Desarrollar la capacidad crítica para evaluar las obras generadas con IA es fundamental para aprender a observar, y no solo mirar, lo que artistas y creativos ofrecen a la sociedad utilizando la IA como musa y técnica para expresarse creativamente.

La inteligencia artificial (IA) generativa no solo ha irrumpido en el mundo de la creatividad como el nuevo lápiz y papel digital, sino que a menudo actúa como musa y mano ejecutora de las obras, provocando de nuevo el cuestionamiento histórico de la naturaleza de la autoría y la originalidad.

Para comenzar este debate sobre la IA en el arte es esencial distinguir entre creativo y artista. Tradicionalmente, la diferencia se ha basado en la noción de que el artista es un creador de ideas, un innovador que desafía las normas estéticas y conceptuales, como sugiere Boris Groys. Por su parte, el creativo se considera un solucionador de problemas dentro de un contexto dado, alguien que produce su obra bajo un conjunto de expectativas o con fines principalmente comerciales. Para autores como Howard Becker, el arte es un acto de participación en una red más amplia de producción cultural, mientras que Arthur Danto habla de la transfiguración de lo común, es decir, del arte como algo que trasciende lo ordinario y lo común. Sin embargo, la IA, al ser capaz de producir tanto obras que imitan la producción artística existente como de generar piezas de ilustración o diseño, está desdibujando las líneas conceptuales entre creativos y artistas.

Artesanos, artistas y creativos

La distinción entre artesano, artista y creativo ha fluctuado a lo largo de los siglos. En la antigüedad, la habilidad artística estaba a menudo ligada a la artesanía y el dominio de la técnica. El propio término de arte proviene del latín *ars*, habilidad técnica, y se aplicaba a cualquier forma de hacer bien algo, incluyendo oficios como la carpintería, la escultura o la metalurgia. Por tanto, la idea del "artista" como demiurgo, un individuo dotado de una creatividad excepcional más allá de sus habilidades técnicas, no fue considerada hasta siglos después, cuando los cambios sociales, culturales y económicos propiciaron el paso de la figura del artesano a la consideración de artista.

> La IA ha desafiado la idea de la creatividad como una facultad puramente humana, sugiriendo que la capacidad de crear algo novedoso o inesperado podría no ser exclusiva de las personas

Es durante el Renacimiento cuando figuras como Leonardo da Vinci y Miguel Ángel Buonarroti empezaron a ser reconocidas no solo por su habilidad técnica, sino también por su capacidad para innovar y capturar la profundidad de la esencia humana. El humanismo antropocéntrico renacentista marcó pues un punto de inflexión en el que el artista comenzó a ser visto como un genio creativo, diferenciándolo del artesano cuyo trabajo era altamente cualificado, pero menos centrado en la innovación y más en la producción y en el dominio de la técnica. El hecho de que los artistas empezaran a diferenciarse entre sí firmando sus obras fue sin duda un símbolo de este cambio conceptual y este deseo de significar su obra como resultado de un

proceso profundamente intelectual.

Más adelante, durante los siglos de la Ilustración y el Romanticismo se elevó aún más al artista a la altura de un visionario o incluso un profeta de la belleza y la verdad, separándolo de los creativos o artesanos, que seguían siendo asociados con las artes aplicadas y los oficios. Esta distinción se arraigó más en el siglo XIX con la institucionalización del arte, cuando las academias de bellas artes promovieron una jerarquía de géneros y estilos que favorecía la expresión personal y la originalidad artística sobre la artesanía y la producción funcional.

A principios del siglo XX, la escuela y movimiento de la Bauhaus buscó borrar las fronteras entre el arte y el diseño artesanal. Se consideraba que el diseño debía responder a las necesidades de la sociedad y la industria, argumentando que la funcionalidad y la simplicidad eran esenciales para la creación de objetos de diseño y arquitectura. Su filosofía abogaba por un retorno a la artesanía y la técnica, al mismo tiempo que integraba las sensibilidades estéticas del arte contemporáneo. Por tanto, la Bauhaus rechazaba la distinción entre el artista visto como un creador libre y el artesano considerado como un productor de obras útiles. Ya en los años 80, teóricos como Howard Becker en su obra *Art Worlds* (1982) ampliaron la noción de la práctica artística a un esfuerzo colectivo que incluía a todos los que contribuyen a la creación, presentación y preservación de arte, borrando aún más las líneas entre artista y creativo.

En la actualidad, con la introducción de la inteligencia artificial y la capacidad de generar obras a través de algoritmos, la distinción entre creativo y artista se vuelve aún más borrosa. La IA ha desafiado la idea de la creatividad como una facultad puramente humana, sugiriendo que la capacidad de crear algo novedoso o inesperado podría no ser exclusiva de las personas. Así, la producción de obras con inteligencia artificial generativa abre -una vez más en la historia- el debate sobre la consideración de arte. Ya en 1934 Walter Benjamin argumentó que la reproductibilidad tecnológica despojaba al arte de su aura, su autenticidad y singularidad. La IA lleva esta conversación un paso más allá: si una máquina puede crear arte que es indistinguible del creado por humanos, ¿qué se entiende por creatividad? ¿Se puede considerar arte su producción, si no hay una intención consciente detrás? Algunos argumentan que el proceso creativo es inherente al arte y que la IA, actuando sin conciencia, no puede ser artista. Otros críticos sostienen que el arte es una manifestación de la belleza, independientemente de su origen o de las técnicas empleadas.

El análisis de las obras de arte

Para analizar la producción y las otras tanto de artistas como de creativos se pueden aplicar diferentes análisis de cara a su análisis, tasación o simplemente su evaluación objetiva. En el caso de las obras de arte, existen numerosos métodos y escuelas, que reflejan los contextos históricos en los que fueron generados. Uno de los más conocidos es el método de Panofsky, que propone un análisis de la obra en tres niveles partiendo de la descripción pura y objetiva de la obra, para pasar por la deducción de su significado basada en los símbolos, hasta llegar a la interpretación contextual más profunda. Este método, que depende de la comprensión humana de los símbolos y su contexto, encuentra un nuevo desafío en la inteligencia artificial, ya que esta puede llegar a identificar patrones y datos históricos sin necesitar de la percepción humana subjetiva, utilizando herramientas como el reconocimiento de imágenes y el análisis de grandes datos. Sin embargo, la pregunta sigue siendo si la IA puede capturar el contexto cultural y emocional detrás de una obra de arte como lo hace un experto, un historiador o un observador amante del arte.

De la opinión a la crítica

Aplicar métodos como el que propone Panofsky u otros puede arrojar luz sobre el debate sobre la calidad artística de las obras nacidas de la inteligencia artificial generativa. Esto es especialmente importante en un momento en que el efecto sorpresa y la carrera sobre lo que técnicamente pueden hacer los algoritmos priman sobre la reflexión y la crítica -más allá de la opinión- sobre lo que realmente se está observando, más allá de lo que se está mirando.

El algoritmo puede servir para enriquecer y reflexionar sobre lo que se quiere expresar

El paso de la opinión a la crítica estructurada implica un cambio desde una reacción subjetiva (mirar) hacia una evaluación más objetiva y fundamentada en el conocimiento, la teoría y el contexto (observar). Mientras que la opinión es una primera impresión personal, a menudo basada en gustos y preferencias individuales, la crítica es un análisis informado que busca ofrecer una interpretación más profunda y comprensiva de algo, en este caso, la obra generada con inteligencia artificial o una pieza artística. Por tanto, la transformación de una opinión en una crítica es un proceso que se nutre del conocimiento, el análisis meticuloso y el contexto, y apela a una de las competencias que se intuyen como imprescindibles en el siglo XXI: el análisis crítico. Entender la intención del artista y situar la obra dentro de su contexto cultural e histórico es fundamental para profundizar en su significado y relevancia. En el caso de las obras generadas con IA, la reflexión debería ir encaminada a qué estamos mirando, qué significa y a qué se nos está incitando con dicha obra. Esta sencilla cadena de pensamiento, aplicada a las imágenes *arteficiales*, debería llevar al espectador a una conclusión propia y reflexiva.

Se puede asumir que la IA generativa va a cambiar el mundo de la creatividad y el arte, asistiendo, expandiendo y, en algunos casos, automatizando procesos creativos, tal y como ocurrió en el pasado con técnicas como la cámara oscura o con la fotografía, considerada un pseudoarte hasta que supo desarrollar un lenguaje propio. En cualquier caso, para los ilustradores, creativos, diseñadores y, por qué no, para los artistas, herramientas como DALL-E, Midjourney o Stable Difussion ofrecen la posibilidad de explorar nuevos horizontes creativos, donde el algoritmo puede servir para enriquecer y reflexionar sobre lo que se quiere expresar, ya que la tecnología más potente no sirve para nada si no se tiene nada que decir.