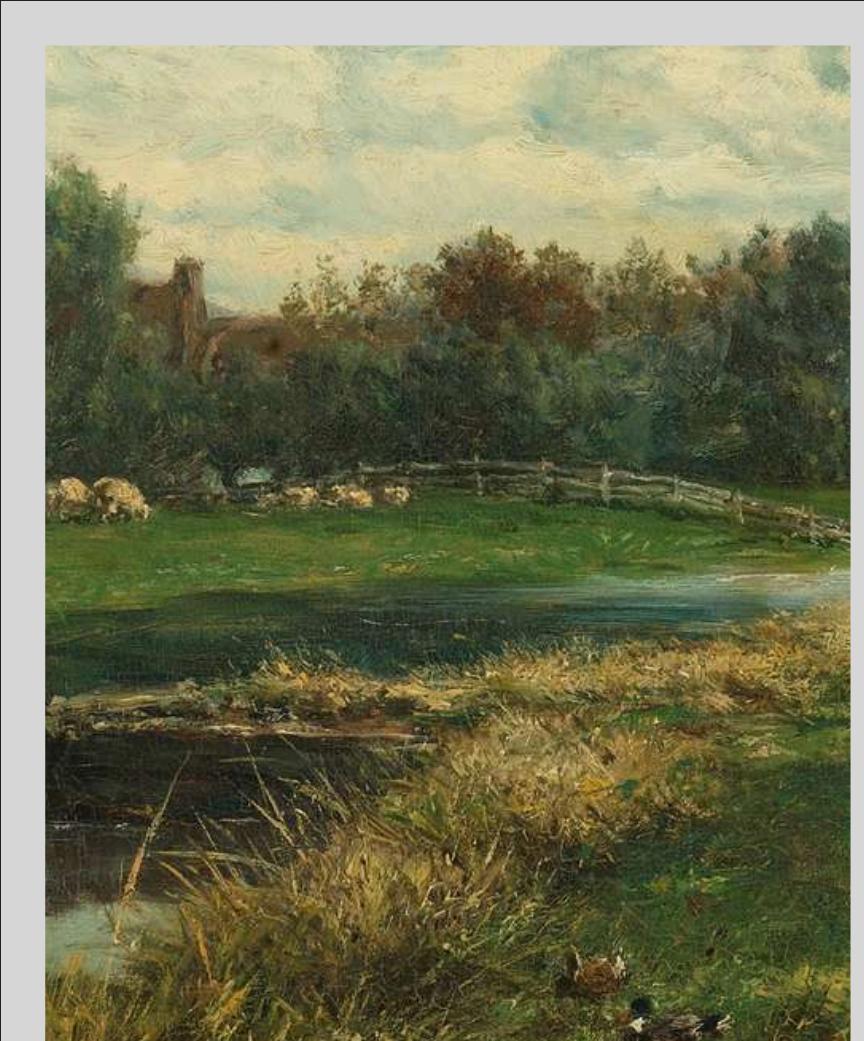
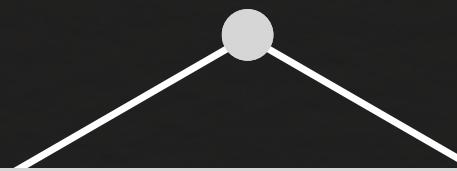


# La IA en el Arte

Presentado por Tania  
Elizabeth G.M



# ¿Qué es la IA?



La IA es una rama de la informática que busca imitar la inteligencia humana. Permite que las máquinas aprendan, reconozcan patrones, tomen decisiones y generen contenido nuevo. En el arte, la IA se utiliza para crear, modificar o inspirar obras mediante algoritmos entrenados con millones de ejemplos.

# Introducción:

La Inteligencia Artificial (IA) ha transformado muchos ámbitos de nuestra vida, y el arte no es la excepción. Hoy en día, existen programas capaces de crear pinturas, música, esculturas digitales, poesía e incluso cine.

¿Puede una máquina realmente crear arte?

Según Julia Sáenz (2023), la IA ha dejado de ser vista como una amenaza y se ha convertido en una colaboradora creativa que amplía las posibilidades expresivas de los artistas. [IA en el arte]

Sin embargo, como advierte Aníbal Astobiza (2022), también cambia la naturaleza del arte y el papel del artista, generando un debate ético y filosófico sobre la creatividad y la autoría. [Arte y Algoritmos]



## Breve historia de la IA en el arte:

- 1955: John McCarthy acuña el término Inteligencia Artificial durante el Proyecto de Dartmouth, marcando el inicio oficial del campo (Wooldridge, 2021, citado en Sáenz, 2023).
- 1960-1980: Harold Cohen crea AARON, el primer sistema capaz de pintar de manera autónoma.
- 1990-2000: El arte digital se consolida con la expansión de las computadoras personales.
- 2010 en adelante: Con la llegada del machine learning y las redes neuronales, surgen obras como "Portrait of Edmond de Belamy", una pintura creada por IA que se vendió por 432,500 dólares (Astobiza, 2022).
- Actualidad: Artistas como Refik Anadol, Sougwen Chung e Isabella Salas utilizan la IA para explorar nuevas estéticas, identidades culturales y datos como material artístico (Sáenz, 2023).



Retrato de Edmond de Belamy , 2018,  
creado por una red generativa antagónica



# Formas de uso de la IA en el arte



## Uso aumentativo

Astobiza (2022) define este uso como el apoyo de la tecnología al proceso artístico.

Ejemplos:

- Herramientas digitales como Photoshop o Procreate.
- Algoritmos que ayudan a mezclar estilos, colores o sonidos.
- El artista sigue siendo el autor principal.



## Uso sustitutivo

Ocurre cuando la máquina crea sin supervisión humana.

Esto genera obras que desafían la noción tradicional de autoría:



- AICAN (Elgammal, 2019), una IA capaz de crear cuadros originales.
- GANs (Redes Generativas Antagónicas) que producen retratos, paisajes o música totalmente nuevos.
- Este tipo de arte pone en duda si la creatividad es exclusivamente humana. [Arte y Algoritmos]

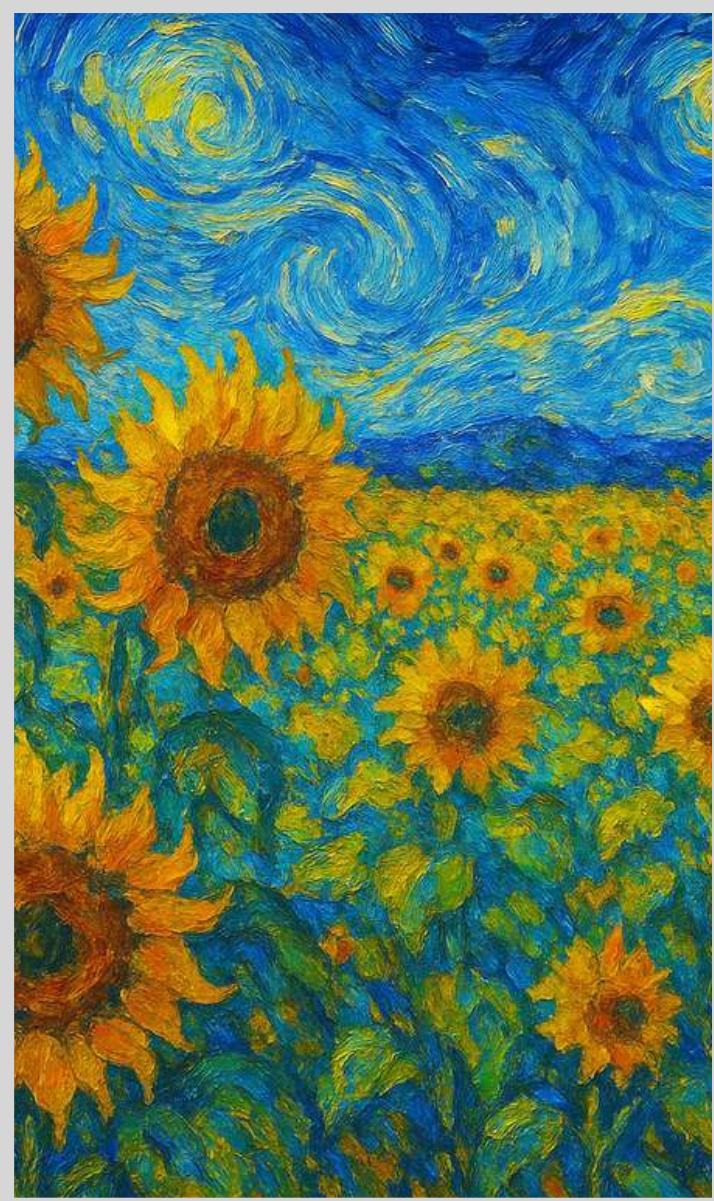
# El dato como material

Julia Sáenz (2023) propone ver los datos como la materia prima del arte con IA.

Cada modelo se entrena con conjuntos de datos (imágenes, texto, sonido) que determinan qué puede crear.

Artistas contemporáneos aprovechan esto de distintas formas:

- Linda Dounia Rebeiz entrenó una IA con sus propias pinturas abstractas para generar animaciones nuevas.
- Sougwen Chung colabora con robots que dibujan junto a ella, integrando su memoria artística.
- Isabella Salas crea Indigenous Futurologies, entrenando modelos con máscaras mesoamericanas para representar identidades olvidadas.
- Estos ejemplos muestran cómo la IA puede ser una extensión del cuerpo y la memoria del artista



# Ética, creatividad y derechos de autor

## ¿Quién es el autor?

Las leyes actuales reconocen solo la autoría humana, por lo que las obras generadas por IA no tienen derechos de autor y pertenecen al dominio público (WIPO, 2019, citado en Astobiza, 2022).

## ¿Es la IA realmente creativa?

Margaret Boden (2003) distingue tres tipos de creatividad:

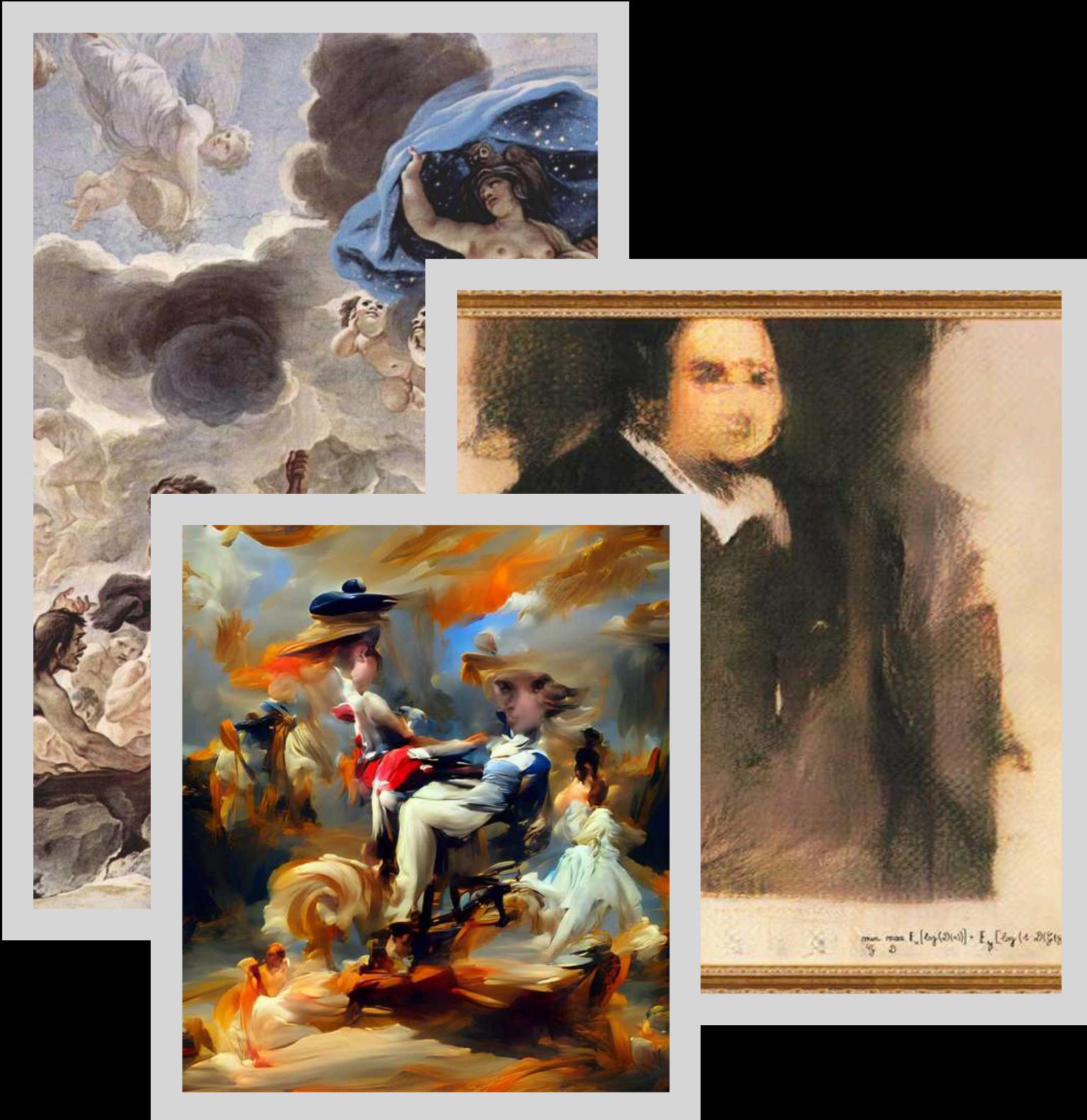
1. Exploratoria: seguir reglas conocidas.
2. Combinatoria: mezclar elementos existentes.
3. Transformacional: cambiar por completo las reglas del juego.
4. Astobiza (2022) argumenta que las IA ya pueden mostrar creatividad exploratoria y combinatoria, e incluso transformacional en ciertos casos.

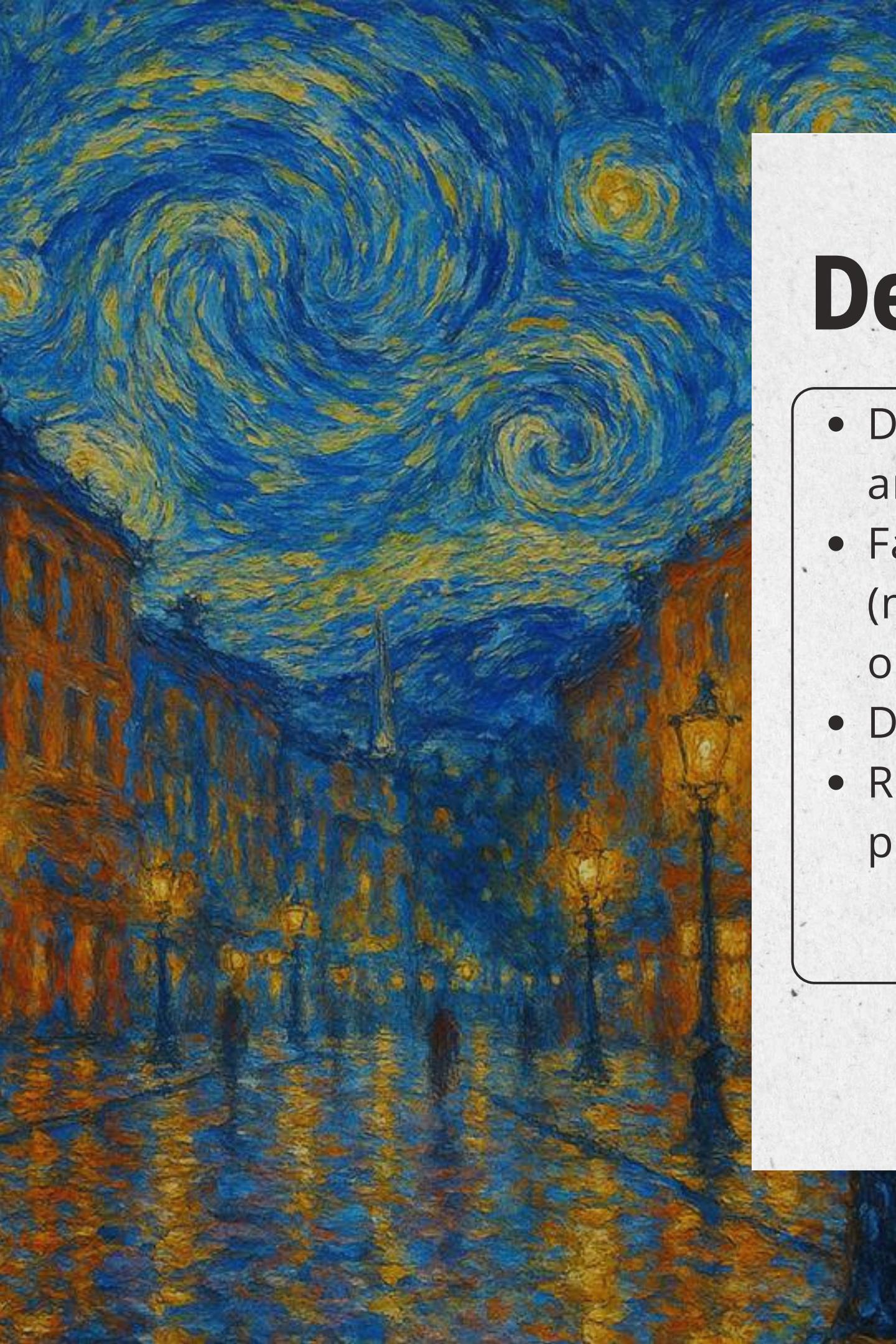
## Percepción humana:

Estudios indican que valoramos más las obras si creemos que fueron creadas por personas, porque atribuimos intención, esfuerzo y autenticidad (Kirk et al., 2009, citado en Astobiza, 2022).

# Ventajas:

- Fomenta la experimentación y la colaboración entre humanos y máquinas.
- Permite crear arte a gran escala y en poco tiempo.
- Democratiza la creatividad: cualquier persona puede generar imágenes, música o textos.
- Posibilita nuevas formas de interacción entre datos, memoria y emoción (Sáenz, 2023).





# Desventajas y controversias

- Dependencia tecnológica y pérdida de la “mano del artista”.
- Falta de diversidad en los datos de entrenamiento (muchos modelos reproducen sesgos culturales occidentales).
- Debates sobre la originalidad y la propiedad intelectual.
- Riesgo de reemplazar la creatividad humana con producción automatizada.

[IA en el arte], [Arte y Algoritmos]

# Conclusión:

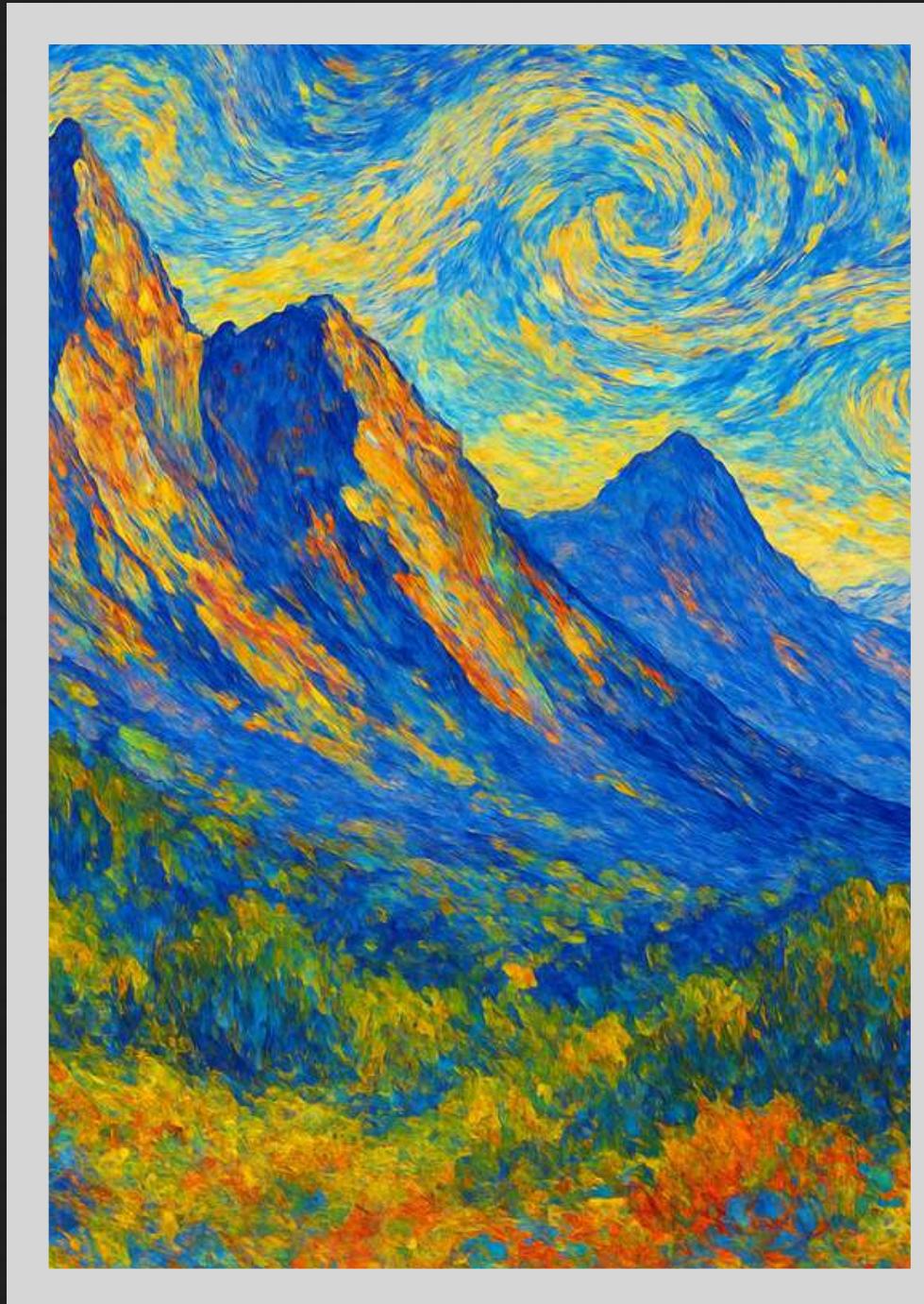
La Inteligencia Artificial no elimina la creatividad humana, sino que la transforma.

Como señala Sáenz (2023), los artistas deben tomar control sobre los datos y las herramientas para garantizar una representación diversa del mundo.

Y, en palabras de Astobiza (2022), el arte máquina no debe verse como rival, sino como una nueva fase en la historia del arte, donde humanos y algoritmos co-crean.

“El arte con inteligencia artificial es una colaboración entre inteligencias: una humana, una artificial y otra colectiva, la de los datos.”

— Adaptado de Sáenz (2023)  
02/10/2025



A photograph of a woman with long dark hair tied back, wearing a light-colored sweatshirt, painting a landscape on a large canvas. She is using a paintbrush and is focused on her work. The background shows other artworks and studio equipment.

# De la teoría a la práctica

NetaLumina es un modelo de generación de imágenes de alta calidad estilo anime desarrollado por Neta.art Lab.

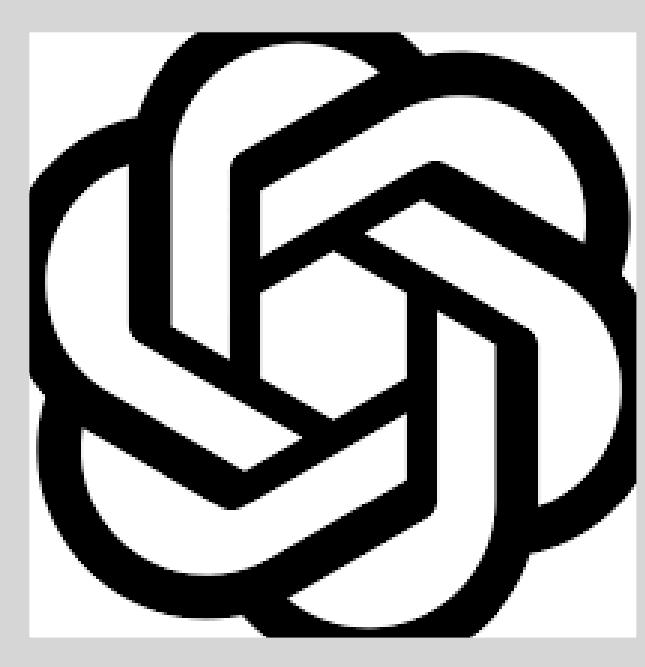
Basándonos en el modelo de código abierto Lumina-Image-2.0, publicado por el equipo Alpha-VLLM del Laboratorio de IA de Shanghái, lo hemos optimizado con un extenso corpus de imágenes de anime de alta calidad y datos de etiquetas multilingües. El resultado preliminar es un modelo atractivo con gran capacidad de comprensión e interpretación (gracias al codificador de texto Gemma), ideal para ilustración, carteles, guiones gráficos, diseño de personajes y mucho más.



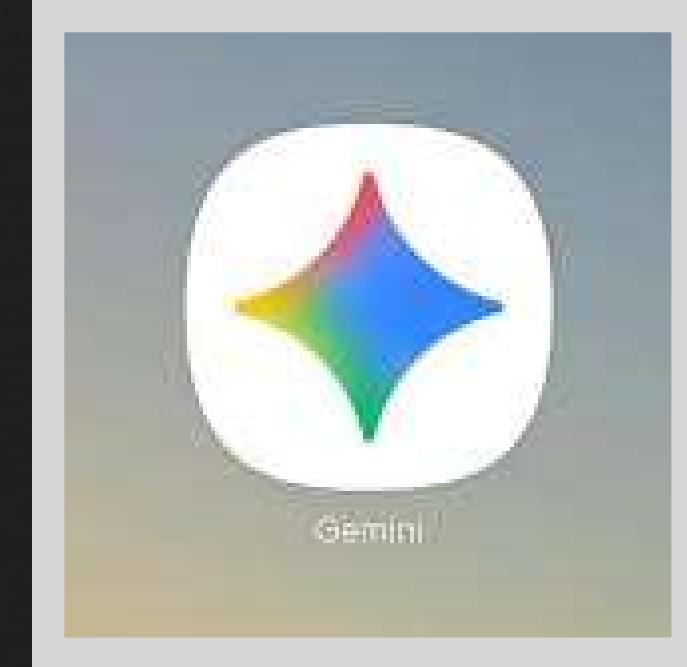
Click Up



Chat GPT



Gemini



Neta-Lumina

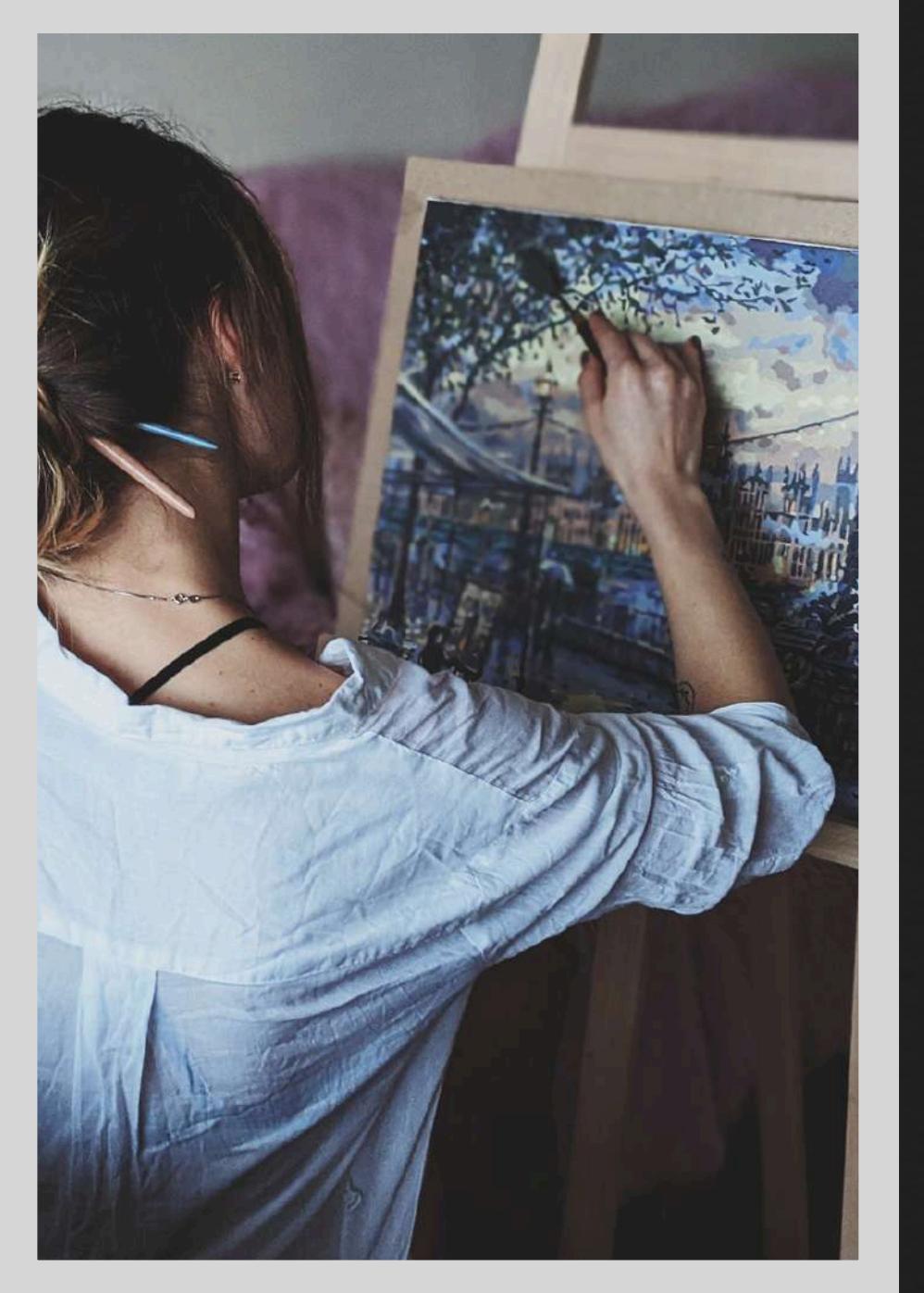
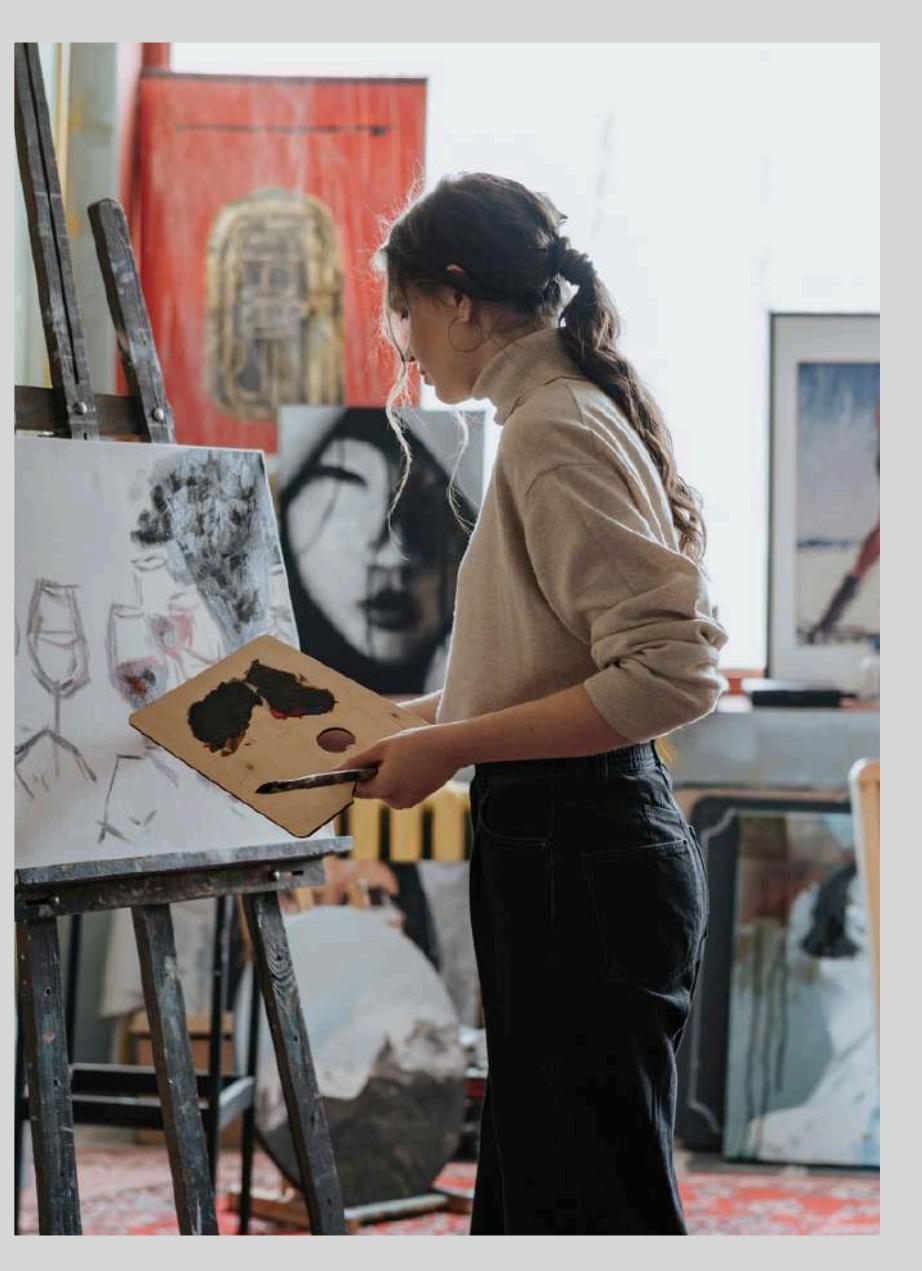




# Referencias

SAENZ WASLET, Julia. El dato como material: inteligencia artificial en el arte. Invasión Generativa, 2024. [IA en el arte]

ASTOBIZA, Aníbal M.. Arte y algoritmos. Aisthesis [online]. 2022, n.72 [citado 2025-11-12], pp.282-297. Disponible en: <[http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-71812022000200282&Ing=es&nrm=iso](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812022000200282&Ing=es&nrm=iso)>. ISSN 0718-7181. <http://dx.doi.org/10.7764/aisth.72.15>. [Arte y algoritmos]



Muchas  
Gracias