

La Inteligencia Artificial generativa en los colectivos artísticos de Castilla-La Mancha: un estudio transversal

Generative Artificial Intelligence in the Artistic Collectives of Castilla-La Mancha: A Cross-Sectional Study

Miguel Ángel Roque López

Investigador y docente en la Universidad de Castilla-La Mancha

Recibido: 23-02-2025

Aceptado: 23-04-2025

Publicado: 30-05-2025

Cómo citar: Roque López, M. A. (2025). La Inteligencia Artificial generativa en los colectivos artísticos de Castilla-La Mancha: un estudio transversal. *EME Experimental Illustration, Art and Design*, (13), 134-145. <https://doi.org/10.4995/eme.2025.23442>

<https://doi.org/10.4995/eme.2025.23442>

Ese artículo está publicado bajo una licencia CC-BY-NC-SA

Este estudio transversal tiene como objetivo analizar el uso y la percepción de la inteligencia artificial generativa en los colectivos artísticos de Castilla-La Mancha. Mediante la aplicación de una encuesta y el posterior estudio estadístico de las respuestas obtenidas de profesionales, docentes y estudiantes del ámbito del arte y el diseño, se examinan las herramientas utilizadas, los campos de aplicación, la frecuencia de uso, el impacto percibido en los procesos creativos y las consideraciones éticas asociadas. Los resultados obtenidos evidencian una diversidad de posturas y niveles

This study seeks to explore the use and perception of generative artificial intelligence within the artistic communities of Castilla-La Mancha. By surveying and conducting statistical analysis on the responses from professionals, educators, and students in the fields of art and design, the study delves into the tools being used, areas of application, frequency of use, the perceived impact on creative processes, and the ethical considerations associated with these technologies. The findings reveal a wide range of perspectives and levels of adoption, offering valuable insights with significant implications for training and the future development of the artistic sector.

de adopción, con implicaciones relevantes para la formación y el futuro del sector artístico. Este trabajo ofrece una visión específica del contexto de Castilla-La Mancha, una región en la que el uso de la inteligencia artificial en el ámbito artístico se encuentra aún en proceso de consolidación. A diferencia de estudios previos más generales, esta investigación se centra en la percepción y aplicación concreta de la IA por parte de los actores del sector, proporcionando datos concretos para el diseño de futuras estrategias de formación y regulación en el ámbito creativo.

Palabras clave

Inteligencia artificial, arte, estadística

This research provides a detailed snapshot of the context within Castilla-La Mancha, a region where the use of artificial intelligence in the arts is still in the early stages of consolidation. Unlike broader, more generalized studies, this investigation zeroes in on the specific perceptions and applications of AI by key figures in the sector, providing concrete data that can guide the design of future training initiatives and regulatory strategies for the creative industry.

Key words

Artificial intelligence, art, statistics

1. Introducción

La inteligencia artificial generativa ha irrumpido en los procesos creativos de los colectivos artísticos, generando tanto entusiasmo como preocupaciones. Si bien se ha discutido ampliamente su potencial para la automatización y la generación de nuevas formas de expresión, es fundamental conocer cómo está siendo utilizada en la práctica dentro de un contexto específico y un lugar demográfico concreto como son el arte y Castilla-La Mancha. Este estudio tiene como objetivo principal identificar el grado de adopción de estas herramientas, los usos principales y las preocupaciones éticas de los artistas, diseñadores y docentes de la región.

El estudio se desarrolla en el marco del proyecto de investigación VIDDIA, financiado por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. Dicho proyecto tiene como eje central la integración de la inteligencia artificial en la producción artística, con un énfasis particular en el desarrollo de videojuegos mediante el uso de herramientas basadas en inteligencia artificial. En este contexto, el presente estudio constituye una fase preliminar cuyo objetivo principal es establecer un punto de partida que permita la comprensión del estado actual de adopción de estas tecnologías dentro del ámbito artístico y académico, así como su futura implantación.

Para lograr este propósito, se ha llevado a cabo un estudio sobre una muestra poblacional significativa, con el fin de extrapolar los resultados obtenidos y

generar un diagnóstico preciso acerca de la situación y el grado de implantación real de la inteligencia artificial en las prácticas artísticas dentro de un marco geográfico y temporal concreto. Si bien es difícil medir el total de profesionales que se dedican al sector en Castilla-La Mancha, si es posible medir con más facilidad el total de docentes y estudiantes de arte de la región por lo que este estudio ha llegado a fecha de su publicación a una muestra cercana al 2% de dicho sujeto de estudio. Este enfoque posibilita no solo la identificación de tendencias y patrones de uso, sino también la detección de barreras y oportunidades en la adopción de estas tecnologías dentro de las Bellas Artes.

La pertinencia de este estudio radica en la creciente influencia de la inteligencia artificial en los procesos creativos, un fenómeno que plantea tanto posibilidades innovadoras como desafíos éticos y metodológicos. La recopilación y análisis de datos obtenidos permitirán desarrollar estrategias fundamentadas para la integración efectiva de la inteligencia artificial en la producción artística, así como diseñar propuestas formativas que respondan a las necesidades reales de los artistas y creadores en Castilla-La Mancha. Con ello, se espera contribuir al debate sobre el impacto de la inteligencia artificial en el arte, favoreciendo su incorporación de manera crítica y reflexiva dentro del campo de la creación digital y el desarrollo de videojuegos propuesto por el proyecto VIDDIA.

Según Loble (2018) para lograr el desarrollo completo de las personas se debe añadir a los pilares base, los cuales son leer, escribir y contar, habilidades sociocognitivas más complejas como la empatía, la creatividad y el pensamiento crítico, al mismo tiempo que incorporar herramientas de inteligencia artificial.

La inteligencia artificial tiene un fuerte potencial en materia de educación, siempre que se utilice de forma adecuada y conforme a las necesidades de los educadores. Ya existen sistemas basados en IA capaces de favorecer un aprendizaje personalizado que libera a los profesores de ciertas tareas. Así, se les permite concentrarse en las necesidades individuales de los alumnos y en los objetivos pedagógicos. Estos sistemas son capaces de seguir la implicación y el progreso de los alumnos y de proponer potenciales ajustes de contenido (Loble, 2018).

Todo lo anterior permitiría proyectar una preparación utópica en el artista, sin embargo, con la implementación de la IA hace cuestionar si en realidad se le está dando un uso adecuado ya que, en algunos casos, en vez de propiciar un apoyo significativo que contribuya al discurso del artista, solo se utiliza para extraer información y adaptarla a los requerimientos solicitados por el artista o reducir los tiempos de producción de la obra.

2. Contexto y relevancia

En la década de los 90, la expansión del ordenador personal y la popularización de internet marcaron una revolución tecnológica que cambió radicalmente la forma en que interactuamos, trabajamos y creamos. Hoy en día, estamos presenciando una revolución similar con el auge de la inteligencia artificial. Herramientas libres como Stable Diffusion o corporativas como DALL-E están permitiendo a los ilustradores entre otros campos explorar nuevas fronteras creativas, automatizar procesos y mejorar la eficiencia en la producción de arte digital.

Resulta evidente que mientras más eficiente sea una IA más y mejor puede facilitar la vida del artista, sin embargo, esto no siempre es lo más deseable, existe el riesgo de que el artista vea limitada su oportunidad de aprender, desarrollar y evolucionar junto a su trabajo, restringiendo de esta manera, su discurso y pensamiento crítico.

La automatización de tareas... siempre ha sido una de las piedras angulares del desarrollo tecnológico, porque gracias a ella podemos dedicar nuestro tiempo y nuestra potencia intelectual a cuestiones de orden superior que un robot aún no podría manejar (Pearson, 2023).

Resulta interesante por tanto, cuestionarse aspectos fundamentales como ¿en qué momento resulta útil el uso de la IA por parte del artista? ¿Promueve la honestidad de su discurso al hacer uso de la IA? ¿Cuáles son sus razones para utilizar la IA? A este respecto Flores (2018) menciona lo siguiente:

Es de reconocer que muchos estudiantes por evitar la “fatiga del pensar” o investigar recurren a lo más fácil que es copiar información ajena, de otros autores asumiéndola como suya, omitiendo su referencia de origen (Flores, 2018, p. 88).

Según esta premisa resulta relevante visualizar la capacidad de la IA para modificar el proceso productivo de los artistas, tal como se observa en la figura 1 dentro de las conclusiones del estudio.

La IA generativa, en particular, ofrece posibilidades sin precedentes para la creación de ilustraciones. Al combinar algoritmos avanzados con *datasets* especializados, estas herramientas pueden generar imágenes tematizadas de alta calidad que antes requerían horas de trabajo. Este cambio de paradigma no solo está redefiniendo las metodologías de trabajo de los ilustradores, sino que también está planteando nuevos retos y oportunidades en términos de creatividad, ética y sostenibilidad.

Dadas sus similitudes existentes entre ambas es probable que esta revolución tecnológica tenga un desarrollo similar a la descrita por Walter Benjamin en su obra *La obra de arte en la era de su reproducibilidad técnica* (Benjamin, 1936). Al igual que en la situación descrita por Benjamin las nuevas tecnologías aplicadas al campo del arte desafiaron y revolucionaron la noción tradicional de la autenticidad y el «aura» del arte al permitir su reproducción en masa, la IA generativa introduce nuevas formas de producción y reproducción visual que cuestionan la originalidad, la autoría y la creatividad humana. Sin embargo, es necesario constatar dichas similitudes al igual que sus diferencias con el fin prever su comportamiento y repercusiones.

3. Metodología de la investigación

Para la realización de este estudio, se llevó a cabo una encuesta estructurada dirigida a profesionales, docentes y estudiantes vinculados a diversas disciplinas artísticas en Castilla-La Mancha y que «serializa a partir de una guía prediseñada que contiene las preguntas que serán formuladas al entrevistado» (Arias, 2012, p. 73).

El cuestionario abordó aspectos clave como el conocimiento, la experiencia y uso de aplicado en proyectos creativos, la percepción de la calidad de los resultados obtenidos y las preocupaciones éticas asociadas a la implementación de la IA. La selección de los criterios empleados en la recopilación de datos responde a la necesidad de obtener una visión detallada y representativa del impacto de la inteligencia artificial generativa en el ámbito artístico de la región. En las secciones siguientes, se presentan los criterios de selección utilizados y su pertinencia dentro del marco del estudio.

3.1. Perfil de los encuestados

Los datos sociodemográficos, como la edad, el género, la institución de pertenencia, la ubicación geográfica y el nivel de experiencia en el campo artístico recogidos en el estudio permiten segmentar la muestra poblacional y realizar comparaciones significativas entre diferentes grupos. Esta información posibilita el análisis de cómo la experiencia profesional o académica influye en la adopción y percepción de la inteligencia artificial generativa. Asimismo, la consideración del contexto geográfico contribuye a evaluar posibles diferencias en la implementación y aceptación de estas herramientas en diversas regiones de Castilla-La Mancha.

3.2. Conocimiento y uso de herramientas de inteligencia artificial generativa

La inclusión de preguntas sobre el conocimiento y experiencia de uso de herramientas de IA generativa responde a la necesidad de identificar el grado de familiaridad de los participantes con estas tecnologías. La diferenciación entre quienes han utilizado estas herramientas en un contexto práctico y quienes únicamente tienen un conocimiento teórico o puntual permite establecer una línea base sobre el nivel de asentamiento de la IA en la práctica artística y académica del sujeto de estudio.

3.3. Frecuencia y ámbitos de aplicación

El análisis de la frecuencia de uso y los ámbitos específicos en los que se emplea la IA generativa proporciona una visión sobre la integración real de estas tecnologías segmentada en ámbitos de la creación. La identificación de disciplinas artísticas donde su impacto es más significativo permite detectar tendencias y evaluar en qué medida su uso es ocasional o sistemático o se encuentra adoptado. Esta información es clave para comprender el grado de consolidación de la IA en distintos sectores artísticos.

3.4. Percepción de la calidad de los resultados generados

Para evaluar la aceptación y confianza en los resultados obtenidos mediante IA generativa, se han incluido preguntas sobre la percepción de la calidad de las imágenes o diseños generados. La comparación de estos resultados con la producción artística humana permite identificar si los encuestados con-

sideran que las herramientas de IA pueden igualar o superar la creatividad y destreza técnica de los artistas obteniendo de esta forma un dato cuantitativo medible sobre un valor cualitativo subjetivo difícil de interpretar.

3.5. Impacto en la creatividad y el proceso creativo

Este criterio se centra en analizar si los encuestados perciben la IA generativa como una herramienta que potencia la creatividad o, por el contrario, como un factor que limita la originalidad al basarse en patrones preexistentes. Asimismo, se busca determinar en qué medida el uso de estas herramientas ha transformado los métodos de trabajo en el ámbito artístico, identificando cambios en los procesos creativos individuales y colectivos de los sujetos de estudio.

3.6. Consideraciones éticas

Las innovaciones tecnológicas generan preocupaciones debido a los profundos cambios que ocasionan. En el ámbito laboral, la idea de que las máquinas limiten nuestras opciones es una preocupación constante con cada avance tecnológico. En la actualidad, la inteligencia artificial es la tecnología disruptiva principal en este fenómeno, junto con avances en robótica y otras innovaciones emergentes que generan cambios significativos (Torres, 2023).

El estudio incorpora, por tanto, una sección dedicada a las cuestiones éticas relacionadas con el uso de IA en la creación artística. Aspectos como los derechos de autor, la originalidad y autenticidad del trabajo, la transparencia en el uso de la tecnología y el impacto en el empleo, la formación profesional o el valor de la obra artística han sido considerados debido a su relevancia en el debate actual sobre la adopción de estas herramientas. La identificación de estas preocupaciones es fundamental para comprender las barreras y resistencias existentes frente a la IA generativa en el ámbito artístico.

3.7. Interés en formación especializada

El uso de la inteligencia artificial se ha convertido en uno de los problemas más disruptivos en la interacción entre humano y máquina su uso se antoja necesario en la sociedad contemporánea, pero debe hacerse desde una perspectiva de uso responsable (Martínez, 2023). Debido a esto, se ha incluido un apartado sobre la demanda de formación que atiende no solo a la capacidad de su uso como herramienta sino que alcance cuestiones como cuando y porque se debe hacer uso de la IA generativa. Con el objetivo de evaluar el interés de los encuestados en recibir esta capacitación específica sobre el uso de estas herramientas se plantea un bloque dentro del estudio orientado al diseño de estrategias de formación que faciliten una integración efectiva y ética de la inteligencia artificial en la producción artística y académica.

4. Conclusiones del estudio

Del análisis estadístico y cualitativo de las respuestas obtenidas en el estudio, y en concordancia con la metodología previamente expuesta, se pueden inferir diversas conclusiones sobre la implantación de la inteligencia artificial generativa en el ámbito artístico de Castilla-La Mancha. En primer lugar, se observa un nivel heterogéneo de adopción de estas tecnologías, con una mayor presencia en sectores vinculados al diseño gráfico, audiovisual, dibujo y multimedial, mientras que disciplinas más tradicionales muestran una me-

CAPACIDAD DE LA IA PARA CAMBIAR EL PROCESO CREATIVO

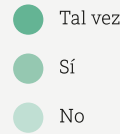
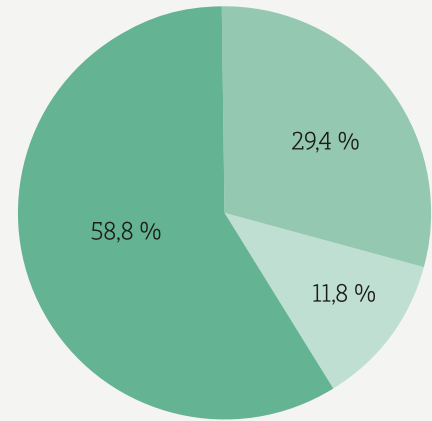
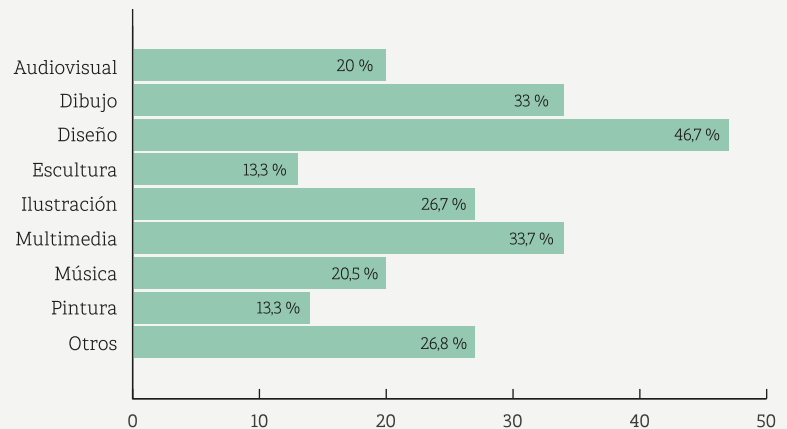


Figura 1. Porcentajes de respuestas de los encuestados sobre su percepción sobre la capacidad de la Inteligencia artificial para cambiar su proceso creativo. Fuente: Elaboración propia



ÁMBITOS ARTÍSTICOS DONDE LA IA ES MÁS UTILIZADA

Figura 2. Porcentajes de respuesta en los ámbitos artísticos donde la Inteligencia artificial es más utilizada. Fuente: Elaboración propia



nor integración. Asimismo, la percepción de la calidad de los resultados generados por la IA varía en función del grado de experiencia de los encuestados, siendo los profesionales con mayor trayectoria quienes presentan una actitud más crítica. A continuación, se detallan estos resultados de forma estructurada.

4.1. Adopción de herramientas de IA generativa

El estudio revela que un porcentaje significativo de los encuestados ha incorporado herramientas de inteligencia artificial generativa en su actividad profesional, académica o personal. Esta tendencia sugiere una progresiva integración de estas tecnologías en los procesos creativos y productivos de los colectivos artísticos en Castilla-La Mancha.

Entre las herramientas más empleadas se encuentran DALL-E, Stable Diffusion, Midjourney, ChatGPT y DeepArt. Estas plataformas, ampliamente

reconocidas en el ámbito de la inteligencia artificial aplicada a la generación de contenido visual y textual, permiten a los usuarios explorar nuevas formas de expresión artística y optimización del flujo de trabajo. La aplicación de estas herramientas se concentra fundamentalmente en disciplinas como el diseño (33 %), la ilustración (11 %), el audiovisual y multimedia (77 %) y la música (22,2 %). Esto sugiere que las tecnologías de IA generativa relacionadas con áreas ya digitalizadas tienen un impacto especialmente relevante en ámbitos donde la creatividad visual, textual y sonora desempeña un papel central. Estas conclusiones se alinean con el resultado de otros estudios como el realizado por Elgammal (et al., 2017) sobre el impacto de las redes neuronales en la creación artística destaca que las herramientas de IA como DeepDream y las redes generativas adversarias (GANS) han tenido un mayor impacto en el diseño gráfico y la creación visual.

4.2 Factores demográficos y frecuencia de uso

Uno de los aspectos más relevantes en la variabilidad de las respuestas es la edad y el nivel de experiencia de los participantes. Se observa que los profesionales con mayor experiencia en el campo del arte y el diseño tienden a utilizar la IA generativa con menos frecuencia y suelen expresar mayores reservas en torno a su impacto en la creatividad. En contraste, los encuestados más jóvenes y aquellos que se ubican en una etapa formativa están más abiertos a experimentar con estas herramientas, usándolas con mayor frecuencia y en una gran variedad de ámbitos.

El acceso a instituciones educativas especializadas también parece desempeñar un papel crucial en la implantación de estas tecnologías, esto queda patente al no haber encuestados menores de 18 años. Esto puede deberse a que si bien en Castilla-La Mancha a los 16 años con el inicio del bachillerato artístico se comienza la formación artística específica, este espacio se comparte con asignaturas comunes de otras áreas de conocimiento y no es usualmente hasta los 18 años con la llegada de la universidad o los ciclos formativos que el estudiante comienzan a recibir formación integral en Bellas Artes. Podemos observar algo similar en el estudio de McCormack (et al., 2019) sobre la interacción entre los artistas y

las máquinas en la creación digital, en dicho estudio también se subraya que los artistas más jóvenes y aquellos con formación académica especializada tienen más probabilidades de experimentar con IA generativa en sus procesos creativos

En este sentido podemos ver gracias a los datos de este estudio que aquellos vinculados a facultades de Bellas Artes o escuelas de arte o diseño muestran una mayor predisposición (70,5 %) a integrar la IA generativa en su proceso creativo en contraposición con los profesionales del sector, lo que sugiere que el entorno académico y encontrarse en un entorno formativo influye en la percepción y uso de estas tecnologías. Las diferencias en la frecuencia de uso pueden estar relacionadas según los resultados del estudio con la naturaleza del trabajo que realizan los encuestados . Cabe destacar que los profesionales con mayor trayectoria en su campo tienden a emplear la IA como un recurso complementario en procesos creativos específicos, integrándola de manera estratégica y más selectiva, como la generación de referencias visuales, la optimización de flujos de trabajo o para optimizar tareas y mejorar resultados. En contraste, los estudiantes o profesionales con menor experiencia profesional exploran estas herramientas con mayor libertad, experimentando con mayor variedad de aplicaciones y vinculando su uso a la ampliación de sus posibilidades expresivas.

PORCENTAJE DEL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA PRÁCTICA PROFESIONAL

- Nunca
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Constantemente

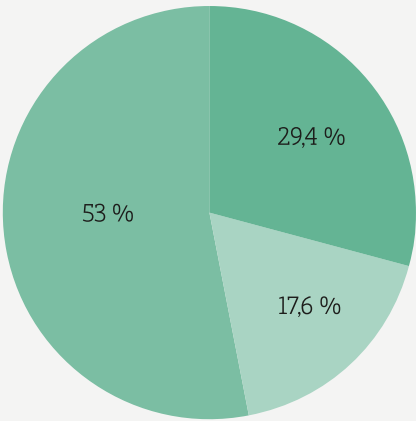
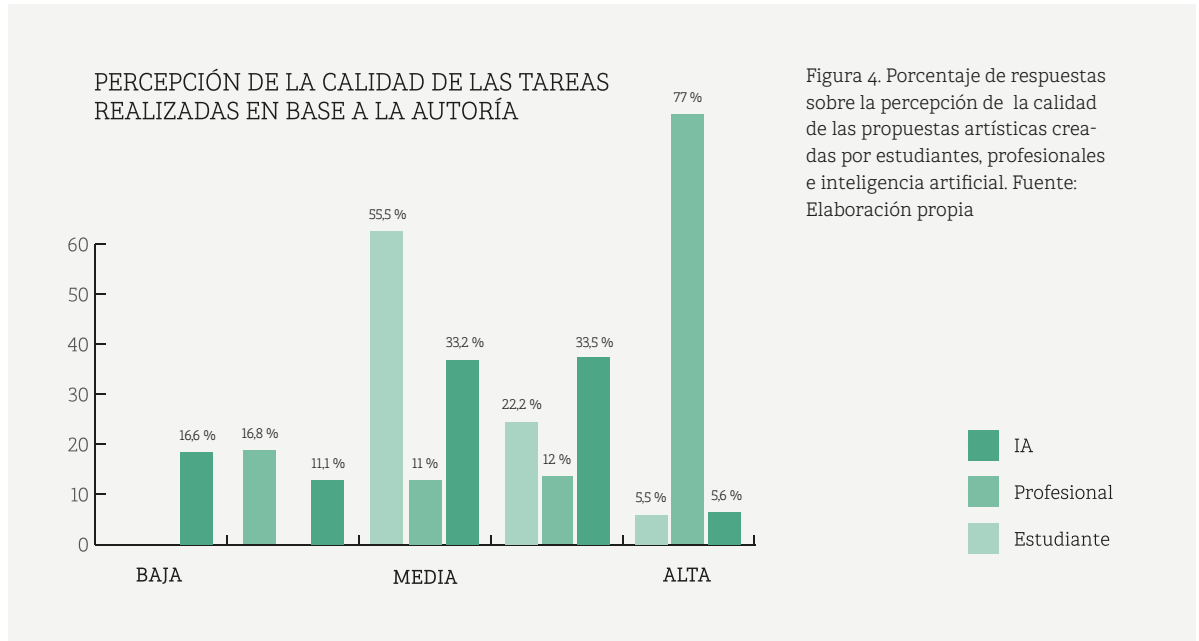


Figura 3. Frecuencia de uso de herramientas de inteligencia artificial.
Fuente: Elaboración propia



4.3. Percepción de la calidad y el impacto creativo

Parece existir un consenso generalizado entre los resultados del estudio sobre la capacidad de la IA para mejorar la productividad, facilitar la experimentación artística y generar soluciones innovadoras de manera eficiente. No obstante, de los datos obtenidos en la encuesta se denotan dudas sobre la originalidad y autenticidad de los resultados generados mediante estas tecnologías, particularmente en lo que concierne a la dependencia de bases de datos o modelos preexistentes para la generación de imágenes, textos y diseños así como el limitado control sobre el producto final obtenido.

Los datos del estudio reflejan que los encuestados que califican altamente la calidad de las imágenes generadas por IA suelen ser aquellos que la emplean con mayor frecuencia y parecen haber adquirido capacidades específicas en la formulación de prompts y el manejo de la herramienta. En contraste, quienes otorgan una puntuación baja a la IA suelen ser aquellos que se definen como legos en la materia, que directa-

mente no han usado ningún sistema de inteligencia artificial o que consideran que su uso puede derivar en una estandarización de la producción artística.

Estudios como el de Elgammal (et al., 2017) y McCormack (et al., 2019) también abordan el debate sobre la autenticidad de las obras creadas por IA. Estos trabajos destacan que la falta de control sobre los resultados finales y la dependencia de bases de datos preexistentes plantea dudas sobre la originalidad de las creaciones generadas por IA.

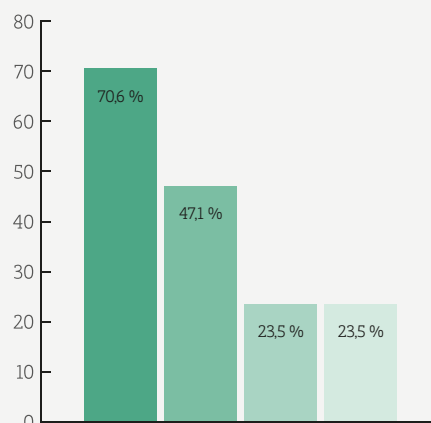
Si bien los sujetos de estudio reconocen el potencial de la IA para complementar el proceso creativo sin reemplazarlo (70,6 %), también se plantea el riesgo de una estandarización de la producción artística (64,7 %). Este fenómeno podría derivar en una pérdida de diversidad estilística y conceptual, lo que subraya la importancia de un uso crítico y reflexivo de estas herramientas en la práctica creativa. Si bien el 52,9 % de los encuestados destaca los riesgos asociados a la estandarización de la creatividad y la posible reducción de oportunidades laborales. Entre las respuestas de aquellos en formación se eleva al 70 %.

Este fenómeno podría derivar en una pérdida de diversidad estilística y conceptual, lo que subraya la importancia de un uso crítico y reflexivo de estas herramientas en la práctica creativa

IMPACTO DE LA IA EN LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LOS TRABAJOS ARTÍSTICOS

- La IA puede limitar la originalidad
- La IA potencia el proceso sin reemplazarlo
- La IA potencia y amplía la creatividad humana
- La IA es una amenaza para la creatividad

Figura 5. Porcentaje de respuestas de los encuestados que se plantean el Impacto de la IA en la creatividad y originalidad de los trabajos artísticos. Fuente: Elaboración propia



Aunque existen reservas sobre su impacto, también hay una disposición generalizada a explorar su potencial de manera informada y con criterios profesionales

4.4. Consideraciones éticas y formación

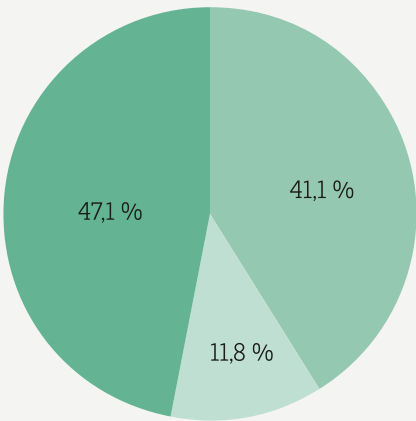
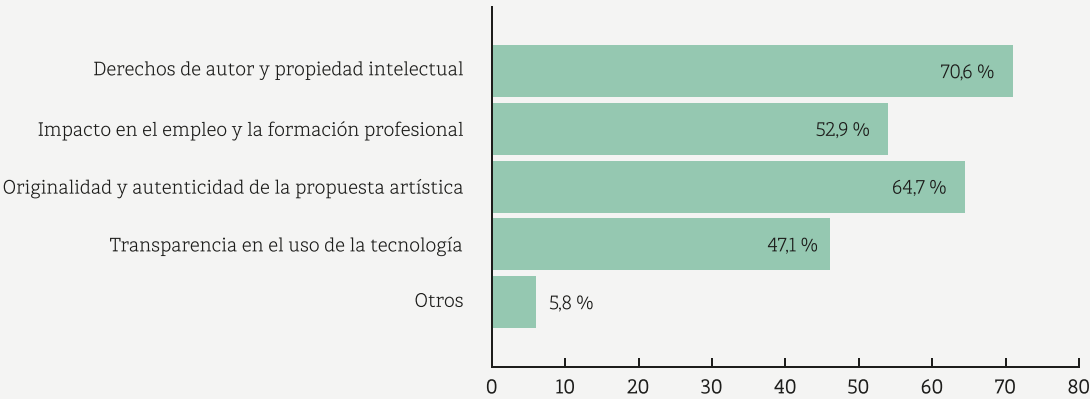
Las principales preocupaciones éticas manifestadas por los encuestados incluyen aspectos como los derechos de autor (70,6 %), la autenticidad y originalidad del trabajo artístico (64,7 %) y el impacto de la IA en el mercado laboral del sector creativo (52,9 %). Estas inquietudes reflejan la necesidad de establecer regulaciones claras y promover el desarrollo de marcos éticos que garanticen un uso responsable de la tecnología en el ámbito artístico.

En el artículo de Elgammal (et al., 2017), se plantean resultados similares sobre la autoría centrándose en si una obra generada por una máquina debería discutirse, ya que las herramientas de IA no son conscientes de las implicaciones legales y éticas de sus creaciones. Boden (2018) por el contrario, aborda el desafío de integrar la IA en la propiedad intelectual, sugiriendo que las leyes actuales necesitan evolucionar para adaptarse a la creación automática de obras.

Por otro lado, un número considerable de encuestados expresa interés en recibir formación especializada sobre el uso de herramientas de IA en la creación artística (88,3 %). Esta demanda pone de manifiesto la necesidad de programas educativos especializados en el ámbito artístico (47,2 %) y recursos formativos que permitan a los futuros profesionales del sector adquirir conocimientos sólidos sobre la aplicación y los límites de estas tecnologías, favoreciendo así una integración informada y crítica de la inteligencia artificial en el campo artístico y creativo. Aunque existen reservas sobre su impacto, también hay una disposición generalizada a explorar su potencial de manera informada y con criterios profesionales.

PROBLEMAS ÉTICOS DERIVADOS DEL
USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Figura 6. Porcentaje de respuestas correspondientes a los aspectos éticos de la creación artística mediante inteligencia artificial. Fuente: Elaboración propia



DISPOSICIÓN A RECIBIR FORMACIÓN
EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL

- Dependiendo del contenido
- Sí
- No

Figura 7. Gráfico sobre el interés en recibir formación especializada en inteligencia artificial aplicada al ámbito artístico. Fuente: Elaboración propia

4.5. Proyección futura del estudio

Las respuestas obtenidas en el estudio sobre la evolución del uso de la Inteligencia Artificial en el ámbito artístico y formativo en Castilla-La Mancha en los próximos 5 a 10 años reflejan una variedad de perspectivas que permiten identificar tanto las oportunidades como los desafíos que esta tecnología podría implicar en dicho contexto. A través de un análisis detallado, se pueden destacar varias conclusiones clave en torno a su impacto en los procesos creativos, la formación académica, el mercado laboral y la gestión de derechos de autor.

En primer lugar, la IA se presentará como un elemento transformador de las metodologías de los procesos creativos. Los encuestados coinciden en que esta tecnología permitirá una reconfiguración de las prácticas artísticas, facilitando la experimentación y la colaboración entre el ser humano y las máquinas. En disciplinas como el diseño y el dibujo, se vislumbra una relación de cooperación en la que la IA podría ofrecer nuevas posibilidades creativas, como la combinación innovadora de colores, patrones y estilos que no habrían sido considerados de forma intuitiva por los artistas. Este enfoque colaborativo se percibe como una vía para ampliar el horizonte de posibi-

La regulación del uso de la IA en términos de derechos de autor y propiedad intelectual será esencial para evitar conflictos y garantizar que los derechos de los artistas sean respetados

lidades, permitiendo a los artistas explorar nuevas formas de expresión y enriquecer su creatividad.

No obstante, también se observa una preocupación generalizada sobre la posible estandarización que podría derivarse de un uso excesivo de la IA sin una gestión adecuada. Esta estandarización podría contradecir los principios fundamentales de la innovación artística y la creación de nuevos paradigmas, elementos esenciales en el ámbito de la investigación creativa. Así, se plantea la necesidad de un equilibrio entre el aprovechamiento de las capacidades de la IA y la preservación de la singularidad de la obra artística.

Otro aspecto clave que se destaca en las respuestas es la necesidad de fomentar la función complementaria de la IA en lugar de la sustitución del trabajo humano. Muchos encuestados insisten en que la IA deberá ser vista como una herramienta de apoyo que potencie los resultados creativos, pero sin reemplazar el ingenio y la visión del artista. En este sentido, se aboga por una integración gradual de la IA en las prácticas formativas y artísticas, donde se aprovechen sus capacidades para mejorar la productividad y la calidad del trabajo, pero sin que esto implique una pérdida de la autenticidad y el valor de la creatividad humana.

La incorporación de la IA en la formación académica también se plantea como una posibilidad cada vez más cercana. Se prevé que la implementación de la IA en las aulas transforme los enfoques pedagógicos tradicionales, abriendo nuevas oportunidades para la personalización del aprendizaje y la optimización de los procesos educativos. Sin embargo, esta transformación no está exenta de incertidumbres. Por un lado, se percibe una potencial mejora en la eficiencia de la enseñanza y el aprendizaje, pero, por otro, también se genera preocupación acerca de los efectos que la automatización de ciertos aspectos del trabajo creativo podría tener en el empleo en el sector.

Finalmente, las cuestiones relacionadas con la autoría, se prevé que a medida que la IA se convierta en una herramienta más común en la creación artística, será fundamental establecer normativas claras que protejan los intereses de los creadores. La regulación del uso de la IA en términos de derechos de autor y propiedad intelectual será esencial para evitar conflictos y garantizar que los derechos de los artistas sean respetados. Además, se subraya la necesidad de una mayor seguridad en el manejo de los datos, dado que la privacidad podría verse comprometida por el uso indebido de tecnologías de inteligencia artificial.

Bibliografía

- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ta. ed. http://www.formaciondocente.com.mx/06_RinconInvestigacion/01_Documentos/El%20Proyecto%20de%20Investigacion.pdf
- Benjamin, W. (1999). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica: [republicación de la obra original de 1936]. *Astrágalo. Cultura de La Arquitectura y La Ciudad*, 11. <https://doi.org/10.12795/astragalo.1999.i11.10>
- Boden, M. A. (1998). Creativity and Artificial Intelligence. *Artificial Intelligence, Volume 103, Issues 1-2*, pp. 347-356. [https://doi.org/10.1016/S0004-3702\(98\)00055-1](https://doi.org/10.1016/S0004-3702(98)00055-1)
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., y Mazzone, M. (2017). CAN: Creative Adversarial Networks, Generating. *Proceedings of the 2017 ACM SIGGRAPH Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.07068>
- Flores Morales, J. A. (2018). El valor de la honestidad en los trabajos académicos. *Phainomenon*, 17(1), 87-95. <https://doi.org/10.33539/phai.v17i1.1280>
- Loble, L. (2018). *Aprender a vivir en la era de la IA*. UNESCO. <https://es.unesco.org/courier/2018-3/aprender-vivir-era-ia>
- Martínez, M. A. (2023). Uso responsable de la inteligencia artificial en estudiantes universitarios: Una mirada recnoética. *Revista Boletín Redipe*, 12(9). <https://doi.org/10.36260/rbr.v12i9.2008>
- McCormack, J., Hutchings, P., y Hutchings, P. (2019). Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in Computer Generated Art. *Interdisciplinary Science Reviews*, 44(1), 3-16. https://doi.org/10.1007/978-3-030-16667-0_3
- Pearson. (2023). *Chat GPT: Su uso ético en la educación superior*. <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/chat-gpt-su-uso-etico-en-la-educacion-superior>
- Torres, R. I. (2023). Los riesgos y los desafíos que enfrentan los trabajadores frente al uso de la inteligencia artificial en el trabajo. *Revista de Derecho Procesal Del Trabajo*, 6(7). <https://doi.org/10.47308/rdpt.v6i7.778>

Miguel Ángel Roque López. Profesor e investigador de la Universidad de Castilla-La Mancha con más de 15 años de experiencia como miembro del grupo de investigación IDECA, dedicado a la investigación y el desarrollo de contenidos audiovisuales. Su trayectoria académica se consolida con un Doctorado en Bellas Artes obtenido con la máxima distinción, Summa Cum Laude. Su enfoque innovador se manifiesta en su trabajo centrado en nuevos medios, desarrollando su actividad en áreas como el arte interactivo, la gráfica tridimensional, impresión y escaneado en 3D, animación e inteligencia artificial. Ha participado en más de 10 proyecto de investigación financiados y es evaluador en media docena de revistas de investigación nacionales e internacionales.

FINANCIACIÓN DEL PROYECTO

Expediente: SBPLY/23/180225/000125

Entidad: Universidad de Castilla-La Mancha

CIF: Q1368009E

IP 1º Coordinador: Miguel Ángel Roque Lopez

Modalidad: Proyecto de investigación científica

Tipo: Individual