

La inteligencia artificial: una herramienta artística ¿creativa?

Ismael Rodríguez Gutiérrez

Universidad Carlos III de Madrid
irodriguezgutierrez@uc3m.es

Recibido: 15/09/2024

Aceptado: 30/09/2024

Resumen

El uso masivo de la inteligencia artificial en el campo del arte ha supuesto un cuestionamiento a la noción tradicional de «creatividad». La labor de diversos artistas en los últimos años permite reflexionar sobre los beneficios y las contrariedades del uso de plataformas y algoritmos a la hora de crear obras artísticas. Asimismo, aparece una discusión sobre la protección legal de los artistas en un mundo cada vez más tecnológico y la validez del arte producido con inteligencia artificial en los espacios de legitimación.

Palabras clave: inteligencia artificial; arte; creatividad; herramienta.

Artificial Intelligence: A (Creative?) Artistic Tool

Abstract

The massive use of Artificial Intelligence in the field of art has questioned the traditional notion of «creativity». The work of various artists in recent years allows us to reflect on the benefits and drawbacks of using platforms and algorithms when creating artistic works. Likewise, a discussion appears about the legal protection of artists in an increasingly technological world and the validity of art produced with Artificial Intelligence in legitimization spaces.

Keywords: artificial intelligence; art; creativity; tool.

Inteligência artificial: uma ferramenta artística (criativa?)

Resumo

O uso massivo da inteligência artificial no campo da arte trouxe questionamentos à noção tradicional de «criatividade». O trabalho de diversos artistas nos últimos anos permite refletir sobre os benefícios e desafios do uso de plataformas e algoritmos na criação de obras artísticas. Além disso, surge um debate sobre a proteção jurídica dos artistas em um mundo cada vez mais tecnológico e sobre a validade da arte produzida com inteligência artificial nos espaços de legitimação.

Palavras-chave: inteligência artificial; arte; criatividade; ferramenta.

Introducción

En los últimos años, el uso extendido de la inteligencia artificial (IA) en el campo del arte ha supuesto un cuestionamiento a la noción tradicional de «creatividad». Su implementación de parte de diversos artistas está funcionando como interrogante para las tradicionales nociones definitorias de *arte*, y permite reflexionar

sobre los beneficios y las contrariedades del uso de plataformas y algoritmos a la hora de crear ciertas obras. Esa discusión penetra en los círculos académicos, en los circuitos artísticos y en las lógicas del mercado, y está cambiando la forma de concebir el arte, enfrentando a aquellos que se posicionan a favor del uso de tecnologías y aquellos que se oponen tajantemente. ¿Cuánto tiene de original una obra gestionada con inteligencia artificial? ¿Cuán creativa es si el proceso involucra a un algoritmo y no solo a un sujeto creador? ¿Es una obra artística producida con estas plataformas tan legítima como la que crea un humano?

Asimismo, aparece una discusión sobre la protección legal de los artistas en un mundo cada vez más tecnológico y la validez del arte producido con inteligencia artificial en los espacios de legitimación. La propia noción de *autoría* y los derechos vinculados a esa figura legal se encuentran ahora mismo en el centro del debate. Se vuelve difícil determinar los niveles porcentuales de autoría cuando una obra artística es producida entre un humano y una máquina, entre otras cosas porque no existe ahora mismo un marco legal que lo regule. Cabe pensar que, en un futuro próximo, las propias plataformas se harán con parte de los beneficios por cada obra creada y será entonces necesario pensar en dichas transformaciones.

El presente artículo busca discutir algunos de estos conflictos actuales en torno a la inteligencia artificial y su relación con el arte, reflexionando sobre el carácter realmente creativo de las obras producidas mediante este método. También se pretende meditar sobre el rol del artista y demás agentes que juegan un papel importante en la trayectoria de una obra.

Entre la innovación y la copia

Entre sus muchas acepciones, la Real Academia Española define la palabra *arte* como una «manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros», lo que irremediamente supone un cuestionamiento: ¿podría considerarse como arte algo creado por una inteligencia artificial? La inclusión del término *humana* en la definición nos conduce a la reflexión sobre el concepto de arte en la actualidad, ligado a un debate que viene dándose en los últimos años.

Las IA pueden producir una gran cantidad de obras en poco tiempo, lo que podría hacer que el arte se vuelva más accesible, menos exclusivo y, por lo tanto, puede aumentar el riesgo de desvalorizar el arte tradicional. Algunos artistas ven nuevas posibilidades, mientras que otros ven un dilema ético y creativo. Con el paso del tiempo, estos programas han sido capaces de crear imágenes que han ganado concursos artísticos, como la obra *Théâtre d'Opéra Spatial*, una pintura de Josen M. Allen, o *Pseudomnesia*, la fotografía de Boris Eldagsen vencedora en el Sony World Photography Awards. Esto es razón suficiente para aceptar a las IA como un instrumento más capaz de crear obras artísticas, dado que cuentan con una categoría propia. El principal problema que tienen los artistas tradicionales frente a esta situación es que estas plataformas se *inspiran* en el estilo creativo de los artistas. Eso plantea otro problema, esta vez de corte legal, y supondría una reforma en las leyes de propiedad intelectual para regular el uso indebido de estas nuevas herramientas.

La verdadera pregunta parece ser entonces: ¿por qué un artista usaría inteligencia artificial para crear obras artísticas? Ya que el uso de estas supondría un rechazo al proceso creativo, las IA convierten la creatividad en un proceso mecánico, e incluso inhumano. En tanto, dicho proceso es lo que da valor artístico a una obra, eliminarlo supondría restar valor a la fase creativa. Las IA crean lo que se les pide en menos de un minuto: el procedimiento de imaginar, pensar y dar forma a una obra es eliminado en su totalidad y replantea, una vez más, la cuestión principal: ¿de qué hablamos cuando hablamos de *arte*?

Cabría invertir el razonamiento y creer que la inteligencia artificial no es una amenaza para la creatividad, sino una aliada que impulsa la evolución del arte. Es necesario dejar de lado los prejuicios y considerar a la inteligencia artificial como una expresión artística legítima y como una herramienta más en el ámbito del arte contemporáneo.

En el ámbito artístico, uno de los principales argumentos en contra de la inteligencia artificial es la falta de capacidad para expresar intenciones y emociones propias. Algunos artistas la conciben simplemente como una herramienta o instrumento más, como podría ser un pincel o una aplicación de edición e ilustración (como Procreate). Aunque el enfoque de este trabajo se centra en la postura de los artistas, es útil señalar que esta discusión no solo involucra a los artistas, sino a todos los actores del mundo del arte, e incluso más allá de él.

Se puede considerar el uso de las IA como una nueva forma de expresión, pero hay cierto riesgo de desvalorización del arte humano tradicional. ¿Qué es exactamente este nuevo tipo de arte creado con inteligencia artificial? Es, en resumen, una máquina capaz de generar obras artísticas (sonoras, visuales, escritas, etcétera) mediante un aprendizaje automático realizado gracias a la recopilación de datos de la red. Esta recolección

suele ser realizada usualmente por humanos, pero la creación de esas obras es producto de un algoritmo. La mayoría de estos programas surgieron alrededor de 2010, pero no fue hasta hace poco que se perfeccionaron y se hicieron más populares entre el público masivo. La pintura *El retrato de Edmond de Belamy* (fig. 1), creada por el colectivo Obvious en 2018, fue la primera obra artística de inteligencia artificial subastada en Christie's por la friolera de 432.500 dólares (Sánchez Migallón, 2022).

En estos últimos años, programas de inteligencia artificial como Dall-E, Midjourney o Canva generan imágenes con tan solo introducir unas cuantas palabras y se encuentran al alcance de todos. Estos algoritmos superan ya el conocido test de Turing, y son capaces de confundir sobre la naturaleza humana o artificial de una imagen, ya que cuanto más tiempo pasa, son más capaces de replicar y crear imágenes realistas.



Fig. 1. *El retrato de Edmond de Belamy* (2018)

En la figura 2 podemos observar la pintura *Théâtre d'Opéra Spatial*, ganadora en la categoría de arte digital en la Feria Estatal de Colorado. El autor de la obra, Josen M. Allen, escribió en un canal de Discord el siguiente comunicado:

Después de un mes desaparecido, he regresado con una emocionante noticia de mi proyecto personal que he realizado por medio de Midjourney. He estado explorando un proceso especial que publicaré en una fecha posterior. He creado cientos de imágenes usándolo y, después de muchas semanas de afinar y curar mis generaciones, elegí mis tres principales, las imprimí en lienzo después de crecerlas con Gigapixel AI y las inscribí en la Feria Estatal de Arte de Colorado (categoría de arte digital). Gané el primer lugar. (Aguilar, 2022).

El mensaje fue difundido en la aplicación X, creando así un debate sobre la posibilidad real de considerar como arte dicha ilustración. Se podían distinguir dos grupos claramente identificables: quienes pensaban que era totalmente irracional aceptar las ilustraciones creadas por inteligencia artificial como arte y quienes creían que la inteligencia artificial era simplemente un instrumento más y, por tanto, es totalmente válido para crear obras artísticas.

El debate llegó a Josen M. Allen, que respondió lo siguiente. «¿Deberíamos evaluar el trabajo de este artista de manera diferente a otro artista que creó la misma pieza “normalmente”? Sé lo que sucederá con esto al final, simplemente van a crear una categoría de “arte (creado por) inteligencia artificial”» (Aguilar, 2022).

La discusión abre un panorama de gran interés para los estudios artísticos, ya que podríamos pensar, siguiendo lo planteado por Allen, que la inteligencia artificial terminará siendo una categoría más del arte. Pero, al mismo tiempo, eso implicará separar completamente esas creaciones artísticas de otras formas humanas y tradicionales. ¿Qué sucede entonces cuando las similitudes entre ambas obras, las creadas con inteligencia artificial y las creadas con mano humana, son tan parecidas que no podemos siquiera distinguirlas?



Fig. 2. *Théâtre d'Opéra Spatial* de Josen M. Allen (2022)

Cuando el fotógrafo alemán Boris Eldagsen se presentó al Sony World Award con una fotografía realizada con inteligencia artificial, titulada *Pseudomnesia* (fig. 3), lo hizo sin anunciar que esta no era real. Su intención era poner a prueba al jurado y demostrar las similitudes con otras imágenes digitales. El propio título de la fotografía aludía a su condición antinatural, con una referencia a la falsa amnesia. La decisión de Eldagsen creó una polémica en internet y en las redes sociales, especialmente entre la comunidad artística. Al ganar el premio, respondió de la siguiente manera: «La IA y la fotografía no deberían competir entre ellas en un premio como este. Estamos hablando de entidades distintas. La IA no es fotografía. Y por tanto no acepto este premio» (Fresneda, 2023).



Fig. 3. *Pseudomnesia. The Electrician* de Boris Eldagsen (2022)

El carácter «creativo» de las IA

La agencia de fotografía norteamericana Getty demandó a varias plataformas de inteligencia artificial que generan contenido visual. Tres ilustradoras de la agencia fueron las que iniciaron la demanda, ya que las plataformas DevianArt, Midjourney y Stability IA infringieron los derechos de copyright que protegen sus contenidos. La mayoría de las IA se alimentan de datos de internet, independientemente de si estos cuenta

con copyright o no. Eso permite a los algoritmos generar imágenes de diferentes estilos, basándose en obras de artistas reales. Los artistas (fotógrafos, pintores, ilustradores, cineastas) ni siquiera son conscientes de que su estilo está siendo utilizado por estos programas. El fundador de Stability IA, Emand Mostaque, admitió en una entrevista para la BBC que había usado 100.000 GB de imágenes de internet para alimentar su plataforma. La mayoría de esas imágenes son utilizadas sin pagar la licencia que corresponde por el uso de estas.

Según varios expertos, las legislaciones judiciales aún no están preparadas para este tipo de conflictos, ya que no existen leyes que protejan de manera efectiva la propiedad intelectual de los artistas frente a las plataformas de inteligencia artificial (Muñoz, 2023).

Aparece así una nueva problemática vinculada a las IA en el campo artístico: la condición de «creatividad» de esas obras y la fina línea que la separa del plagio. Si las imágenes elaboradas con inteligencia artificial se inspiran en una base de datos que bebe de imágenes creadas por humanos, ¿cuán creativas son realmente?

La rápida evolución de estas tecnologías permite ya hablar de procesos creativos en conjunto, en los que la máquina y el sujeto creador interactúan dando lugar a un proceso híbrido que tira por tierra las ideas tradicionales en torno a la originalidad del autor.

De hecho, la necesidad de inscribir las producciones de la IA en unas determinadas coordenadas de valor cultural explica por qué en los últimos tiempos estamos asistiendo a la presentación de objetos producidos con tecnologías de IA que se asemejan o asimilan a lo que en el imaginario occidental identificamos como obras artísticas, tanto en su configuración física (imágenes en soportes bidimensionales texturizados y enmarcadas), en su articulación icónica (motivos fácilmente identificables en la tradición artística occidental) como en su conceptualización autorial (emulación de estilos que se adscriben a un autor en obras firmadas) (Rodríguez-Ortega, 2020, p. 40).

Conceptos clave dentro de los estudios de arte como *originalidad*, *intuición* o *intencionalidad* se ven ahora bajo cuestionamiento, en tanto las obras son producidas por algoritmos a partir de indicaciones y sin previos procesos de reflexión.

Asimismo, esta discusión pone en el terreno cuestiones legales en torno a la defensa de la creación personal o colectiva de un artista. El impacto de esta nueva tecnología no sería tan negativo si se controlaran los derechos de autor de manera organizada, ya que el principal problema que tienen los artistas tradicionales es que las plataformas de inteligencia artificial *plagian* su estilo a través de internet. Lentamente, se está creando un corpus legal en diferentes partes del mundo que permita regular el uso de las IA y, especialmente, que vele por los derechos de autor y la propiedad intelectual.

En marzo de 2024, la Unión Europea aprobó la primera ley que regula el uso de la inteligencia artificial. Su objetivo es garantizar la seguridad y el respeto de los derechos fundamentales, al tiempo que impulsa la innovación. Asimismo, el reglamento establece una serie de obligaciones para los sistemas de inteligencia artificial generativa en los que se basan programas como Chatgpt o Bard. Ahora deben especificar si un texto, una canción o una fotografía se han generado a través de la inteligencia artificial y garantizar que los datos que se han empleado para entrenar a los sistemas respetan los derechos de autor (artificialintelligenceact.eu/es).

Otra vía de discusión gira en torno a la supuesta pérdida de empleo por parte de ilustradores, diseñadores y cualquier profesión relacionada con la creación de imágenes. Estas profesiones se encuentran en desventaja frente a las IA, puesto que utilizan mucho menos tiempo para los procesos productivos y a un costo mucho menor. Sin embargo, muchas de estas tecnologías siguen siendo defectuosas, y es muy común que haya errores visibles en la imagen. En consecuencia, se está hablando de una nueva profesión: el *prompt engineer*, es decir, el profesional que trabaja en el procesamiento del lenguaje natural con el objetivo de diseñar y optimizar los modelos de lenguaje generativo. Estos ingenieros son los responsables de desarrollar las instrucciones o *prompts* que las plataformas de inteligencia artificial utilizan para producir respuestas coherentes y útiles (Sánchez Migallón, 2022).

La inteligencia artificial: ¿nueva etapa en la historia del arte?

En 1917, Marcel Duchamp presentó en la exposición de la Sociedad de Artistas Independientes un urinario de porcelana firmado con el seudónimo R. Mutt y titulado *Fuente*. Es bien sabido que esa famosa pieza del *ready-made* inició una auténtica revolución en el mundo del arte, al demostrar que cualquier objeto mundano podía considerarse una obra de arte siempre que el artista lo quitara de su contexto original (en este caso, un

baño) y lo situara en un nuevo contexto (en este caso, una galería o un museo), declarándolo como tal. La pieza generó una enorme discusión, entre otras cosas porque cuestionaba la propia noción de *arte*, algo que, como sabemos, las vanguardias se encargaron de explotar. Duchamp buscaba discutir el concepto de *arte* y provocar al espectador, y la pieza fue rechazada y retirada rápidamente de la galería. No obstante, fue votada en 2004 como la obra más influyente del siglo XX (Lampkin, 2015).

¿Acaso la inteligencia artificial nos está proponiendo un momento de ruptura en las tradicionales concepciones del arte? Los cambios al interior del proceso creativo y la necesidad de un marco teórico, cuando no jurídico, que lo regule y lo normalice parece suponer que así es.

El cambio siempre es algo inevitable, y, sobre todo, en el ámbito tecnológico que viene transformándose de forma muy rápida en las últimas dos décadas. Simplemente habrá que adecuarse a él y aceptar que, en esta era digital, los procesos artísticos también sufren las consecuencias de sus innovaciones. Las estrechas relaciones entre inteligencia artificial y creación artística ponen otra vez en tela de juicio el propio concepto de creación, especialmente en la diatriba entre creación artística y creación científica. Desde la Ilustración, las discusiones en torno a esas dos caras de una misma moneda han resignificado la producción de unos y otros, pero en la actualidad esos procesos parecen converger en un mismo punto. Ahora, como nunca antes, artistas e ingenieros trabajan a la par y combinan sus campos de acción para producir obras de arte con maquinaria científica.

Cuando Walter Benjamin reflexionaba sobre la reproducción de la obra de arte mediante máquinas como la cámara fotográfica, el cine o la imprenta, estaba planteando una separación entre la labor artística y el trabajo de aquellos que manejaban las tecnologías.

En la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de esta. El proceso es sintomático; su significación señala por encima del ámbito artístico. Conforme a una formulación general: la técnica reproductiva desvincula lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar las reproducciones pone su presencia masiva en el lugar de una presencia irrepetible. Y confiere actualidad a lo reproducido al permitirle salir, desde su situación respectiva, al encuentro de cada destinatario. Ambos procesos conducen a una fuerte conmoción de lo transmitido, a una conmoción de la tradición, que es el reverso de la actual crisis y de la renovación de la humanidad. Están además en estrecha relación con los movimientos de masas de nuestros días (Benjamin, 2017, p. 70).

Sin embargo, la evolución de las tecnologías digitales actuales permite a los artistas crear mediante plataformas de inteligencia artificial. De igual modo, un informático puede producir una obra artística sin tener el menor conocimiento, ni la más mínima formación. Frente a quienes advierten que la inteligencia artificial socavaría la creatividad, otros aseguran que máquina y artista pueden no solo convivir, sino estimularse el uno al otro.

Artistas visuales como el mexicano Rafael Lozano-Hemmer, el estadounidense Dan Chen, la chino-canadiense Sougwen Chung o el australiano David McLeod se están ocupando de hacer dialogar la inteligencia artificial con el diseño, la robótica y las instalaciones. En el ámbito de la danza, la compañía española Stocos, fundada por Muriel Romero y Pablo Palacio, viene poniendo en escena espectáculos en los que los bailarines interactúan con proyecciones holográficas o instrumentos a partir de redes neuronales generadas por inteligencia artificial. Incluso en el mundo de la moda, diseñadores como Matthieu GB o Helen Breznik están tirando de plataformas inteligentes para crear sus atuendos.

Precisamente es en ese punto donde la noción de *creatividad* se vuelve conflictiva. Mientras la ciencia es por naturaleza acumulativa, el arte es esencialmente irrestricto. Por esa razón, las IA se basan en la recopilación infinita de datos y necesitan de esa acumulación de información para poder crear, mientras que los artistas se inspiran en la ausencia de referentes y en la originalidad de una obra inédita para dar forma a sus producciones.

Si en la ciencia el creador de un modelo se distingue intrínsecamente de la creación que trata de investigar, y para estudiar esta última ha de crear él mismo una nueva creación, un símbolo en la forma de una teoría o de una hipótesis que reproduzca a escala la estructura y el funcionamiento de esa creación que se afana en escrutar, en el arte no existe esa mediación entre el sentido y el referente, esta duplicación entre sujeto y objeto. En el arte es el creador el que talla su propio

sentido y su propio referente al unísono; el símbolo agota por tanto el referente, acoplados en la unidad entre creador y creación como cristalización objetiva del espíritu subjetivo de un creador. Todo brota de la mente del artista, que puede, pero no necesita, inspirarse en la naturaleza para galvanizar su fervor creativo (Blanco, 2019, p. 10).

La nueva realidad planteada en este escenario de IA obliga a preguntarnos sobre el futuro de la creatividad artística como una nueva etapa en la historia del arte. Hasta ahora, las plataformas basan su costado creativo en la imitación o el plagio de referentes anteriores, acumulando información previa y reelaborando nuevos elementos a partir de indicaciones precisas. Sin embargo, es posible pensar que la evolución tecnológica llevará a esas mismas plataformas a crear de forma autónoma, poniéndose a la par de los mejores artistas o incluso superándolos. No parece descabellado imaginar un mundo mediato en el que artistas y máquinas lucharán por los mismos premios y las mismas victorias.

Conclusiones

La vertiginosa irrupción de la inteligencia artificial en el campo del arte está suponiendo un cuestionamiento en torno a las nociones de creatividad y originalidad. Al mismo tiempo, añade aspectos controversiales en el uso de estas herramientas por parte de los artistas, y plantea la cuestión de una posible ruptura con los cánones tradicionales sobre la creación desde la óptica de la historia del arte.

No conviene pensar la inteligencia artificial como una amenaza para la creatividad, sino como una aliada que impulsa la evolución del arte. La llegada de este nuevo instrumento no implica la muerte del arte como piensan algunos. Por el contrario, supone un terreno hasta ahora poco explorado que puede convertirse en una ayuda para los artistas e, incluso, en una fuente de inspiración.

Los debates acerca de las nociones de *copyright* y autoría también sirven para alimentar las reflexiones sobre el lugar del artista y el uso de herramientas en el proceso de creación, algo que no es nuevo en la historia, ni dejará de estar presente en el futuro. Llevará tiempo discernir si las plataformas de inteligencia artificial pueden ser vistas como simples herramientas que los artistas utilizan, o si cobrarán el estatus de coautoría.

En ese sentido, la creatividad puede expandirse a terrenos hasta ahora inexplorados en conjunto a las tecnologías de inteligencia artificial, y dependerá de artistas y legisladores saber marcar los límites. Por el momento, nos encontramos ante una tecnología parcialmente nueva, todavía hay que explorar todas sus posibilidades.

Referencias bibliográficas

- Aguilar, D. (12 de setiembre 2022). La obra hecha por inteligencia artificial que ganó un concurso de arte. *IMER Noticias*. <https://noticias.imer.mx/blog/la-obra-hecha-por-inteligencia-artificial-que-gano-un-concurso-de-arte/>
- Benjamin, W. (2017). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Escritos sobre cine*. (65-114), Madrid: Abada Editores.
- Blanco, C. (19 de febrero de 2019). La lógica de la creatividad: entre la ciencia y el arte. Seminario del Grupo Ciencia, Razón y Fe. Universidad de Navarra. <https://www.unav.edu/documents/6709261/7026375/la-logica-de-la-creatividad-entre-la-ciencia-y-el-arte.pdf>
- Fresneda, C. (21 de abril de 2023). El fotógrafo que engañó al Sony World Press Award con inteligencia artificial: «La IA no es fotografía. No acepto este premio». *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/cultura/2023/04/21/644245bbfdddffa5a08b4581.html>
- Lampkin, F. (2015). La fuente. Nada menos que la obra de arte más influyente del siglo XX. *Historia/Arte*. <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>
- Muñoz, A. (2023). Los artistas se cansan del «plagio» de las IA y las demandan por «parasitar» su trabajo. *El Periódico de España*. <https://www.epe.es/es/cultura/20230119/artistas-plagio-ia-demandan-parasitar-trabajo-81342714>
- Real Academia Española. (s.f.). Arte. En *Diccionario de la Lengua Española*. <https://dle.rae.es/arte>

- Rodríguez-Ortega, N. (2020). Inteligencia artificial y campo del arte. *Paradigma*, (23), 32-51. <https://hdl.handle.net/10630/19525>
- Sánchez-Migallón, S. (2022a). En la mente de GPT-3. *Ciencia Cognitiva*, 16(1), 1-3. <https://www.cienciacognitiva.org/files/2022-2.pdf>
- Sánchez-Migallón, S. (27 de noviembre de 2022b). Las inteligencias artificiales creativas van a matar el arte otra vez. No tiene la más mínima importancia. *Xataka*. <https://www.xataka.com/robotica-e-ia/inteligencias-artificiales-creativas-van-a-matar-arte-otra-vez-no-tiene-minima-importancia>
- Unión Europea. (2024). La Ley de Inteligencia Artificial de la UE. Evolución y análisis actualizados de la Ley de AI de la UE. *EU Artificial Intelligence Act*. <https://artificialintelligenceact.eu/es/>