario al prólogo, que es la parte que antecede a una obra, en la que se expone su propósito o contenido y se realiza un comentario acerca de ella. Culminada la preproducción de la obra, se subirá a la red social Instagram, lo cual tendrá como objetivo obtener diferentes criterios y opiniones de los usuarios a través de la red social.



## **CAPITULO IV.**

### **4. Abordaje critico-reflexivo sobre la función de la obra.**

La siguiente obra de arte producto del trabajo de titulación, tuvo como principal abordaje teórico, el adaptarse a los tiempos modernos, cada minuto que pasa evolucionamos e innovamos cada vez más, y el arte de mano con la IA se ha visto envuelto en un gran boom artístico tecnológico, en la obra enmarcamos una realidad de un joven que se propuso realizar un viaje en el tiempo y reunió a sus 4 artistas favoritos en un universo con un taller sumamente completo y rural a la época de los artistas de gran renombre, Leonardo Da Vinci, Diego Velázquez, William Turner y Van Gogh, el joven tomaría a los 4 como alumnos y sabiendo que los artistas nacieron en siglos diferentes, aprenderían unos de los otros, en compañía por supuesto de los nuevos medios, la utilización de la IA en la creación de propuestas artísticas inéditas de la mano del gran talento de los maestros que sobrepasaron todo limite artístico en su época.

Se busca reunir a las anteriores y nuevas generaciones de artistas en navegar sin rumbo en la era tecnológica artística, se tenga la esencia tradicional del lápiz y el pincel acompañado de la lluvia de ideas que nos ofrecen los sin número de software de las IA, agilizar todo tipo de proceso creativo y posiblemente explorar su técnica o hasta mejorarla, sin abusar del mismo, todo trabajo sea totalmente finalizado con la técnica en la que destaca cada artista y su punto de vista, teniendo en cuenta siempre el profesionalismo, lo ético, y llamarnos cada día los artistas del mañana, hoy y siempre.

## CONCLUSIONES

En este trabajo de titulación, se ha abogado fervientemente por la integración de la inteligencia artificial (IA) en la creación artística, evidenciando su potencial transformador en diversas disciplinas. La convergencia entre arte e IA no solo amplía las posibilidades expresivas, sino que también redefine el proceso creativo. La eficaz utilización del tiempo se ha destacado como un aspecto crucial en esta nueva era artística impulsada por la tecnología.

Al explorar cómo se puede emplear de manera eficaz el tiempo en proyectos artísticos con soporte de IA, se ha identificado la necesidad de una planificación cuidadosa. La comprensión profunda de los algoritmos y herramientas de IA disponibles permite a los artistas optimizar sus procesos creativos, maximizando la eficiencia sin sacrificar la calidad artística. La colaboración entre artistas y desarrolladores de IA emerge como un enfoque fructífero, permitiendo una sinergia que potencia la creatividad y minimiza posibles obstáculos técnicos.

En conclusión, la creación de propuestas artísticas respaldadas por la inteligencia artificial no solo representa una evolución en el arte, sino también una oportunidad para repensar y redefinir cómo utilizamos nuestro tiempo creativo. La intersección entre la imaginación humana y el poder computacional de la IA ofrece un terreno fértil para la innovación artística, siempre y cuando se gestione de manera eficiente y se mantenga un equilibrio reflexivo entre la intervención tecnológica y la expresión artística genuina.

## BIBLIOGRAFIA

- Artolazabal, L. (2023). *Generación de imágenes con Inteligencia Artificial: revisión de la situación actual y aplicaciones prácticas*. Elche: Universitas Miguel Hernandez.
- Cagigal, P. (2018). *Teoría digital para detonar creación artística: características de la reproducción digital como dispositivo pedagógico en artes*. *Índex*, revista de arte contemporáneo, 114.
- Camargo, A. (2023). *Literacidad, Un Enfoque de Lectura necesario para contribuir a La utilización crítica de La Inteligencia Artificial en la educación*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 3745.
- Capéans. (2021). *La competencia digital docente en educación superior: Estado del arte en España y Latinoamérica*. *Etic@ net*. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento, 269.
- Carabante, J. (2018). *Leonardo da Vinci*. La biografía. UNIR REVISTAS, 198. Da Vinci, L. (1512). Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>: [https://es.wikipedia.org/wiki/Leonardo\\_da\\_Vinci#/media/Archivo:Leonardo\\_da\\_Vinci\\_\\_presumed\\_self-portrait\\_-\\_WGA12798.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Leonardo_da_Vinci#/media/Archivo:Leonardo_da_Vinci__presumed_self-portrait_-_WGA12798.jpg)
- Diaz, L. (2021). *Análisis acerca de la resolución de problemas matemáticos en contexto: estado del arte y reflexiones prospectivas*. *Estados*, 141.
- Fortoul, G. (2023). *El placer estético: William Turner*. *Rev Fac Med UNAM.*, 59.
- Francisco, J. (2023). *Inteligencia artificial y ética: hacia una aplicación de los principios éticos en el ámbito de la UE*. *Cuadernos Europeos de Deusto*, 91.
- Franganillo, J. (2022). *Contenido generado por inteligencia artificial: oportunidades y amenazas*. Barcelona: Anuario ThinkEPI.
- Gadde, L. (2021). *Cómo el mundo clásico influyó la obra de Diego Velázquez*. (G0783 Trabajos académicos ed.).
- Gómez, W. (2023). *La inteligencia artificial y su incidencia en la educación: Transformando el aprendizaje para el siglo XXI*. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 217.
- Guatemala, A., Gérman, M., & Martínez, E. (2023). *Tendencias de marketing digital para emprendedores sociales basados en plataformas digitales*. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 163.

- Guerrero, A. (2019). *Desarrollo del estado del arte en investigación: una herramienta basada en inteligencia artificial*. Politecnica, 74.
- Hermosilla, O. (2023). *Inteligencia Artificial, Bigdata y Derecho a la protección de datos de las personas trabajadoras*. Revista de Estudios Jurídicos Laborales y de Seguridad Social, 91. Icygyrosi. (29 de Julio de 2022). Obtenido de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada:https://es.wikipedia.org/wiki/Dalle#/media/Archivo:DALL%C2%B7E\\_2\\_Selfie\\_with\\_an\\_alien.png](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada:https://es.wikipedia.org/wiki/Dalle#/media/Archivo:DALL%C2%B7E_2_Selfie_with_an_alien.png)
- Izquierdo, G. (2023). *Software y algoritmos defectuosos: algunas consideraciones sobre la responsabilidad del desarrollador de software o de sistemas de inteligencia artificial*. Revista de Internet, Derecho y Política, 3.
- Ortega, R. (2023). *El error como recurso visual y conceptual en la creación artística con inteligencias artificiales*. Revista Sonda, 31.
- Patricia, F., Marlon, A., & Rico, L. (2023). *El desafío que representan las obras creadas por inteligencia artificial al derecho de autor en Colombia*. Revista de Internet, Derecho y Política, 3.
- Ramos. (2020). *Evolución del trabajo por proyectos como medio didáctico en el ámbito de la educación plástica*. Revista de Investigación y Pedagogía del Arte, 10.
- Ricci, P. (2022). *Estado del arte de la inteligencia artificial en marketing y el comportamiento del consumidor*. Revista de ciencias empresariales, 61.
- Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial*. Alienta Editorial.
- Ruiz, L. (2022). *Relación entre expresión artística y psicopatología en la pintura de Vincent van Gogh*.
- Sedano, M. (2022). *Sobre la autonomía, la creatividad y las consideraciones éticas de la inteligencia artificial en el arte contemporáneo*. Revista De Historia, teoría Y crítica De Arte, 75.
- Tuñez, J. (2021). *Tendencias e impacto de la inteligencia artificial en comunicación: cobotización, gig economy, co-creación y gobernanza*. Fonseca, Journal of Communication, 17.
- Turing, A. (20 de Enero de 2023). Obtenido de:
  - <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>:
  - [https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia\\_artificial#/media/Archivo:Alan\\_Turing\\_in\\_watercolor.png](https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_artificial#/media/Archivo:Alan_Turing_in_watercolor.png)
- Turner, W. (1799). Obtenido de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>:

[https://es.wikipedia.org/wiki/J.\\_M.\\_W.\\_Turner#/media/Archivo:Turner\\_selfportrait.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/J._M._W._Turner#/media/Archivo:Turner_selfportrait.jpg)

- Van Gogh, V. (1887). Obtenido de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada:https://es.wikipedia.org/wiki/Vincent\\_van\\_Gogh#/media/Archivo:Vincent\\_van\\_Gogh\\_-\\_Self-Portrait\\_-\\_Google\\_Art\\_Project\\_\(454045\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada:https://es.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh#/media/Archivo:Vincent_van_Gogh_-_Self-Portrait_-_Google_Art_Project_(454045).jpg)
- Velazquez, D. (1656). Obtenido de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada:https://es.wikipedia.org/wiki/Diego\\_Vel%C3%A1zquez#/media/Archivo:Autorretrato\\_de\\_Vel%C3%A1zquez\\_en\\_las\\_Meninas.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada:https://es.wikipedia.org/wiki/Diego_Vel%C3%A1zquez#/media/Archivo:Autorretrato_de_Vel%C3%A1zquez_en_las_Meninas.jpg)
- Vera, F. (2023). *Integración de Inteligencia Artificial en la Educación Superior: Desafíos y oportunidades*. Transformar, 19.
- Zuloaga. (2020). Arte, creatividad y resiliencia: recursos frente a la pandemia. Avances En Psicología, 194. (10 de Septiembre de 2022). Obtenido de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada:https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia\\_artificial#/media/Archivo:%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B4\\_\(Midjourney\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada:https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_artificial#/media/Archivo:%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B4_(Midjourney).jpg) en, L. (2018). Inteligencia artificial. Alienta Editorial.

## LISTA DE ILUSTRACIONES

**Ilustración 1:** Acuarela de Alan Turing generada mediante inteligencia artificial, Turing es considerado el padre de la IA.

**Ilustración 2:** Imagen de una ciudad futurista generada por la IA Midjourney. La composición está en el dominio público al no ser de un autor humano.

**Ilustración 3:** Imagen generada por DALL-E 2, de una mujer haciéndose una *selfie* con la imitación de un extraterrestre.

**Ilustración 4:** Posible Autorretrato de Leonardo da Vinci realizado entre 1512 y 1515. **Ilustración**

**5:** Velázquez se autorretrató en uno de sus cuadros más emblemático *Las meninas* (detalle) pintando, en 1656.

**Ilustración 6:** William Turner. Autorretrato, óleo sobre lienzo.

**Ilustración 7:** Vincent Van Gogh Autorretrato.

**Ilustración 8:** Captura de pantalla, exposición de las 4 propuestas realizadas por la IA de Adobe *Firefly* y su interfaz.

**Ilustraciones 9, 10 y 11.** Propuesta No 1 de Leonardo AI.

## **LISTA DE IMÁGENES**

**Imagen 1.** Boceto base para la obra final.

**Imagen 2.** Primeras capas de pintura acrílica.

**Imagen 3.** Pintura acrílica aplicada al fondo.

**Imagen 4.** Primeras capas de pintura acrílica.

**Imagen 5.** Primeras capas de pintura al óleo.

**Imagen 6.** Capas de oleo a los artistas.

**Imagen 7.** Capas de oleo por todas las figuras y últimos y realización de los últimos detalles.