

**Me fascina y a la vez me aterra vivir en el siglo XXI. Los avances científicos y técnicos son exponenciales y los artistas encontramos continuamente nuevas herramientas que no sabemos muy bien si han sido creadas para ayudarnos o para destruirnos.**

Hace relativamente poco podíamos leer en titulares de todos los medios que “Una obra generada con inteligencia artificial ganó un concurso de pintura”<sup>1</sup>. La pregunta inmediata del sector fue: ¿Nos vamos a quedar los artistas sin trabajo?

Saltaron todas las alarmas ya que a un golpe de clic teníamos una inteligencia artificial (IA) que podía ser usada por cualquiera que tuviese acceso a un ordenador y que, sin aparentemente haber aprendido a dibujar o a pintar, sin tener un doctorado en Arte o simplemente sin saber siquiera la diferencia entre un lápiz 2H u otro 4B, podía crear una imagen completamente nueva y bella simplemente escribiendo unas palabras.

Adiós a los artistas. Adiós a las diseñadoras. Adiós a los dibujantes de cómic. Adiós a la creatividad. Cierren la puerta al salir.

Antes de dar paso al apocalipsis artístico, es necesario aclarar ciertos puntos. Esta obra generada por una IA llamada *Midjourney* ha ganado el primer premio de un concurso en la Feria Estatal de Colorado, en Estados Unidos. La obra se ha hecho viral porque su autor, Jason Allen, la puso en el grupo de *Discord Midjourney* y de ahí pasó a Twitter, que es como un infinito banco de pirañas en el momento de arrojar un trozo de carne al agua. Entonces, comenzó la marabunta; que si se había cargado el trabajo de muchos artistas, que si estamos asistiendo a la muerte del arte, que si estaba acelerando la muerte de los trabajos creativos... Y todo esto ha ido calando, aunque nadie sabía muy bien qué era una IA y qué ocurrió realmente.

**Los artistas crean a partir de sus experiencias vitales. Pintan, dibujan, modelan,... basándose en sus logros y en sus fracasos, en lo que hace que sean ellos mismos**

Lo primero que hay que decir es que este era un concurso de arte digital. La imagen de la que hablamos es arte digital. El autor puso en el título que estaba generada con *Midjourney*, es decir, con una IA, pero posiblemente el jurado no sabía ni qué era aquello. Las reglas del concurso describen su categoría como “Práctica artística que utiliza tecnología digital como parte del proceso creativo o de presentación”. Y en este caso considero que no se incumplieron las reglas. *Midjourney*, al igual que *Stable Diffusion* o *DALLE-2* son herramientas digitales que pueden participar en el proceso creativo de una obra.

Segundo, Jason Allen afirma que, tras generar “cientos de imágenes” con un tema en concreto, y después de “muchas semanas de ajuste y selección”, eligió “las tres mejores” obras que fueron retocadas con *Photoshop*

y con *Gigapixel* y las imprimió en lienzo para ser expuestas en el concurso. La victoria finalmente se la llevó una de ellas, *Théâtre D'opéra Spatial*, una obra que representa lo que podría ser una ópera en el espacio.

Esto de la muerte del arte no es la primera vez que lo escucho. Desde el Renacimiento se investiga la manera de sustituir al ser humano para abaratar costes en los diferentes campos de la creación plástica. Con la invención del llamado *velo* de Leon Battista Alberti con el que se podía representar una figura humana perfectamente dibujada a través de una cuadrícula, pasando por los instrumentos de Durero para dibujar a través de un vidrio, la linterna mágica, la cámara oscura, la cámara lúcida y hasta la invención de la primera cámara fotográfica por Charles y Jacques Vicent Louis Chevalier en París, el ser humano ha intentado sustituir a los artistas. En el contrato de venta de la primera máquina fotográfica decía que *era un mecanismo que acabaría con los dibujantes*. Sin embargo, lo que ha ocurrido es que el dibujo está hoy más vivo que nunca.

Con las fotocopiadoras pasó lo mismo: parecía que los libros iban a desaparecer, y se venden más libros que nunca. Y con el libro digital, auguraron la desaparición del papel. Nada de esto ha ocurrido.

Las inteligencias artificiales (IAs) no son más que una herramienta que usaremos los artistas para buscar inspiración, para investigar o, en alguna ocasión, para crear obras nuevas desde cero.

## ¿Hacen arte las IAs?

Por mi experiencia utilizando estas nuevas herramientas técnicas, diría que el sector en el que van a ser más utilizadas es en el diseño. La modificación de imágenes, la generación de diferentes posibilidades estilísticas y la creación de ideas para *Concept Art* son los campos donde más se desarrollarán.

Respecto al proceso creativo de una obra de arte, lo concibo como algo muy personal, algo que está basado en la experiencia del propio artista y en la libertad que este tiene para crear lo que quiera. Eso es el arte.

Pongamos un ejemplo. Para que una IA realice una exposición de obras originales, primero debería tener una vida; porque las obras de los artistas están basadas en sus propias experiencias vitales. Pintan, dibujan, modelan o realizan arte digital basándose en sus vivencias, en sus logros y en sus fracasos, en lo que hace que ellos sean ellos mismos. Las personas acumulamos experiencias e imágenes a lo largo de nuestra vida, y es esa acumulación de experiencias la que acaba generando obras creativas y únicas. ¿Una IA puede enamorarse? ¿Una IA siente el dolor de la muerte de un ser querido? Si no es así, no puede realizar el arte que realiza un ser humano.

Algo muy distinto es el diseño, que siempre es un encargo y tiene que cumplir una función; por ejemplo, el diseño de un cartel de feria. Además, tiene que satisfacer al cliente. En este caso, nosotros seríamos el cliente y la IA la diseñadora. Serán muy útiles en un primer estadio del trabajo, ya que pueden generar al instante infinidad de variantes sobre una imagen o un tema sugerido. Pero el diseñador seguirá necesitando las nociones básicas de dibujo, pintura, composición y estética para llegar a buen fin con el trabajo. Posiblemente tendrá que retocar estas imágenes si no las ve correctas, o inspirarse en ellas para hacer otras. Necesitará saber dibujar.

Cuando se les dan parámetros generales y sencillos (por ejemplo, *un gato bajo el agua, un paisaje nevado, o un faro en la niebla*) crean imágenes generalistas que son igual de sencillas que hacerlas con un programa de diseño teniendo cierta destreza.



Generan imágenes sin valor, baratas, básicas. Para el público general que no está acostumbrado a visualizar muchas obras de arte o para los aficionados al diseño, estas herramientas les resultan increíbles. Pero las imágenes que crean están llenas de errores. Entre los más comunes, están la generación de rostros, manos y perspectivas. Justo lo que para un estudiante de Arte siguen siendo sus asignaturas más complicadas. Realmente no sabemos si las IAs evolucionarán hasta llegar al punto de corregir completamente estas incidencias; en cualquier caso, los rostros y las manos que generarán, aunque estén bien construidos, seguirán teniendo el problema de siempre: el estilo.

Cuando un estudiante empieza a dibujar puede guiarse por manuales ya clásicos como los de Andrew Loomis<sup>2</sup>, los cuales presentan un tipo de dibujo correcto, pero sin alma; los antiguos cuadernos de dibujo de Parramón<sup>3</sup>, parecidos a los anteriores, donde las imágenes estándar son habituales y te enseñan a dibujarlas paso a paso; o los libros de anatomía artística como el clásico de Arnould Moreaux<sup>4</sup>, o los más recientes como los cuadernos de Michel Lauricella<sup>5</sup>. ¿Cuál es el correcto? ¿Con cuál de estos manuales aprenderemos realmente a dibujar la figura humana? La respuesta es con todos, pero finalmente el producto que publiquemos ha de tener algo que no se parezca a nada de lo anterior. Buscamos siempre la creatividad, lo diferente, lo personal, y las IAs no pueden darnos esto de manera completa.

Llegados a este punto, tendríamos que definir qué clase de artes tenemos en la actualidad. En este caso contaremos con dos tipos fundamentales de obras de arte; las tradicionales y las digitales.

Las tradicionales son aquellas que están realizadas con técnicas anteriores al siglo XX, es decir, el óleo, la acuarela, la talla en madera, en piedra... y además son objetuales, es decir, tangibles. Un cuadro, un dibujo, una escultura.

Las digitales, como su propio nombre indica, son aquellas que se realizan con programas de ordenador y son intangibles en su origen. Pueden ser impresas en 2D o en 3D, pero aquí hablaríamos de una reproducción del original, que es lo mismo que si hacemos una reproducción de un cuadro.

Las técnicas digitales, las cuales ya cuentan con programas como *Photoshop*, *Pixelmator*, *Procreate* y muchos otros, que sin duda agilizan el trabajo —no es lo mismo pintar un lienzo de un color verde que darle a un botón para conseguirlo—, ahora se aceleran con las IAs. Antes podíamos coger imágenes de la Red, retocarlas, hacer *collage* y fundirlas para generar imágenes nuevas. Ahora esto mismo lo hace una IA y en menos tiempo, dándonos infinitas opciones y generando imágenes originales que antes no existían.

¿Y qué va a pasar ahora? Que todo lo que abunda pierde valor. Ahora se realizarán más rápido y de manera efectiva imágenes digitales básicas, pero seguirá habiendo buenos diseñadores que tengan *background*, un bagaje importante, un estilo propio y nuevas ideas y sabrán crear imágenes más bellas o de mejor calidad que se diferencien de estas IAs, aunque muchos de ellos las utilicen como una herramienta más en su trabajo.

## Para que una inteligencia artificial realice obras originales, primero

# debería tener una vida

¿Qué pasará entonces con el arte tradicional? Que tendrá cada vez más valor. Porque se diferenciará entre arte tradicional, arte digital manual, arte digital con IA o lo que será más habitual, arte digital con IA + manual. Hacia esto iremos, o, mejor dicho, irán los ilustradores y diseñadores.

Serán más rápidos y podrán realizar diez trabajos en el tiempo en el que hacían uno, pero por ello sus honorarios serán más económicos: 1) Porque será más rápido y no necesitarán mucho trabajo; 2) Porque habrá muchos más diseñadores que puedan hacer algo básico y que funcione; 3) Porque el propio cliente podría hacerlo de mejor o peor manera.

Al final la paradoja es que las IAs le van a dar más valor al arte tradicional.

Esto ha pasado en la música. Aparece el disco, después las cintas de casete, se las come el CD y ahora la música se escucha gratis desde diferentes dispositivos. ¿Qué ha pasado? Que se hacen mas conciertos que nunca y la gente le da más valor, es decir, que cuestan más caros que nunca. Salen ganando los verdaderos artistas.

## Esto es un tsunami

Pasará lo mismo que con el *Photoshop*, que empezó siendo una herramienta barata y a veces gratuita, que fue mal entendida por el público general cuando atribuían el arte de una buena imagen a estar realizada con *Photoshop* y decían "claro, esa imagen está bonita porque está hecha en *Photoshop*", pero no era cierto. Poco a poco, la gente se dio cuenta de que el programa solo no hacía esas imágenes. Tuvieron que meterse los diseñadores y los artistas a utilizarla porque no funcionaba sola.

En el caso de las IAs ocurrirá lo mismo. Serán programas de pago que utilizarán los diseñadores y los artistas, pero dependerá de su creatividad y de su experiencia para lograr buenos resultados. Una IA sola nunca puede generar nada. Necesita de un ser humano que la guíe.

Les va a afectar, sobre todo, a los ilustradores, a los diseñadores, a los creadores de *Concept Art*, y también a los artistas, pero estoy seguro de que simplemente la incorporarán como una herramienta más de su trabajo.

## Al final, la paradoja es que las IAs le van a dar más valor al arte tradicional

Esto es un tsunami; ya está aquí y los creadores tienen dos opciones: negarlo, decir no, seguir como siempre, y de esta forma la ola te ahogará; o coger tu tabla de surf e intentar sortearla. Para mí, surfear sería la opción más inteligente.

Estoy muy a favor de las inteligencias artificiales y creo que aún les queda mucho desarrollo. Aunque muchas de estas IAs realizan imágenes que no podemos distinguir aún si están hechas por un humano o no, pronto nos acostumbraremos a sus errores, a su estética y a los pequeños detalles que harán que sí podamos distinguirlas.

Mientras tanto, será apasionante seguir viendo cómo crece esta nueva herramienta que ya está cambiando nuestra forma de generar imágenes creativas.

## Dibujar es pensar

### **ASÍ ES EL PUNTO DE VISTA DEL ESTUDIO DAQ, QUE ILUSTRA ESTE ARTÍCULO, SOBRE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN CON IA**

Reivindicamos el dibujo a mano (sobre papel o sobre soporte digital) no solo por temas estilísticos y formales, sino como una potente herramienta para pensar y reflexionar sobre el entorno. Dibujar nos ayuda a mirar, a entender y a construir. Porque un artista no se limita a representar. Su propuesta se construye a partir de una aproximación determinada al entorno. Un aspecto que claramente nos diferencia de la IA. Otro aspecto que se deja de lado en el uso de estas herramientas, y que a nosotros nos gustaría poner en valor, es el proceso creativo. Es en el “mientras tanto” dónde hay creación. No se trata simplemente de construir la pieza a partir de una idea. En muchas ocasiones, esta llega bocetando. Milton Glaser, que nos ha influido de manera determinante, exploró estos terrenos en su libro *Drawing is Thinking*<sup>6</sup>. Defendía además el dibujo como elemento clave en el desarrollo cognitivo de los más pequeños y lamentaba su abandono en favor de las herramientas enfocadas a industrializar y rentabilizar el trabajo.»



Pedimos al Estudio DAQ, colaboradores habituales de la revista —[autores del cuaderno central de TELOS 119 Mundo cuántico](#)—, que hicieran un experimento creando una versión de su ilustración con una herramienta de IA. Escribieron en la herramienta *Midjourney* las palabras clave del artículo en inglés: “*Art, artificial intelligence, illustration, creativity, humanities*” (arte, inteligencia artificial, ilustración, creatividad, humanidades). Este es el resultado.