

El artista y los algoritmos generativos en el proceso creativo: cocreación, autoría e identidad en la era de la inteligencia artificial

The artist and generative algorithms in the creative process: co-creation, authorship and identity in the age of artificial intelligence

Natalia Gurieva¹, Alix Paola Sandoval Amaya¹

¹ Universidad de Guanajuato, Campus Irapuato-Salamanca.
n.gurieva@ugto.mx

Resumen

En esta investigación se analiza la cocreación entre el artista digital, en su rol de estudiante, la inteligencia artificial (IA) e inteligencia artificial generativa (IAG), esto mediante un caso de estudio enfocado en la creación de *sprites* 2D para videojuegos. Se contrasta el proceso creativo del estudiante con el de tres herramientas de IAG: ChatGPT, Copilot y Gemini, con el propósito de examinar dimensiones como la autoría, la creatividad, la esencia artística y la naturaleza de la cocreación humano-máquina. Los resultados evidencian que, si bien la inteligencia artificial generativa optimiza la producción de *sprites* 2D en términos de tiempo y eficiencia, interfiere de manera significativa en el proceso creativo del estudiante, desplazando su intención e identidad artística y comprometiendo el desarrollo de su esencia como creador.

Palabras clave: arte digital, artista digital, inteligencia artificial, inteligencia artificial generativa, autoría.

Introducción

La irrupción de la inteligencia artificial generativa (IAG) en el ámbito del arte digital plantea interrogantes fundamentales que van más allá de la discusión tecnológica: ¿qué ocurre con la identidad del artista cuando una máquina puede replicar e incluso superar en velocidad su producción visual? ¿Dónde reside la autoría cuando la obra es producto de un diálogo entre la intención humana y los algoritmos de una red neuronal? Estas preguntas no son abstractas; se materializan cotidianamente en los talleres de las escuelas de arte, donde estudiantes de licenciaturas como Artes Digitales enfrentan la presión de incorporar herramientas de IA a sus flujos de trabajo sin haber desarrollado aún una identidad creativa consolidada.

El presente artículo surge de la observación de este fenómeno en la Licenciatura en Artes Digitales de la Universidad de Guanajuato, Campus Irapuato-Salamanca, un programa que forma artistas digitales. En este contexto, se identificó una tensión creciente entre el uso instrumental de la IA generativa y la preservación del proceso creativo propio del estudiante. La hipótesis de trabajo es que la IAG, cuando se utiliza de manera completamente generativa como sustituto del proceso creativo, y no como herramienta de apoyo, erosiona elementos constitutivos del desarrollo artístico: el bocetaje, la iteración manual, la toma de decisiones estéticas y, en última instancia, la construcción de un estilo propio.

Para explorar esta tensión, se diseñó un caso de estudio comparativo en el que un estudiante de Artes Digitales y tres plataformas de IAG (ChatGPT, Microsoft Copilot y Google Gemini) recibieron la misma instrucción: generar *sprites* 2D a partir de una imagen de referencia creada por el propio alumno. El análisis de los resultados permite establecer contrastes entre el proceso creativo humano y el proceso algorítmico, iluminando tanto las ventajas operativas de la IA como sus limitaciones en términos de esencia, continuidad estilística y autoría.

La estructura del artículo es la siguiente: en primer lugar, se contextualiza el panorama de incertidumbre generado por la IA en los entornos creativos y educativos; a continuación, se presentan los fundamentos teóricos sobre creatividad digital, autoría, arte generativo y redes neuronales; posteriormente, se expone el caso de estudio y sus resultados; y, finalmente, se discuten las implicaciones para la formación artística y se plantean conclusiones orientadas a una relación más consciente entre el artista y la inteligencia artificial. En la actualidad se vive una incertidumbre causada por la llegada de la Inteligencia Artificial (IA) y la Inteligencia

Artificial Generativa (IAG), ya que esta es provocada por la dinámica de cambio, es decir, no se sabe aún como enfrentar sus implicaciones y riesgos al realizar una mala implementación del uso de la IA¹.

Contexto: la incertidumbre creativa ante la IA e IAG

En la actualidad, la llegada masiva de la Inteligencia Artificial (IA) y la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) ha instalado una sensación de incertidumbre en múltiples sectores productivos y educativos. Esta incertidumbre no responde únicamente al desconocimiento tecnológico, sino a la dinámica acelerada de cambio que estas herramientas imponen: las implicaciones éticas, legales y pedagógicas de su uso aún no han sido plenamente comprendidas ni reguladas, lo que genera una implementación frecuentemente improvisada y, en ocasiones, contraproducente.

En el campo de las artes digitales, esta incertidumbre adquiere una dimensión particularmente sensible. El artista digital en formación no solo debe adquirir competencias técnicas y desarrollar un lenguaje visual propio, sino que ahora debe también posicionarse críticamente frente a herramientas que pueden realizar en segundos lo que a él le llevaría horas o días. Sin una orientación pedagógica clara sobre cómo integrar la IA de manera reflexiva, existe el riesgo de que el estudiante adopte estas herramientas como atajos, renunciando involuntariamente a las etapas del proceso creativo que son, precisamente, las que le permiten crecer como artista.

La Universidad de Guanajuato, a través de su Licenciatura en Artes Digitales en el Campus Irapuato-Salamanca, ha asumido el desafío de formar artistas preparados para este entorno tecnológico complejo. Sus estudiantes trabajan con procesos creativos estructurados que incluyen la investigación conceptual, el bocetaje, la iteración y la producción final. La integración de herramientas de IA en este proceso debe hacerse, por tanto, desde una postura crítica y consciente, reconociendo tanto el potencial como los riesgos de su uso indiscriminado.

Objetivo

Analizar la relación entre el artista y los algoritmos generativos dentro del proceso creativo, evaluando si esta interacción se configura como un diálogo, un conflicto o una forma de cocreación híbrida.

Marco teórico

Creatividad digital y proceso creativo

La creatividad digital puede definirse como el proceso de generar y expresar ideas originales mediante herramientas y tecnologías digitales, integrando la imaginación y el ingenio humano a través de medios computacionales para producir contenido innovador. Este concepto, sin embargo, no debe reducirse a la capacidad de operar software o plataformas digitales: la creatividad involucra una síntesis entre la experiencia vivida del artista, sus referentes culturales, sus emociones y su capacidad para transformar estímulos externos en expresiones tangibles con significado.

El proceso creativo en el arte ha sido descrito como un fenómeno dinámico que combina imaginación, sensibilidad técnica y reflexión crítica. Diversas teorías lo articulan en fases diferenciadas: la preparación (investigación y recopilación de referentes), la incubación (elaboración inconsciente de ideas), la iluminación (emergencia de soluciones o conceptos), la verificación (evaluación crítica) y la producción (materialización de la obra). Cada una de estas etapas contribuye al desarrollo de la identidad artística del creador y a la construcción de un estilo propio, irreducible a la suma de sus influencias.

Cuando la IAG irrumpe en este proceso, lo hace de manera asimétrica: puede acelerar las fases de producción y verificación, pero no puede sustituir la preparación vivencial ni la incubación subjetiva. El riesgo, entonces, no es tecnológico sino pedagógico: si el estudiante delega en la IA las fases que más tiempo

¹ Se realiza un enfoque en como la llegada de la IA e IAG pueden afectar en el proceso creativo del estudiante artista digital o en dado caso, llegar a ser una herramienta para este.



requieren sin haber desarrollado primero las competencias que esas fases fortalecen, su formación como artista queda trunca.

Autoría y originalidad en la era digital

Históricamente, el concepto de autoría ha estado ligado a la intervención creativa directa del ser humano en la obra. Desde las vanguardias del siglo XX, esta noción ha sido cuestionada y reconfigurada por el ready-made dadaísta, por la apropiación posmoderna, por el arte colaborativo, pero siempre ha conservado un núcleo de agencia humana identificable. La llegada de la IAG introduce una ruptura más radical: por primera vez, es posible producir obras visualmente sofisticadas sin que exista una intervención creativa significativa por parte de quien las genera (Reig, 2023).

En el marco legal y cultural vigente, la autoría continúa siendo atribuida al ser humano que opera la herramienta, bajo el argumento de que este realiza las elecciones semánticas fundamentales (qué pedir, con qué palabras, con qué imagen de referencia). Sin embargo, esta atribución resulta problemática cuando el «artista» se limita a escribir un *prompt* genérico y acepta el resultado obtenido sin modificación. En ese escenario, la obra carece de lo que podríamos llamar originalidad humana: la huella subjetiva, intransferible y acumulativa que distingue la producción de un artista de la de cualquier otro.

Esta distinción es crucial en el contexto educativo: el objetivo de la formación artística no es únicamente producir imágenes, sino desarrollar en el estudiante la capacidad de tomar decisiones estéticas fundamentadas, de asumir la responsabilidad de sus elecciones y de construir, a lo largo del tiempo, una voz visual reconocible. Ninguna de estas capacidades puede desarrollarse si el proceso creativo es delegado sistemáticamente a un algoritmo.

Arte generativo, algoritmos y redes neuronales

El arte generativo no es un fenómeno surgido con la IA contemporánea, sino una práctica con raíces en las décadas de 1960 y 1970, cuando artistas pioneros como Frieder Nake, Vera Molnár y Harold Cohen comenzaron a experimentar con algoritmos y ordenadores para crear obras que escapaban a las posibilidades del trazo manual. Estos artistas utilizaban lenguajes de programación como FORTRAN para definir reglas formales de simetría, repetición, transformación que la máquina ejecutaba, generando estructuras visuales novedosas. En ese modelo, el artista asumía el rol de diseñador de sistemas: definía las reglas, pero cedía su ejecución a la máquina.

La diferencia fundamental entre el arte generativo clásico y la IAG contemporánea radica en el tipo de sistema empleado. Mientras los algoritmos generativos tradicionales siguen reglas explícitas definidas por el artista, los sistemas de IAG actuales basados en redes neuronales profundas y modelos de difusión aprenden de enormes volúmenes de datos visuales y son capaces de producir imágenes que no corresponden a ninguna regla predefinida, sino a patrones estadísticos extraídos de millones de obras humanas. Esto los hace extraordinariamente flexibles, pero también fundamentalmente opacos: ni el usuario ni los propios creadores del sistema pueden explicar con precisión por qué una red neuronal produce una imagen específica.

Desde el punto de vista técnico, las redes neuronales de las IAG operan mediante un mecanismo de aprendizaje supervisado y retroalimentación conocido como retropropagación, que ajusta iterativamente los pesos de conexión entre neuronas artificiales para minimizar el error de predicción. Este proceso permite que el sistema aprenda a reconocer patrones visuales complejos y a sintetizar nuevas imágenes coherentes con esos patrones. La consecuencia práctica es que las IAG no «crean» en sentido estricto: recombina, interpola y extrapola a partir de lo que ha visto, sin comprensión semántica ni intención estética.

La IA en la producción audiovisual: tipologías y funciones

La inteligencia artificial ha penetrado en la producción audiovisual a través de múltiples modalidades funcionales, que van desde la automatización de tareas repetitivas hasta la generación autónoma de contenido visual. Para organizar este espectro, puede establecerse una tipología de cuatro categorías principales:



Tabla 1. Tipologías de IA en la producción audiovisual.

IAG	IA de Edición	IA asistida	IA de análisis virtual
Creación de imágenes y vídeos.	Automatización de cortes y secuencias	Interfiere en el proceso creativo	Clasifica datos
Necesita una base de datos	Sugiere estructuras de edición	Sugiere composición visual	Necesita un análisis de patrones y datos

Cada una de estas tipologías tiene aplicaciones concretas en la producción audiovisual contemporánea. La IAG generativa (*Midjourney, DALL·E, Stable Diffusion*) se emplea en la creación de *concept art*, fondos, personajes y animaciones a partir de instrucciones textuales o imágenes de referencia, reduciendo drásticamente los tiempos de prototipado visual. La IA de edición, como la integrada en Adobe Premiere Pro o *DaVinci Resolve*, automatiza tareas de sincronización, corrección de color y montaje que anteriormente requerían horas de trabajo especializado. La IA asistida actúa como copiloto del artista, sugiriendo composiciones, paletas o estructuras narrativas sin sustituir la decisión creativa final. Finalmente, la IA de análisis se utiliza en postproducción para clasificar materiales, detectar errores de continuidad y generar metadatos automáticos que agilizan el flujo de trabajo en producciones de gran escala.

La principal ventaja de la IA en la producción audiovisual es la eficiencia operativa: tareas que antes demandaban días de trabajo como la generación de imágenes de referencia, la animación de personajes secundarios o la corrección de color pueden resolverse en minutos, liberando tiempo del artista para dedicarlo a las decisiones creativas de mayor valor conceptual. Asimismo, la IA democratiza el acceso a la producción visual de calidad, permitiendo que equipos pequeños o estudiantes con recursos limitados generen resultados que antes eran exclusivos de grandes estudios con presupuestos elevados. A nivel exploratorio, las herramientas generativas amplían el espacio de posibilidades visuales disponibles para el artista, funcionando como un generador de variaciones que puede inspirar nuevas direcciones estéticas que de otro modo no habrían sido consideradas. Finalmente, la automatización de tareas repetitivas reduce los costos de producción y acorta los ciclos de desarrollo, lo que resulta especialmente valioso en industrias como la del videojuego y la animación, donde los plazos son ajustados y el volumen de activos visuales requerido es muy alto.

Sin embargo, las desventajas son igualmente significativas y merecen una atención crítica sostenida. El riesgo más inmediato es la homogeneización estética: dado que los modelos generativos son entrenados con los mismos conjuntos de datos y responden a patrones estadísticos dominantes, las imágenes que producen tienden a parecerse entre sí, generando un universo visual uniforme que erosiona la diversidad expresiva del ecosistema audiovisual. En el ámbito de la formación, el uso no supervisado de IAG puede impedir el desarrollo de habilidades técnicas fundamentales: un estudiante que nunca ha trazado un boceto a mano, nunca ha construido una paleta desde cero ni ha tomado decisiones de composición de manera autónoma, carece de los fundamentos que le permitirían evaluar críticamente lo que la IA produce. A esto se suman las implicaciones éticas relativas a la autoría y la propiedad intelectual: los modelos de IAG han sido entrenados con obras de artistas humanos en muchos casos sin su consentimiento, lo que plantea interrogantes jurídicos y morales aún no resueltos sobre la legitimidad de su uso comercial. Finalmente, el desplazamiento laboral de ilustradores, animadores y diseñadores es ya una realidad documentada: según estimaciones recientes, la IAG podría provocar caídas de ingresos de hasta un 21-24% en las industrias musicales y audiovisuales para 2028 (UNESCO, 2026), lo que obliga a repensar los modelos de formación y los marcos de protección laboral para los trabajadores creativos.

El proceso creativo en la cocreación humano-máquina



El proceso creativo puede entenderse como un conjunto de fases estructuradas mediante las cuales la creatividad se convierte en herramienta para resolver problemas o materializar proyectos. En el contexto de la formación artística, este proceso adquiere una dimensión formativa insustituible: cada etapa no solo produce un resultado parcial, sino que desarrolla en el estudiante capacidades cognitivas, perceptuales y expresivas que se acumulan con el tiempo.

El contraste entre el proceso creativo del estudiante y el de la IAG resulta revelador (Martinez, R. 2024). En caso de creación humana el proceso es lineal, iterativo y profundamente subjetivo: comienza con una lluvia de ideas informada por la experiencia y los referentes del artista, avanza hacia la búsqueda de un enfoque particular, se materializa en bocetos que exploran soluciones formales y culmina en una obra final que sintetiza todas las decisiones previas. Cada decisión tomada en este proceso: qué incluir, qué omitir, cómo distribuir el peso visual, qué paleta usar – es una manifestación de la voz artística del creador. El proceso creativo es un conjunto de fases desarrolladas para utilizar la creatividad como herramienta para resolver un problema o realizar un proyecto. A continuación, se presentará tabla 2 relacionada al flujo de trabajo de un estudiante de artes digitales y, consiguiente, otra acerca del proceso creativo de una IAG.

Tabla 2. Proceso creativo del estudiante como artista.

Tema por realizar	Enfoque de la idea	Bocetos	Resultado final
Lluvia de ideas	Enfoque al objetivo en base a las ideas	Bocetaje de borradores para la idea final	Limpieza del boceto para la obra final

En contraste, el proceso de la IAG es fundamentalmente diferente en su naturaleza y en sus implicaciones (ver tabla 3). No existe un sujeto que experimente, que recuerde o que tenga intenciones estéticas: el sistema recibe una entrada (el *prompt* o la imagen de referencia), la procesa a través de sus capas de análisis estadístico y produce una salida que satisface los patrones identificados como más probables o más coherentes con la instrucción recibida.

Tabla 3. Proceso creativo de la IAG.

Análisis de datos	Generación de idea	Retroalimentación/corrección
Compuesta por algoritmos (lectura de patrones y datos)	Respuesta de los algoritmos planteados (muestra de imagen)	Corrección de los datos y patrones, en caso de que esta no responda a los algoritmos solicitados

Si el resultado no satisface al usuario, se corrige la instrucción y el ciclo se repite. No hay aprendizaje acumulativo en el artista, no hay desarrollo de habilidades manuales, no hay construcción de identidad.

Caso de estudio: sprites 2D para videojuego

Para operacionalizar el análisis, se diseñó un experimento comparativo en el que un estudiante de la Licenciatura en Artes Digitales y tres plataformas de IAG: ChatGPT (OpenAI), Copilot (Microsoft) y Gemini (Google) recibieron la misma consigna: generar un conjunto de sprites 2D a partir de una imagen de referencia original elaborada por el propio alumno. Esta imagen fue concebida como una ilustración de personaje con un estilo visual definido, paleta de colores específica y características morfológicas identificables que constituyó la base de datos común para todos los generadores.



La consigna fue intencionalmente idéntica para todos los participantes, tanto humanos como artificiales, con el fin de garantizar la comparabilidad de los resultados. A cada IAG se le presentó la imagen de referencia y se le instruyó para producir *sprites* en distintas posiciones de animación (reposo, salto, movimiento). El estudiante, por su parte, trabajó a partir de la misma imagen de referencia empleando su proceso habitual de bocetaje y producción manual en herramientas de ilustración digital (ver figura 1). Para llevar a cabo un ejemplo en la investigación, se planeo la creación de sprites generados por el alumno y 3 IAG, entre ellas, ChatGPT (figura 2), Copilot (figura 3) y Gemini (figura 4). Para esto, el artista, les presento un base dato (imagen de referencia) y les planteo el mismo algoritmo, realizar *sprites* en base a la imagen de referencia. Estos fueron los resultados:



Figura 1. Ilustración base realizada por el alumno.



Figura 2. Imagen generada por Chat GPT.



Figura 3. Imagen generada por Copilot.



Figura 4. Imagen generada por Gemini.

Se pueden notar las distinciones de cada inteligencia artificial y como cada una dependiendo de sus datos almacenados, es decir, sus redes neuronales, dan una generación distinta pero todo esto es base a un entrenamiento y correcciones, a continuación, se presentan imágenes que generaban, las cuales al principio no respondía al algoritmo deseado.



Figura 5. Primera imagen generada por Copilot.



Figura 6. Primera imagen generada por Chat GPT.

Los resultados del experimento arrojaron diferencias cualitativas significativas entre las producciones de las tres IAG y la del estudiante. A nivel cuantitativo, las plataformas de IAG produjeron sus imágenes en un tiempo considerablemente menor de segundos a minutos frente a las horas que requirió el proceso manual del alumno. Sin embargo, la superioridad de la IA en eficiencia temporal no se traduce en equivalencia de calidad artística cuando se evalúan dimensiones como la coherencia estilística, la originalidad expresiva y la continuidad de la identidad visual.

Entre las tres plataformas, Gemini fue la que produjo resultados más cercanos a la imagen de referencia, logrando una fidelidad morfológica aceptable. Sin embargo, un análisis detallado revela que esta fidelidad es superficial: la IAG reprodujo las proporciones generales y algunos rasgos característicos del personaje, pero eliminó los elementos de movimiento vital que distinguen la ilustración del estudiante. En los *sprites* de

animación generados por IA, las figuras presentan rigidez: aunque ejecutan la acción solicitada (el salto), carecen del flujo dinámico en la ropa, la expresión facial y los detalles de movimiento que el artista incorporó de manera intuitiva.

ChatGPT y Copilot, por su parte, mostraron dificultades para mantener la coherencia estilística entre las distintas posiciones de animación, generando en sus primeras iteraciones figuras que se alejaban significativamente de la referencia en términos de proporciones, paleta y características faciales. Estas desviaciones no son aleatorias: reflejan las limitaciones inherentes de los modelos para procesar imágenes de referencia con un estilo visual muy específico y no representado de manera dominante en sus datos de entrenamiento.

La comparación más reveladora se establece, no obstante, a nivel del proceso: los *sprites* del estudiante poseen una coherencia interna que trasciende la imagen individual. Cada *sprite* es, en cierta medida, una decisión estética que dialoga con las demás, construyendo una continuidad visual que comunica personalidad e identidad del personaje. Los *sprites* generados por IA, aunque visualmente funcionales, son objetos discretos y desconectados: cada uno resuelve el problema puntual de la posición solicitada, pero ninguno es consciente del conjunto diálogo *versus* conflicto.

Nuevas formas de colaboración Humano - IA

La pregunta aquí es ¿puede el artista colaborar con la IA? Se puede, sí, pero se tiene que estar consciente en cómo se va a utilizar, si solo va a ser generativa o funcionará como herramienta. La AI ser generativa, el artista dirá “dame 5 *sprites* de mi persona corriendo, mostrando una *selfie* o foto de ésta”, y la inteligencia lo hará, pero no tendrá autoridad, pero sí carencia de creatividad. Mientras que si se usa como herramienta podrá el artista optimizar ciertas tareas.

Resultado del caso de estudio del videojuego 2D

Volviendo al caso de estudio y dando un enfoque a Gemini que fue la IA más cercana a la imagen de referencia, a simple vista, uno puede pensar que solo cambio proporciones, definió trazos, “limpió” la imagen visualmente, pero ¿dónde queda el estilo del artista? En un futuro cómo podrá comparar su progreso como artista si solo utiliza una IA generativa y no maneja un proceso creativo ni un flujo de trabajo, donde queda la esencia, como trabaja la creatividad si se tiene al alcance una herramienta que optimiza el trabajo. Viendo esto, se presenta la comparación de la IAG más acercada al algoritmo solicitado:

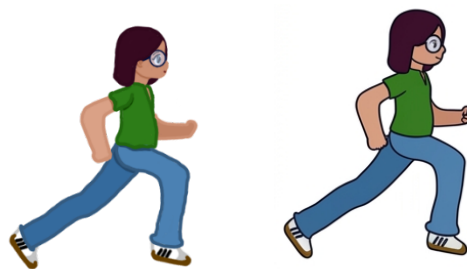


Figura 7. Comparación de ilustración realizada por el alumno (primera imagen) y la imagen generada por Gemini (segunda imagen).

Aunque ya ha sido analizada en la muestra anterior, he de decir que al momento de organizar dichos *sprites*, en los que son por medio de una IA generativa, se ven rígidos, si se ven brincando, el cual es el objetivo pero en comparación con la ilustración propia de los *sprites* se ve una creatividad y esencia, ya que hay un flujo de movimiento en la cara, en la ropa, es decir, tiene autoría; fue más optimo el tiempo de la creación de imágenes por la IA a comparación de las ilustraciones propias, pero no fue el mismo resultado a pesar de su semejanza.



Figura 8. Comparación de ilustración realizada por el alumno (primera imagen) y la imagen generada por Gemini (segunda imagen) en el entorno final del videojuego.

Con base en las comparaciones, se puede notar una diferencia casi nula, cabe recalcar que Gemini, al ser el más acercado, no compartió todos los *sprites* en total, por lo que en la comparación, se asignó el *sprite* generado por Gemini más acercado al de la ilustración principal, sin embargo, de forma técnica, en el juego se alcanza a ver ciertos recortes, ya que se le pidió que lo pasara con formato PNG, pero no fue totalmente certero al generarlo, otra diferencia; recalcando, sería la animación en la ropa y el pelo lo que le da la esencia al personaje. Aunque en este caso de estudio, también se habla de la optimización de las IAG, por lo que, si al desarrollador o al jugador no le molesta o no le presta la suficiente atención a estos errores, el juego puede correr con fluidez.

Conclusiones

Esta investigación ha explorado la relación entre el artista digital en formación y los algoritmos generativos, a través de un caso de estudio comparativo que pone de manifiesto tanto las capacidades como las limitaciones de la IAG en el contexto de la producción artística educativa. Los hallazgos permiten articular conclusiones en tres dimensiones: técnica, pedagógica y ético-cultural.

Desde una perspectiva estrictamente técnica, las plataformas de IAG analizadas demuestran una capacidad notable para generar imágenes visualmente coherentes a partir de una referencia, con tiempos de producción significativamente menores a los del proceso manual. Esta eficiencia tiene un valor instrumental indudable en contextos de producción intensiva donde la velocidad y el volumen son prioritarios. Sin embargo, el análisis comparativo revela que la similitud superficial con la referencia oculta diferencias cualitativas profundas: los sprites generados por IA carecen de la dinámica expresiva, la coherencia entre posiciones de animación y la identidad visual acumulativa que caracterizan la producción del artista humano.

Esta brecha no es, en lo fundamental, un problema de capacidad tecnológica que futuras versiones de los modelos puedan resolver: es una consecuencia estructural del modo en que la IAG produce imágenes. Al operar mediante síntesis estadística de patrones preexistentes sin intención, sin memoria acumulativa, sin autoconciencia estética, la IAG produce artefactos visuales funcionalmente competentes, pero semánticamente vacíos en el sentido artístico del término. La máquina no puede tener estilo propio porque no tiene historia propia: cada generación parte de cero.

Desde el punto de vista de la formación artística, la conclusión más urgente de esta investigación es que el uso indiscriminado de la IAG como sustituto del proceso creativo constituye un riesgo pedagógico de primer orden. Las etapas del proceso creativo que la IAG puede reemplazar: el bocetaje, la iteración, la toma de decisiones formales, que son precisamente aquellas con las que el estudiante desarrolla las competencias cognitivas y expresivas que definen su crecimiento como artista. Al eludir estas etapas, el alumno obtiene un resultado inmediato a costa de no desarrollar los procesos que le permitirían producir el resultado de manera autónoma en el futuro.

El problema se agudiza cuando se considera la dimensión del progreso artístico a lo largo del tiempo. Un artista que no lleva un registro de su proceso creativo (bocetos, versiones, decisiones) no puede rastrear su propia evolución ni comprender los saltos cualitativos de su aprendizaje. Si el portafolio de un estudiante está compuesto mayoritariamente por obras generadas con IA, ¿cómo puede evaluar su propio desarrollo? ¿Cómo puede un docente distinguir entre el crecimiento del alumno y la mejora de los modelos de IA que utiliza?

Esto no implica que la IA deba ser excluida de los programas de formación artística. Por el contrario, su incorporación crítica y reflexiva puede enriquecer la experiencia formativa, ampliar el repertorio de posibilidades expresivas y preparar al estudiante para un mercado laboral en el que la colaboración con herramientas de IA será inevitable. Lo que sí es imperativo es establecer una jerarquía clara: primero el dominio del proceso creativo propio, después la incorporación de la IA como herramienta de apoyo y no como sustituto. El artista que conoce a profundidad su propio proceso estará en condiciones de decidir cuándo y cómo delegar tareas a la máquina sin perder el control de su obra.

La dimensión ético-cultural de la relación entre el artista y la IAG excede el ámbito individual para plantear interrogantes sobre las transformaciones estructurales del ecosistema artístico y cultural. El desplazamiento de artistas profesionales como ilustradores, animadores, diseñadores por sistemas de IA que pueden realizar tareas similares a una fracción del costo y en una fracción del tiempo no es una proyección futura: es una realidad que ya está reconfigurando mercados laborales en la industria del entretenimiento, la publicidad y los videojuegos.

En este contexto, la cuestión de la autoría adquiere una urgencia que va más allá de la filosofía del arte. Si los modelos de IAG han sido entrenados con millones de obras de artistas humanos y muchos de ellos sin su conocimiento ni consentimiento, y si esos modelos generan obras que replican y mezclan los estilos de esos artistas, ¿a quién pertenece la obra resultante? ¿Quién es responsable cuando una IAG reproduce sin autorización el estilo distintivo de un artista vivo? Estas preguntas no tienen aún respuestas jurídicas ni culturales consolidadas, pero su urgencia crece con cada nuevo modelo que se lanza al mercado.

La investigación concluye que la relación entre el artista y los algoritmos generativos no está predeterminada: puede configurarse como un conflicto en el que la máquina desplaza al artista, como una dependencia en la que el artista renuncia a su proceso, o como una colaboración crítica en la que el artista utiliza la IA como lo que es una herramienta extraordinariamente potente pero semánticamente vacía para amplificar su propia creatividad sin delegarle su identidad. La diferencia entre estas tres configuraciones no depende de la tecnología, sino de la formación, la consciencia y la intención del artista. Es responsabilidad de las instituciones educativas cultivar las dos últimas.



Referencias

- CISAC/PMP Strategy. (2024). *Future unscripted: The impact of generative artificial intelligence on entertainment industry jobs* [Estudio económico mundial]. Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores
- Guadamuz, A. (2026). La inteligencia artificial y el derecho de autor. *Revista de la OMPI*. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. <https://www.wipo.int/es/web/wipo-magazine/articles/artificial-intelligence-and-copyright-40141>
- López de Mántaras, R. (2016). La inteligencia artificial y las artes: Hacia una creatividad computacional. En BBVA-OpenMind (Ed.) *El próximo paso: La vida exponencial*, pp. 99-123.
- Luque Ordóñez, J. (2025). Arte generativo mediante IA. *Revista Digital de ACTA*.
https://www.acta.es/medios/articulos/ciencias_y_tecnologia/228001.pdf
- Mackenzie, L., & Rebollar, R. (2020). Arte generativo: entre los nodos de las redes neuronales. *Artnodes*, (26). <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i26.374003>
- Martínez, R. (2024). Inteligencia artificial transforma el arte y redefine la creatividad. *UNAM Global Revista*. https://unamglobal.unam.mx/global_revista/inteligencia-artificial-transforma-el-arte-y-redefine-la-creatividad/
- Reig, D. (2023). Autoría e inteligencia artificial generativa: presupuestos filosóficos de la función del autor. *Revista Mexicana de Filosofía*, 40(2), e11.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-02182023000200011
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2026). *ReShaping Policies for Creativity: impacto de la IA generativa en las industrias culturales*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Universidad ORT Uruguay. (2025). Creatividad computacional: IA generativa, diseño y coautoría. *Facultad de Diseño, ORT Uruguay*. <https://fd.ort.edu.uy/blog/que-es-la-creatividad-computacional>
- Valdezate Pelgrín, P. (2024). La autoría en creaciones generadas por inteligencia artificial. *Derecom*, (37), 1–32. <https://revistas.ucm.es/index.php/DERE/article/download/98119>

