



**Universidad de Jaén**

*Centro de Estudios de Postgrado*

# **El último pincelazo. Un estudio sobre la inteligencia artificial como recurso para la creación y la educación**

**Autor: Yolanda Casas Fernández**

**Máster universitario en investigación y educación estética: artes, música y diseño**

**Director: María Isabel Moreno Montoro**  
**Departamento del director: didáctica expresión musical plástica y corporal**

**Fecha: 20/06/2024**

**CREA**

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	3
1.1 Justificación .....	3
1.2 Objetivos .....	3
1.3 Metodología .....	3
2. FUNDAMENTACIÓN Y ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	3
2.1 Novela gráfica y cómic, ¿son lo mismo? ¿Pueden ser un buen recurso educativo? .....	3
2.1.1. Diferencia entre novela gráfica y cómic .....	4
2.1.2 Novela gráfica como aprendizaje .....	6
2.1.3. Conclusiones.....	8
2.2 La inteligencia artificial, ¿amiga o enemiga de las artes plásticas? .....	9
2.2.1. Antecedentes .....	10
2.2.2. ¿Moral y ético utilizarla? .....	11
2.2.3. La IA como amiga .....	12
2.2.4. La IA como enemiga .....	14
2.2.5. Conclusiones.....	17
2.3 Algunos resultados a día de hoy .....	18
3. PROCESO DE INVESTIGACIÓN .....	20
4. RESULTADOS Y CONCLUSIONES .....	26
Referencias.....	28
Anexos.....	31
El último pincelazo: guion literario .....	31
El último pincelazo: enlace a novela gráfica .....	48

# **El último pincelazo. Un estudio sobre la inteligencia artificial como recurso para la creación y educación**

## **1. INTRODUCCIÓN**

### **1.1 Justificación**

La inteligencia artificial es una herramienta que cada vez está cogiendo más fuerza en todos los campos. El campo de la producción artística es en el que se centra este trabajo. Hay tanto artistas que apoyan utilizar la IA como recurso como artistas que están totalmente en contra, porque la consideran una amenaza hacia su trabajo.

El propósito de este trabajo es descubrir si realmente es una amenaza o si puede considerarse una herramienta de trabajo como cualquier otra.

Con este trabajo también se intenta averiguar si la inteligencia artificial puede ser un buen recurso educativo para profesores y alumnos.

Para ello se va a elaborar una novela gráfica con la ayuda de la IA en todo lo posible, tanto para la creación del texto como el de las imágenes. Esto puede demostrar si realmente con este recurso se puede prescindir de los artistas y si es un buen recurso educativo para los alumnos.

### **1.2 Objetivos**

- Estudiar las posibilidades y rendimiento de la inteligencia artificial para la creación.
- Revisar si la utilización de la inteligencia artificial es un recurso legal o no.
- Comprobar si el uso de inteligencia artificial es simplemente un método facilitador que ahorra tiempo y otros esfuerzos, pero no una sustitución del trabajo de la autora o el autor.
- Analizar si la inteligencia artificial puede ser útil como recurso educativo.

### **1.3 Metodología**

Se va a realizar una reflexión crítica sobre el panorama actual que tenemos sobre la inteligencia artificial, utilizando un método artístico basado en las artes para realizar un estudio y análisis de la elaboración del producto. Se ha completado con una entrevista.

Se ha de investigar sobre inteligencia artificial, sobre creación de novela gráfica, sobre la legalidad de la publicación de dicha obra y sobre su impacto en el campo educativo.

Se van a exponer las conclusiones sobre el uso, el método y la aplicación de la inteligencia artificial.

## **2. FUNDAMENTACIÓN Y ESTADO DE LA CUESTIÓN**

### **2.1 Novela gráfica y cómic, ¿son lo mismo? ¿Pueden ser un buen recurso educativo?**

Los términos cómic y novela gráfica no están completamente definidos. Hay una gran controversia por parte de varios autores, investigadores y críticos. Algunos de ellos entienden estos conceptos como parecidos, otros como totalmente diferentes y otros

rechazan el término novela gráfica, refiriéndose a este concepto con otros términos como tebeo.

A lo largo de este artículo se van a intentar definir los términos cómic y novela gráfica y sus distinciones, presentando diversas definiciones proporcionadas por diferentes autores. Se va a reflejar quién fue el pionero del término novela gráfica y se van a mencionar las más relevantes. También se va a hacer alusión al debate sobre si el cómic y la novela gráfica son considerados como literatura o si hay distinciones entre novela literaria y gráfica en las librerías actualmente.

Hoy en día todo el mundo conoce el término novela gráfica, cómic, tebeo o manga, pero quizás no se haya llegado a plantear cuáles son sus principales distinciones o si las hay. El público en general entiende estos conceptos como un mismo género y no suele plantearse las diferencias que pueden existir entre uno u otro.

Las librerías suelen catalogar estas obras en espacios distintos o apartados de las novelas literarias, para hacer entender a los clientes que si se busca una novela gráfica, tiene su propia sección en la librería. El planteamiento es si esta distribución se realiza por considerar que estas obras no son literatura y deben estar colocadas en otra sección.

Por otro lado, también se van a reflejar las preocupaciones y las ventajas que supone la utilización tanto del cómic, el manga o la novela gráfica en educación como metodología didáctica. La mayoría de los estudios realizados se centran en la asignatura de historia como materia más problemática o de mayor dificultad a la hora de adquirir datos y saber contextualizar correctamente un escrito, aunque las ventajas que pueden suponer la incorporación de la novela gráfica o el cómic en las aulas son semejantes para cualquier materia.

### **2.1.1. Diferencia entre novela gráfica y cómic**

Hay un serio problema con la definición de novela gráfica y con la distinción entre este género y el cómic. Diversos autores discrepan sobre estas definiciones y no se ha llegado aún a un acuerdo concreto.

El nacimiento del término novela gráfica se le atribuye a Will Eisner, quien utilizó este concepto por primera vez para referirse a su novela *A Contract with God and Other Tenement Stories*, publicada en 1978. Fue el primero que construyó un único libro con la historia completa utilizando el formato cómic, pero innovando al no crear varios tomos para una historia. Rompió con la principal característica del cómic que eran las entregas periódicas y consiguió convertirlo en lo que él denominó: novela gráfica. Por todo ello se le considera el pionero y el padre de este término (Rubio y Jiménez 2017). Hasta este momento, no existía un cómic que desarrollara la historia en un ejemplar único; siempre que se utilizaba el formato cómic, la narración se desarrollaba en varios tomos.

Gómez (2013), a lo largo de toda su tesis, intenta definir cómic, novela gráfica y sus distinciones; recoge opiniones muy dispares y diversas de distintos autores. Me gustaría destacar las siguientes, proporcionadas por el propio autor: «el cómic es un medio de comunicación autónomo basado en un lenguaje complejo y con capacidad de vehicular cualquier clase de mensaje o relato» (p. 455), «la novela gráfica se define, según los partidarios de esta perspectiva, como movimiento que se enfrenta al cómic comercial» (p. 456).

A estas definiciones le faltaría añadir que es literatura representada mediante la combinación de dos lenguajes distintos: imagen y texto. No se podría prescindir de ninguno para poder narrar adecuadamente la historia y para que el lector pueda comprenderla. También faltaría la mención de las principales temáticas que suelen tratar

cada uno de estos conceptos y el formato en el que se representan. Aunque el resultado final tanto de novela gráfica y cómic sea muy parecido, albergan varias diferencias.

En términos generales, se entiende como cómic una historia plasmada mediante ilustraciones y texto. La trama aborda temas principalmente de aventuras y superhéroes, orientados a un público infantil y juvenil. La novela gráfica comparte con el cómic la manera de contar la historia, representada de igual manera mediante ilustraciones y texto, pero difiere de la anterior por los temas que tratan, que suelen ser más serios, históricos y autobiográficos. La primera novela gráfica de no ficción fue *Maus* de Spiegelman, publicada en el año 1977. En esta novela, el autor cuenta la historia real de su padre, que sufrió el holocausto (Rubio y Jiménez 2017). Desde esta novela se han publicado muchas más obras autobiográficas, un ejemplo es *El arte de volar* de Altarriba, publicado en 2009. Esta novela gráfica narra, al igual que *Maus*, la experiencia del padre del autor, pero esta vez basado en la vivencia de la guerra civil española. Cada vez surgen más novelas gráficas que no necesariamente tratan los temas expuestos anteriormente, sino que engloban muchos más, como puede ser la comedia, el thriller, el amor, la fantasía, entre otros; pero siguen perteneciendo al género de la novela gráfica y no al cómic. También se diferencia por el público al que va dirigido, que esta vez es un público adulto.

Otro rasgo diferenciador entre estos dos términos es el formato en el que están reflejadas estas historias, el formato cómic es un formato específico, en el que el libro suele ser de tamaño más grande y cuenta con varios ejemplares para narrar una historia. En cambio, el formato de novela gráfica es más parecido al formato libro de novela literaria. Además, no necesariamente se necesitan varios tomos para contar una historia, sino que es más común narrar toda la trama en un único ejemplar.

Por otro lado, la novela gráfica surge del cómic, por lo que en vez de ser considerada como un género independiente, podría ser catalogada como una rama dentro este género. Se considera la novela gráfica como una evolución del cómic, aunque algunos autores se oponen a esta opinión.

Torres (2010) considera la novela gráfica como una evolución del cómic, como un período de madurez. El cómic se ha transformado a lo largo de los años y ha ampliado horizontes, incorporando nuevas temáticas y desarrollando el lenguaje.

Gómez (2013) no está de acuerdo con que la novela gráfica suponga una maduración del cómic, para él abarca mucho más, puesto que está en constante cambio y crecimiento. Tampoco está de acuerdo con la definición de novela gráfica como cómic serio, puesto que lo único que se puede afirmar, según este autor, es que la novela gráfica rechaza los géneros principales del cómic, tales como superhéroes y aventuras. Esto no supone que todo lo que se escriba para este género sea serio. De hecho, existen novelas gráficas de muchas temáticas distintas y no todas pueden considerarse serias o destinadas a un público únicamente adulto.

Uno de los debates que más discusión genera con respecto a este tema y a esta diferenciación es el siguiente: ¿se podría considerar al cómic y a la novela gráfica como literatura? Gómez (2013) también se pregunta esto, puesto que ha habido autores que no consideran estos géneros como literatura o sí consideran literatura a la novela gráfica pero no al cómic. Estos dos géneros comparten la misma forma de narrar una historia, por lo que deberían de considerarse ambos literatura o no considerarse ninguno de ellos.

Actualmente muchas novelas literarias se están volviendo a editar y se están convirtiendo en novelas gráficas, es decir, de un texto existente, considerado literario, han creado ilustraciones que pueden acompañar a la narración de la historia. Algunos ejemplos de ello son: *Todo esto te daré* de Dolores Redondo, premio planeta de 2016; *1984* de George Orwell o *La chica invisible* de Blue Jeans, entre otros. En este sentido,

una obra que antes era considerada literatura, al convertirse en novela gráfica por la inclusión de unas imágenes, ¿dejaría de serlo? Son obras premiadas por su calidad literaria, por lo que sería un error que al ser convertidas en otro formato dejen de poseer la calidad que las caracteriza. De hecho, las novelas literarias que han tenido más valor o han sido más aceptadas y valoradas por la sociedad, pasan a convertirse a este nuevo formato para llegar a más público. Es decir, si una obra triunfa por su calidad, tiene el premio de poder convertirse en novela gráfica. Creo que todo esto demuestra que tanto la novela gráfica y el cómic cada vez están siendo más relevantes y se valoran más.

Y para finalizar este aparatado, otro tema que debería tratarse es el de la clasificación que se realiza en las librerías para la colocación de la novela literaria y el cómic/novela gráfica (no hay una clara distinción en el sector). La literatura, dividida por géneros, ocupan una parte de la librería; el cómic y la novela gráfica ocupan otro espacio. Estos géneros no se entremezclan entre sí, tienen su propio lugar en la tienda, lo que los diferencia mucho más y genera el debate de si son considerados literatura o no. Con respecto a este tema, Gómez (2013) sugiere que se deberían de mezclar literatura y cómic en librerías y que la única distinción que se debería de hacer sería en función de la temática que tratan; por ejemplo, si una sección está destinada a libros que traten sobre historia universal, que en esa sección estén expuestas tanto las novelas literarias tales como *La ladrona de libros* de Marcus Zusak y las novelas gráficas como *El arte de volar* de Alarriba. Estas obras son históricas, las diferencia la manera de ser narradas, pero tratan la misma temática. Deberían de ocupar la misma sección en la librería.

### **2.1.2 Novela gráfica como aprendizaje**

Una cuestión relevante y que ha ido cogiendo fuerza a lo largo de los años es si el cómic y la novela gráfica son buenos recursos para el aprendizaje. Las primeras veces que se empezó a tratar este tema fue en Estado Unidos en los años cuarenta. Se generó un debate público en el que el tema principal era si el cómic suponía un bien o un mal para el aprendizaje. Esto surgió por la importancia que cobró este género como entretenimiento para la generación de jóvenes y adolescentes de esa época (Punke, 1937).

Los padres y profesores, entre otros, estaban preocupados por el impacto que podría suponer este nuevo género literario para los jóvenes. Se desconocía el efecto que podría provocar y si ese efecto podría ser negativo. La popularidad del cómic y su efecto de distraer a la población más joven de la sociedad provocó principalmente rechazo por parte de los progenitores. Por otro lado, había quien sí apoyaba este nuevo género y apreciaba las connotaciones positivas que podría generar a la población, tanto por su valor artístico como educativo (Frank, 1944).

La utilización del cómic en el aula tiene múltiples ventajas, siempre y cuando se empleen los recursos y las metodologías adecuadas por parte del profesorado.

El cómic, al ser un género multimodal, es decir, la imagen ligada al texto de manera que sin una de estas partes no se podría conseguir el entendimiento total de la historia, provoca una mayor comprensión de lo que se quiere explicar y transmitir en la trama de una historia. La absorción del conocimiento es más fácil al tratar con imágenes (Saitua, 2018). La combinación de imagen y texto permite recordar datos específicos del contenido de la trama porque las imágenes que generan mayor impacto, ya sea por el color, la viñeta o cualquier otro elemento que llame la atención, generan relaciones desde el texto. Una imagen que impacte siempre se queda en el recuerdo mejor que un texto. Esto demuestra que el recurso del cómic y de la novela gráfica es beneficioso

como metodología didáctica y como fomento de la lectura y de la escritura (Burneo y Paredes, 2023).

El cómic como recurso educativo en cualquier materia impartida en centros educativos presenta muchas ventajas. Al ser un género novedoso y diferente a lo que es común en educación, esto genera una mayor motivación por parte del alumnado (Saitua, 2018), además de incentivar el fomento de la lectura. El alumnado puede divertirse a la vez que aprende y esto siempre refuerza el aprendizaje. Se puede conseguir un interés mayor por la materia impartida.

Tanto el cómic como la novela gráfica sirven para crear unos cimientos de aprendizaje que ayudan mucho al alumnado a adquirir conocimientos y a retener la información. Pueden aprender a contextualizar la información de un texto de manera más eficaz que con los recursos educativos utilizados anteriormente. Pero Saitua (2018) recoge unos consejos que deberían de tenerse en cuenta antes de la utilización del cómic como recurso educativo: el profesorado debería trabajar los contenidos que se deben adquirir antes y utilizar el cómic de manera complementaria para profundizar en tales contenidos y para su mayor comprensión, no solamente utilizar este recurso para la explicación de los contenidos; buscar la temática más adecuada para la materia, no cualquier cómic es válido, el profesorado debe investigar y elegir el que más se ajuste con los objetivos que debe cumplir el alumnado.

Hoy en día es fácil encontrar cómics y novelas gráficas sobre cualquier tema, esto favorece en gran medida al profesorado que esté interesado en utilizarlo como metodología en su asignatura, sobre todo si su asignatura entra dentro del ámbito de las humanidades. Como metodología es idónea y ofrece multitud de ventajas para el alumnado y su aprendizaje.

La lectura ayuda a la sensibilización, a eliminar prejuicios, a ponerse en la situación de otra persona; por lo que la novela gráfica, al transmitir mediante las imágenes y los colores los sentimientos y emociones, es un vehículo para conocer las diferentes realidades sociales que pueden provocar una modificación de conducta (Rubio y Jiménez 2017). Leer nos hace más conscientes y genera empatía.

El estudio realizado por Rubio y Jiménez (2017) ha dejado claras conclusiones sobre las ventajas del uso de la novela gráfica en la educación. Han trabajado con alumnos de grado y con alumnos de la Universidad de mayores. Este estudio ha creado unión entre estos dos sectores educativos, ha roto las barreras y la metodología común utilizada en las materias y se ha propiciado la reflexión en conjunto; esto ha generado que hayan podido aprender unos de otros desde sus distintas perspectivas. Además, multitud de alumnos han dejado su testimonio por escrito y a todos ellos les ha gustado la experiencia y han aprendido mucho. Si esas materias se hubieran impartido de manera tradicional, el alumnado no hubiera podido aprender tanto.

Correa y González (2021) también se han preocupado por la utilización de este nuevo recurso en educación, más concretamente en la materia de historia. El género utilizado esta vez ha sido el manga. Querían romper con la metodología que se había utilizado hasta ese momento para el alumnado de historia, puesto que se seguía utilizando el libro y la memorización como aprendizaje. Al incorporar el manga en el aula, se pudo comprobar la motivación y la actitud positiva por parte del alumnado y aunque los resultados fueron muy satisfactorios, los autores no están conformes con la manera de enfocar este tema como tarea o como evaluación, sí como recurso.

Saitua (2019) realizó también un estudio enfocado en la enseñanza de historia dirigida a alumnos de bachillerato y los resultados fueron muy favorables. Afirma que solo mediante la utilización de este recurso, como puede ser la novela gráfica, el alumnado es capaz de desarrollar el pensamiento crítico e histórico. Expone la misma

preocupación que autores mencionados anteriormente sobre la poca innovación que se había realizado en la metodología de esta materia y la desmotivación característica del alumnado. Con la incursión de la novela gráfica en el aula, además de tener alumnos más motivados, se consigue alumnos mejor formados que se divierten aprendiendo.

El uso de la novela gráfica como fomento de la lectura incentiva que los alumnos busquen otras vías para buscar información sobre los temas tratados en clase, también puede generar preocupación por conocer más sobre su entorno social, cultural y económico, puesto que es lo que más conocen y más interés les puede causar. Es una forma de poder verse reflejados en otras historias y poder reflexionar sobre ellos mismos (Forero, 2021). Sentirse identificado en una historia siempre fomenta la lectura y abre puertas a descubrir otras nuevas historias con las que sentirnos identificados y aprender sobre lo que nos rodea.

Los estudiantes están más perceptivos y son más colaboradores gracias al uso de la novela gráfica como recurso en el aula. El alumnado mejora su comprensión lectora, esto provoca que se generen múltiples lecturas de un mismo texto y el alumnado siente que forma parte de su aprendizaje y genera su conocimiento (Rojas, 2022). No hay nada más gratificante que sentir que estás aprendiendo algo nuevo mediante métodos divertidos y llamativos de manera autodidacta.

Todo esto demuestra que el uso de la novela gráfica, el cómic o el manga en educación tiene múltiples ventajas y ninguna desventaja. La preocupación que se sintió en un principio hoy en día se ha eliminado y por ello cada vez estos géneros tienen mayor relevancia. La inserción de esta nueva forma de lectura en educación provoca alumnos más motivados, curiosos y con ganas de aprender.

### **2.1.3. Conclusiones**

Este artículo ha expuesto los diferentes puntos de vista de diversos autores, pero no se ha llegado a una conclusión o a un concepto general para poder definir estos dos términos: novela gráfica y cómic. Al verse reflejadas sus diferencias, algunos autores concluyen que aunque la novela gráfica haya existido gracias a la evolución del cómic, puede considerarse un género propio, distinto del cómic, aunque similar en cuanto a narrativa.

Algunos autores y críticos no están de acuerdo con el término novela gráfica, definen cómic y su evolución, pero para referirse al cómic utilizan este mismo término o tebeo, nunca novela gráfica. También se puede observar este rechazo en algunas revistas, como Tebeosfera, que no permiten la utilización del término «novela gráfica» para sus artículos. Esto demuestra que en algunos sectores este término aún no está admitido o considerado como tal un género propio.

Martin (2006) expone su punto de vista y su preocupación por la gran producción de cómics que están realizando las grandes editoriales porque este género ahora está en auge, es popular y supone un entretenimiento que cada vez está más demandado, pero las grandes empresas se preocupan por producir cuanto más mejor y no prestan atención a la calidad de las obras. En cambio, defiende otras editoriales no tan grandes que sí se preocupan por estos aspectos y tratan sus libros con más mimo y no únicamente por sacar provecho de la situación.

Se entiende que el autor no está de acuerdo con la producción en masa de novelas gráficas de las grandes editoriales, que son las que suelen aportar más por la novela gráfica que por el cómic, y sí lo está con las empresas medianas, por ejemplo Norma Editorial, que son las que suelen producir más cómics y menos novelas gráficas,

pero justifica que son obras de más calidad y mejor cuidadas (aceptando las diferencias entre estos dos conceptos proporcionados anteriormente como válidos).

Esto mismo ocurre con la novela literaria, las editoriales pequeñas, por lo general, siempre cuidan mucho más sus obras, le dedican más tiempo y aunque tienen menos recursos, se preocupan más por el resultado de sus libros que las empresas grandes.

Con respecto a las ventajas que supone la incorporación de la novela gráfica, el manga y el cómic como metodología educativa se puede concluir que son un éxito. Los autores consultados y mencionados anteriormente deducen lo mismo, que es un recurso muy válido y que no se conocen desventajas. «La narrativa gráfica se ha patentado como objeto de estudio y aplicación desde las posibilidades y potenciales didácticos en el aula» (Burneo y Paredes, 2023).

Como conclusión, se debería de seguir investigando sobre la novela gráfica y sobre estos distintos puntos de vista para poder llegar a un acuerdo que los unifique para poder conseguir unos conceptos claros. Y con respecto al tema educación, aunque se ha hecho un gran avance, se debería de seguir investigando y seguir utilizando la novela gráfica como metodología y llegar a crear proyectos innovadores que sigan impulsando la motivación del alumnado.

La novela gráfica es una herramienta muy poderosa, deberíamos de utilizarla más en distintos contextos y sacarle provecho.

## **2.2 La inteligencia artificial, ¿amiga o enemiga de las artes plásticas?**

La inteligencia artificial como parte de nuestro día a día es un hecho, pero no es un fenómeno que ha surgido de repente, lleva ya muchos años con nosotros. La respuesta a la cuestión sobre si es una amiga o es una enemiga puede depender de muchos factores. A lo largo de todo este documento se expondrán distintas opiniones sobre varios investigadores con argumentos a favor y en contra, se verá en qué puede sernos útil esta máquina y en qué puede perjudicar.

Si la inteligencia artificial funciona como una herramienta, puede considerarse amiga, puesto que mejora y agiliza nuestro trabajo de manera muy considerable. Una herramienta que genera ideas ante un bloqueo artístico puede sacarnos de más de un apuro. La rapidez con la que genera imágenes es realmente sorprendente; y la calidad cada vez es mejor.

El problema está cuando estas imágenes se convierten en trabajo real, no solo en una simple idea o sugerencia, cuando se empieza a prescindir de ilustradores e ilustradoras para revistas, libros, cuentos, entre otros. En este caso, pasa a ser una enemiga para el artista, no para la empresa que se beneficia de ello, claro está.

Si una editorial necesita ilustraciones para la realización de una novela gráfica o un cuento infantil y precisa tener ese trabajo cuanto antes, además del ahorro económico, es probable que utilice estas imágenes generadas por inteligencia artificial; lo mismo ocurriría con la urgencia con la necesitaría una portada. El oficio de ilustrador e ilustradora en este campo está peligrando. Es cierto que ilustradores e ilustradoras con cierto renombre es más difícil que este hecho les pase factura tan drásticamente, puesto que la venta de ejemplares probablemente se elevará al contar con artistas con cierto renombre; pero para artistas que estén comenzando en este campo, va a estar bastante más difícil. El simple hecho de poder realizar estos trabajos con IA, ya supone que se prescinda en gran medida de este oficio.

Por mencionar otro ejemplo distinto al de la ilustración, la misma problemática se plantea en el campo de la escritura. La inteligencia artificial, aunque bastante cuestionable y sin ser aún tan exacta y virtuosa es este campo, realiza trabajos bastante decentes. Se puede identificar si un escrito ha sido realizado por IA porque tiene su propio estilo de escritura y suele ser muy reiterativo, pero tiempo al tiempo, es una herramienta en continua evolución que va mejorando cada día.

Los trabajos realizados por inteligencia artificial, independientemente de su valor, están creados por máquinas, por objetos que no sienten, aunque sean capaces de hacer sentir a través de imágenes o palabras. ¿Se pueden considerar autores o autoras las personas que realizan una ilustración o un relato a través de esta herramienta? Estas personas simplemente proporcionan una idea a la máquina y esta máquina le da forma y convierte esa idea en algo real, en un producto. De esta manera, se pierde la gratificación de haberle dedicado un tiempo y un esfuerzo a algo que se ha ido diseñando en la mente de una persona, se pierde la emoción y el estilo con el que el artista o la artista crea.

Planteo otra cuestión: ¿si creas un retrato de alguien importante para ti mediante inteligencia artificial, considerarías ese retrato como un buen regalo? ¿O por el contrario crees que un buen regalo sería encargárselo a un artista especializado?

El problema o la ventaja es que ya es posible pedirle a la IA, mediante DALL-E 3 por ejemplo, que ilustre como lo haría un ilustrador o una ilustradora en concreto. Es capaz de realizar la obra recreando el estilo de pintores tales como Van Goth o Monet, entre otros. También recrea estilos como por ejemplo el de los dibujos de Pixar, que ahora se ha puesto muy de moda.

### **2.2.1. Antecedentes**

A lo largo de la historia, siempre se ha sentido rechazo hacia los cambios. Tendemos a acostumbrarnos a nuestra normalidad y a nuestra forma de entender la vida y el funcionamiento de las cosas, pero al llegar algo que la altera o la modifica aunque sea de manera insignificante, la primera reacción que solemos tener es el rechazo hacia ese pequeño cambio. También se suele sentir miedo e incomodidad hacia lo desconocido, terror hacia ese cambio que no se puede saber a ciencia cierta si va a suponer algo positivo o negativo para nuestra vida.

La vida está en constante cambio, nos guste o no; y la humanidad se ha tenido que ir adaptando a esta evolución de la vida. Antiguamente no existía la luz artificial ni los frigoríficos para poder conservar la comida, y ahora no sabríamos vivir sin estos objetos que son tan cotidianos hoy en día. Seguramente todos estos cambios también supusieron una actitud de rechazo o temor a las personas de esas épocas.

Con respecto a las artes plásticas, ocurre lo mismo. La invención de la fotografía fue un gran cambio que también llevó a las personas a replantearse las mismas cuestiones que hoy en día con la IA, como es el problema de la autoría de la obra. ¿Quién es el autor/a de la fotografía, la persona que realiza la foto o la máquina que la hace posible? (Kozak et al., 2011). Actualmente existe el oficio de fotógrafo o fotógrafa, oficio que antes, como estamos comprobando, era inexistente. No nos replanteamos que la cámara de fotos sea la autora de dichas fotografías, aunque sea la máquina que las hace posibles. Un fotógrafo se caracteriza por tener un estilo propio dentro del campo de la fotografía, juega con las luces, las sombras, con todos los parámetros de una cámara para poder obtener el resultado deseado. Se valora hoy en día lo que ese fotógrafo puede conseguir mediante su herramienta y qué es lo que lo hace resaltar ante otras personas con la misma profesión. Hoy en día nadie se plantea que una

cámara de fotos pueda ser la autora de dichas fotografías, sino que el valor de dicha fotografía es del autor o la autora que la haya realizado.

Con la IA, si lo pensamos, ocurre exactamente igual, es una herramienta que puede usar la sociedad para crear obras artísticas. La autoría aún es un tema a resolver, pero realmente es una herramienta que crea imágenes, pero esta vez sin tener que captar la realidad, como ocurre en la fotografía. Esta vez la recreación se trata del pensamiento o idea que expone una persona y esto genera multitud de posibilidades.

Otros antecedentes relevantes serían los dispositivos Echo y Alexa que están muy de moda. Hoy en día es raro encontrar a alguien que no los utilice en casa para multitud de acciones, como plantearle cuestiones, activar otros dispositivos, realizar llamadas o programar temporizadores, entre otras acciones. Estos dispositivos hacen la vida de las personas que lo utilizan más cómoda. Son un claro ejemplo de cómo la IA ha ido ganando terreno en la sociedad y ha sido aceptada.

Como he mencionado anteriormente, la vida está en cambio constante y la sociedad debe adaptarse a este cambio de la manera más ética y justa posible.

### **2.2.2. ¿Moral y ético utilizarla?**

La primera pregunta que deberíamos plantearnos es si el uso de la inteligencia artificial en la realización de artes plásticas es ético o no. Si este uso y apropiación de imágenes es realmente una conducta moral o si por el contrario es un hecho totalmente inmoral porque realmente el/la artista simplemente ha elaborado una descripción de la imagen que tenía en mente y en cuestión de segundos se ha generado, sin esfuerzo alguno.

Jon Rueda plantea una pregunta muy interesante en su artículo sobre la ética y la inteligencia artificial, se cuestiona si la inteligencia artificial puede contribuir a la elección de conductas más éticas (Rueda, 2023). Para dar respuesta a dicha cuestión, se sirve de la opinión de Lara y de Savulescu expuesta en su libro editado *Más (que) humanos. Biotecnología, inteligencia artificial* (2021). Rueda llega a la conclusión de que no es una idea nada descabellada que la inteligencia artificial pueda ayudarnos a tomar decisiones más éticas, además de restar complejidad a situaciones que a veces nos superan y que no tenemos la rapidez de afrontar. Si se plantea una pregunta a Chat GPT-3.5, responde en cuestión de segundos. Se puede preguntar sobre cualquier cosa y comparto que pueda restar complejidad a situaciones simplemente con el hecho de preguntarle. Siempre contesta dando varias opciones ante una problemática y la rapidez es un hecho indiscutible. Puede solucionar un problema de inspiración de manera muy eficaz en cuestión de segundos. Con respecto a tomar decisiones más éticas, dependerá de los parámetros por los que se rija dicha inteligencia.

Otro tema que genera discusión y confusión es la autoría de las obras generadas por inteligencia artificial. Si una obra es generada por una máquina, aunque una persona haya sido la que haya dado las pautas, ¿se convierte esa obra en propiedad de esa persona? ¿Es la autoría compartida? ¿Es moral otorgarse el mérito de una obra que ha realizado una inteligencia artificial? Sea modificada o no.

Como he mencionado en el apartado anterior, la autoría de la fotografía también se puso en duda, pero no llegó a plantearse tan seriamente esta problemática con la ética. Creo que esto se debe a que la cámara de fotos por sí misma no puede elegir un lugar al que fotografiar ni un estilo propio, para ello necesita a las personas. En este caso sí que es una herramienta y no se cuestiona si es ético utilizar el producto que realiza como propio. En el caso de la IA, esta herramienta sí puede elegir un lugar, un color, un estilo, una forma, entre otra multitud de opciones; la persona puede dar unos parámetros, pero nunca se puede estar totalmente seguro del resultado ni se puede crear

un estilo propio mediante esta herramienta. Por ello, creo que no sería ético otorgarse la autoría de una obra realizada por IA. No se crea un pintor por dar unas directrices, debería de poder pintar para merecer tener el derecho sobre su pintura.

Por otro lado, se ha discutido también sobre compartir la autoría entre IA y persona. Un trabajo realizado por IA, si es modificado por un ser humano, ya no sería una obra totalmente de la IA ni del ser humano. Se debería de poder exponer con total sinceridad la procedencia de la creación de la obra.

Esta herramienta cada vez es más utilizada, por lo que va mejorando cada día al ir recibiendo nuevos datos de los usuarios. Aunque ahora mismo es fácil identificar una creación realizada por inteligencia artificial, cada vez va a ser más difícil poder identificarla. Sería conveniente crear unos parámetros que indiquen la buena utilización de los productos generados por esta herramienta (Martínez, 2023).

Se barajan varias posibilidades con respecto a la autoría de la creación de una obra realizada por inteligencia artificial: proveer de personalidad jurídica a los sistemas de IA, crear modelos jurídicos parecidos a los ya existentes para las personas naturales, crear un «derecho de autor computacional» (Navarro, 2018) o generar como una colaboración entre máquina y humano (Reyes, 2020).

Se debería de crear una ley que decidiera qué hacer con esta problemática de la autoría, ya que otros países ya tienen dicha ley y los países europeos nos estamos quedando atrás (Reyes, 2020).

El caso de *Zarya of the Dawn*, cómic creado por Kris Kashtanova con la colaboración de Midjourney para la creación de imágenes, es un claro ejemplo para poder exponer la problemática de los derechos de autor de un trabajo realizado con inteligencia artificial. La autora de este cómic fue la primera en recibir los derechos de autor por una obra realizada con ayuda de la IA, en el año 2022. En la portada de su libro, aparecía Midjourney como co-autor de esta obra. Kris Kashtanova ha sido siempre sincera sobre el proceso para la elaboración de su obra, pero no por ello ha salido victoriosa. En febrero de 2023 se le negó la autoría porque no se puede proteger una obra creada por IA, aunque haya sido en parte. Solo se pueden proteger obras creadas por los humanos y no por máquinas (Pina, 2023).

El problema de la autoría, según mi punto de vista, no reside en si la IA, al no ser una persona natural, no se le pueden otorgar los derechos de autor; el problema es que las personas reconozcamos que una imagen en nuestra posesión ha sido creada mediante esta herramienta y no mediante nuestras propias manos. Si cada vez va a ser más difícil detectar esta autoría, cada vez va a ser más difícil confiar en un trabajo realizado por una persona natural y su talento.

### **2.2.3. La IA como amiga**

La IA, como colaboradora creativa, puede ser una «musa inspiradora» (Rodríguez, 2020). La creación de arte y el concepto de «musa» siempre han estado muy relacionados. En multitud de ocasiones se ha escuchado a los artistas hablar de su inspiración y de cómo conseguirla. La inspiración puede llegar de cualquier parte, puede ser una persona, un lugar, un objeto cotidiano, entre multitud de opciones, y cada persona tiene su propia fuente de inspiración. Se han realizado escritos, poemas y obras de arte sobre estas musas inspiradoras, es un símbolo muy poético para los artistas. Sus musas son las que les dan el poder de lograr crear. El problema surge cuando estas musas no aparecen. Los artistas a lo largo de los años han sentido esta desesperación, el abandono de sus musas, la falta de inspiración para poder crear obras nuevas. Los escritores se refieren a ello como la temida página en blanco, los pintores como el

temido lienzo en blanco. Un espacio donde no existe nada y se tiene que rellenar con algo. En este caso, la IA actúa como una clara amiga, puede rellenar esa página o ese lienzo en blanco proporcionando multitud de opciones. De esta manera, el artista lo tiene más fácil en cualquier ámbito. La IA es claramente una musa al alcance de todos y puede eliminar este problema de inspiración. Eso sí, el lado poético de las musas se elimina, puesto que si se utiliza la IA para cada vez que se tiene este problema, la mente y las demás fuentes de inspiración dejan de existir, desaparecen, dejan de hacer su función; lo único que separa de esta manera al artista de su inspiración es simplemente escribir unas cuantas ideas sobre lo que se quiere crear y la inteligencia artificial busca las alternativas. En este aspecto, aunque sea beneficioso para el artista, en cuanto a tiempo y esfuerzo, le resta la parte bonita de pensar por uno mismo y de inspirarse con lo que le rodea.

Gracias a la reseña de Molinet-Medina (2023) encontré el libro *Inteligencia ARTificial y Educación Artística* de Marín (2023) y me resultó muy interesante como tema a tratar en este apartado.

Marín es un docente de educación artística y ha escrito este libro en colaboración con la inteligencia artificial. Algunos capítulos están completamente escritos por IA con algunas correcciones por parte del autor. Marín indica que eran necesarias estas modificaciones porque algunas ideas que exponía la IA no eran correctas con respecto a lo que quería transmitir, además de la modificación de frases que no estaban correctamente o no indican exactamente su idea.

Marín señala que el mayor fallo de esta herramienta con respecto a la parte escrita es la escasa originalidad. Todo lo que desarrolla la IA es correcto, acertado y apropiado, pero no destacable ni innovador. También habla sobre la reiteración como punto negativo. Pero lo más preocupante es que pudo comprobar que no toda la información que expone es veraz. Le preguntó a la IA sobre ello y la herramienta contestó que «no estaba capacitada para verificar información» (Marín, 2023). Esto hizo que el autor se planteara una cuestión: ¿podría la IA inspirar para realizar investigaciones que aún no se han llevado a cabo? «La IA, con sus errores, puede sugerir investigaciones que quizás deberían ser reales» (Marín, 2023).

Por otro lado, este libro está compuesto por imágenes que apoyan a la redacción. La totalidad de las imágenes han sido creadas por IA. Marín en este caso sí está muy satisfecho, observa que la calidad de las imágenes es mucho mayor que el texto en IA.

Marín quiere integrar la IA en educación lo antes posible, sobre todo con todo el alumnado de educación artística. Expone lo siguiente: «Descubrirla juntos es un reto fascinante» (Marín, 2023).

Este autor ve en la IA una auténtica amiga con la que se pueden llegar a crear y descubrir muchas cosas interesantes y comparto su opinión. Como amiga dispone de múltiples ventajas. Las herramientas están para utilizarlas y hacer un buen uso de ellas.

Otro campo que convierte a la IA como una gran amiga es el ámbito de la traducción. Gracias a esta herramienta se ha podido llegar a una traducción mucho más eficaz, veraz y rápida. En este caso se necesita de la colaboración entre humano y máquina. Esta colaboración supone todo un avance para la comunicación de las personas. Por poner un ejemplo, alumnos extranjeros que cursan en otro país, en un idioma que no es el suyo y que les cuesta comprender, pueden utilizar diversas aplicaciones que traducen a tiempo real todo lo que el docente va diciendo. Esto es un avance totalmente sorprendente que abre multitud de posibilidades para poder relacionarnos de manera cómoda, rápida y eficaz con cualquier persona del mundo.

«Solo se pueden tener traducciones decentes si se colabora entre humano e IA» (Nabhan y Vania 2023). Esta afirmación me parece adecuada, puesto que sin IA no hubiera sido posible esta fluidez del lenguaje.

En el campo de la educación, se apoya la distinción entre creatividad computacional y creatividad humana. Este tipo de creatividad es distinta, pero no por ello es incompatible. Deberíamos de beneficiarnos de esta diferencia para el «desarrollo de procesos de aprendizaje y enseñanza» (Ward, 2020). No solo los alumnos pueden sacar provecho de ello, sino que los docentes pueden incorporarlo en sus métodos de enseñanza y fortalecer los conocimientos.

De Vicente, López, Navarro y Cuéllar (2023) realizan un estudio sobre la creatividad computacional frente a la creatividad humana mediante la creación de un sistema en el que se ponen a prueba las capacidades tanto de la inteligencia artificial como del alumnado para comprobar si es beneficioso utilizar el sistema ChatGPT en las aulas.

Para estas pruebas realizan varios juegos. Los resultados valoraban la fluidez, la flexibilidad y la originalidad; la inteligencia artificial consiguió unos resultados más satisfactorios que el alumnado en el juego 2; pero en el juego 3, el alumnado supera a la inteligencia artificial. Esto se debe a que las personas nacemos y crecemos en un contexto sociocultural, podemos profundizar en problemas reales, mientras que una máquina está fuera de este sistema. Aunque mediante todo este proyecto, se llega a la conclusión de que la inteligencia artificial es más eficaz en la invención y en buscar soluciones prácticas (De Vicente et al., 2023).

La IA proporciona ayuda para la creatividad verbal, pero no puede reemplazar la inteligencia y creatividad humana (De Vicente et al., 2023). Esto es algo totalmente comprensible, una máquina no siente y no puede transmitir de la misma manera que un ser humano que haya experimentado un suceso, sea el que sea. Nuestro contexto sociocultural nos define y es el que marca nuestra creatividad. Se inventa sobre lo que se conoce, sobre lo que sabe o sobre lo que se entiende. Estos conocimientos se han ido adquiriendo al relacionarnos en nuestro entorno. Una máquina, por muchos datos que reciba, no ha experimentado tal crecimiento. Aunque por otro lado, si la máquina recibe información de todas esas culturas y contextos distintos, puede crear una mezcla de culturas de manera más fácil que un ser humano que no dispone de toda esa información.

Como hemos podido comprobar, hay muchos puntos a favor para considerar a la IA como una amiga, una colaboradora y una herramienta positiva para la humanidad.

#### **2.2.4. La IA como enemiga**

El uso de esta herramienta es cada vez mayor por sus múltiples ventajas, sobre todo por la rapidez con la que aplicaciones como ChatGPT, GitHub, DALL-E, Midjourney o Leonardo.ai generan textos e imágenes.

Centrándonos en ChatGPT, esta herramienta está libre de costos en la versión liberada y puede ser utilizada por cualquier persona, pero esta aplicación, por su coste, genera desigualdad y desventaja entre, por ejemplo, los investigadores. Quienes puedan utilizarla con mayor asiduidad tendrán una oportunidad mayor en aumentar su productividad (Martínez, 2023). Este hecho provoca desigualdad entre la sociedad. No es justo que personas que tengan más solvencia económica se puedan beneficiar de esta herramienta y personas que no puedan permitírsela tengan esa desventaja tanto de tiempo como de recursos. Si esta herramienta va a convivir con la sociedad, debería poder ser accesible a todos por igual. Aunque, volviendo de nuevo a la fotografía, sigue

siendo un campo totalmente desigual. El fotógrafo que pueda permitirse una cámara de calidad obtendrá mejores resultados que el fotógrafo que no puede invertir tanto en la herramienta. Se consiguen resultados distintos y esa desigualdad sigue existiendo a día de hoy. Supongo que con la utilización y las ventajas de la IA ocurrirá igual. Siempre va a existir esa desigualdad y es difícil llegar a un acuerdo para disolverla.

Otra desventaja de la utilización de la IA como generadora de textos es lo mencionado anteriormente por Marín (2023). Las investigaciones de esta herramienta no son del todo veraces, puede proporcionar datos erróneos e inventados. Hay que contrastar continuamente la información que proporciona. En este caso, la rapidez con la que obtiene información se contrarresta con la comprobación de si los datos son reales o no.

Otro aspecto que convierte a esta herramienta en enemiga es que la facilidad con la que proporciona información provoca que el ser humano no se esfuerce y que no desarrolle las competencias intelectuales necesarias (García-Peñalvo, 2023). Si se instaura en la educación y desde edades tempranas, esos niños van a crecer y a aprender mediante un sistema que no reta a pensar por uno mismo. La creatividad disminuiría, puesto que ya no es necesario pensar durante un tiempo una idea, puedes preguntarle a ChatGPT y te proporciona varias opciones en cuestión de segundos. Sobre esas opciones se puede elegir la que más convenga y si no se está conforme con ninguna de las propuestas, se le vuelve a preguntar. Fácil, pero no por ello ventajoso para uno mismo.

Se han mencionado los errores de ChatGPT-3.5, pero ChatGPT-4, herramienta más avanzada y mejorada, no comete esos mismos errores, es una herramienta que desarrolla correctamente una evaluación crítica y genera mejoras en la redacción (Livberber, 2023).

Livberber (2023) también menciona la preocupación por la disminución del pensamiento crítico, la desinformación y la escasez de originalidad que puede conllevar el uso de la IA como generadora de textos. Expone que para poder hacer frente a estas desventajas, se deberían de crear unas directrices que permitieran un uso correcto de esta herramienta. Ahora mismo, al ser la novedad, no hay control sobre este uso. De hecho, se quiere instaurar en la educación. Estoy de acuerdo con que se deberían de generar unas directrices éticas y correctas sobre este uso. Que se pueda utilizar la IA como herramienta en todas sus vertientes, pero no que todo lo producido sea a raíz de esta herramienta. Quizás no dejar de lado la invención y la originalidad del todo, poder crear un equilibrio en el que no se pierdan los conocimientos y aptitudes generales a la hora de crear, aunque se conozca y se utilice de vez en cuando la inteligencia artificial.

La IA no es más neutral que los seres humanos, puesto que ha sido creado por ellos, por lo que un mal uso y un mal diseño pueden generar conflictos raciales y de género, entre otros (Facundo y Canek, 2023). Al no ser una herramienta totalmente neutral, se convierte indiscutiblemente en enemiga para alguien. Si es una máquina para el uso de todos, no debería poder generar estos conflictos.

Mencionar que para muchas personas que no se han informado sobre ello y que tienen como referencia películas de ciencia ficción en la que las máquinas toman el poder del mundo y destruyen a la humanidad, están asustadas con respecto a la importancia que está tomando la IA y la rapidez con la que está formando parte de la actualidad. Estas personas consideran esta herramienta como enemiga, puesto que su única información sobre lo que es esta nueva herramienta supone la destrucción de la humanidad. Si esto fuera así, no creo que nadie estuviera a favor de estos avances tecnológicos. Si se informaran un poco sobre ello, podrían comprobar que no deberían de temerla, puesto que la IA referida por los tecnólogos e investigadores como una

máquina con la capacidad de pensar por sí misma, sentir emociones y aprender (Schneider y Rea, 2018) aún no es real. Las películas son películas de ciencia ficción, su propio nombre indica que es una invención y no una realidad. Lo peor es que los medios de comunicación casi nunca muestran la realidad y su principal cometido es dar una noticia impactante, generalmente alarmista, para provocar preocupación y mal estar al ser humano. Hay multitud de noticias falsas sobre la IA y sobre lo que puede provocar en el ser humano. Las personas que lean tal información, al ser proporcionada por medios de comunicación fiables para ellas, creerán esas noticias y generarán rechazo hacia esta nueva herramienta que es la IA.

Por último, se le ha realizado una entrevista a Sonia López Ríos, fotógrafa de Jaén que está en contra de esta herramienta como uso para los artistas. Se exponen a continuación las preguntas que se le hicieron y su contestación.

**Pregunta:** ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de la IA en creación de imágenes?

**Respuesta:** Después de muchos meses viendo cómo va evolucionando, cómo se están educando a estas IAs (básicamente de forma forzosa y sin consentimiento) y el uso que se le está dando, mi opinión es que está siendo un impedimento más y muy fuerte para poder abrirse paso en el mundo profesional para los artistas visuales.

Concursos ganados por gente que produce masivamente en AI y que se ganan la vida presentándose a estas convocatorias (se vio en Carnavales y Semana Santa) y encargos de Aytos, los artistas reales no pueden competir con estos niveles de producción.

Es muy injusto que las empresas que estén relacionadas con lo audiovisual estén forzando por contrato a sus trabajadores a que las IAs que están desarrollando aprendan de los trabajos de estos diseñadores, ilustradores, fotógrafos...

Para que en breve esa plantilla se reduzca porque sale más barato tener una IA que te haga el trabajo y un equipo mínimo que dé órdenes y supervise los resultados.

**Pregunta:** ¿Cómo crees que afecta el uso de la IA en el trabajo de los artistas tradicionales?

**Respuesta:** Va explicado en el primer apartado, pero es cierto que, a pesar de que hay corrientes que dicen que habrá un efecto rebote en el que la gente empezará a valorar más lo artesanal y tradicional, hay que ser realistas.

A no ser que cuentes con empresas que crean que no es ético trabajar con IAs o que prefieren un trato humano con un artista, es mucho más rápido y barato usarla.

**Pregunta:** ¿Podría ser la IA una posible herramienta que ayude a los artistas en vez de perjudicarles, como photoshop u otro programa del estilo?

**Respuesta:** Ya se están implementando las IAs en programas como Photoshop, y las empresas como Adobe, Meta, Google, Tiktok, que están trabajando en sus propias IAs están aprovechándose del usuario para poder «avanzar tecnológicamente» sin que sepamos realmente hacia dónde lleva todo esto.

La IA es una inteligencia que aprende del comportamiento humano.

Tristemente se hace para que nos pueda sustituir, con todos los beneficios que eso conlleva para:

Gente que no quiere esforzarse por formarse como los que trabajamos de forma tradicional.

Reducir el tiempo para que haya más productividad.

Estamos hablando de arte.

Hay una parte intrínseca que nunca se podrá sustituir pero se podrá falsear, ya hay datos que demuestran que Amazon está llenándose de *Bestsellers* escritos con ChatGPT, y a pesar de que la experiencia y la parte humana del arte es imposible de sustituir: a la gente en últimos términos le da igual si el precio y el esfuerzo es menor.

La IA tiene otras aplicaciones, como pueden ser en medicina, que pueden ser impresionantes y que pueden salvar vidas.

Pero en arte, nos está quitando trabajo, dinero, ánimos y oportunidades.

### **2.2.5. Conclusiones**

La inteligencia artificial puede ser una amiga o una enemiga. Hemos podido comprobar que hay multitud de opiniones al respecto y que no se puede llegar a una conclusión o a una verdad clara. En algunos casos actuará de una manera y en otros de otra. Hay aún muchos interrogantes que se deben resolver, como el tema de la ética y la autoría, además de lo que su uso puede provocar en la sociedad.

La IA está consiguiendo un cambio en el proceso creativo (Rodríguez, 2020) y esto es una realidad. Este proceso está evolucionando, se está generando una simbiosis entre humano y máquina y no por ello debe ser una unión con connotaciones negativas ni positivas. Siempre dependerá de muchos factores.

Al generar una simbiosis entre el ser humano y la inteligencia artificial, se debe «encontrar el componente computacional del ser humano y no el componente humano de las máquinas» (Rodríguez, 2020). De este modo, se podrán realizar trabajos mucho más interesantes e innovadores. Siempre se está buscando lo humano en la máquina, qué es lo que la hace parecerse más a nosotros, pero quizás si nosotros nos convertimos un poco más en ella, se puedan llegar a resultados diferentes y originales.

El ser humano no es capaz de acumular la cantidad de información que es capaz de almacenar una máquina, puesto que la «creatividad humana recombina y transforma las imágenes inscritas previamente en nuestra mente» (Rodríguez, 2020). De este modo, crear junto a la IA resulta muy interesante, puesto que abre multitud de posibilidades e ideas que como seres humanos no podríamos llegar a imaginar o crear. Si no tenemos la información, no podemos generar otras vertientes que podrían ser muy beneficiosas para nuestros proyectos, sean artísticos o cotidianos.

Estoy totalmente de acuerdo con Rodríguez (2020) y su afirmación sobre que por lo mejor que se puede apostar es por la hibridación. La convivencia entre humano y máquina nos puede hacer llegar muy lejos y puede provocar un avance en nuestra sociedad, en nuestro pensamiento y en nuestras creaciones.

Con respecto al tema de la educación, el profesorado debe cambiar, evolucionar; adaptarse a un contexto evolutivo que va cambiando constantemente. (García et al., 2022). Esta idea me parece muy innovadora, aunque en este campo sí que creo que se deberían de establecer unos límites y no utilizar esta herramienta para todo ni continuamente. En educación se debe favorecer el aprendizaje por uno mismo, el pensamiento crítico y el desarrollo de aptitudes tales como la originalidad y la innovación. Una vez adquiridos esos conocimientos, se podría empezar a utilizar la IA. Pero si no se han adquirido tales conocimientos y se empieza a utilizar la IA desde edades tempranas, se va a perder en gran medida el desarrollo de la mente de los seres humanos. Este hecho para mí es el más preocupante.

Si a esta herramienta se le da un buen uso y se pone a nuestro favor, no habría de qué lamentarse. «La IA solo tiene sentido si es para hacer del mundo un lugar mejor» (Codina, 2022). Estoy totalmente de acuerdo con esta opinión. Si esta herramienta supone un lugar mejor para la humanidad, bienvenida sea.

Como se ha mencionado anteriormente, al ser una herramienta muy novedosa, no se sabe aún a ciencia cierta qué es lo que va a provocar en el ser humano a largo plazo. Hoy en día hay escasez de estudios empíricos que puedan determinar la repercusión de esta nueva herramienta en muchos campos (García-Peñalvo, 2023).

Dependerá en gran medida del uso que se le dé y en lo que se establezca que puede ser beneficioso para esta multitud de campos.

«La IA no es buena ni mala, pero sí poderosa» (Facundo y Canek, 2023). Estoy totalmente de acuerdo con lo expuesto en esta frase. No se sabe si a largo plazo será beneficiosa o perjudicial para el ser humano, pero lo que sí está claro es que es una nueva tecnología muy poderosa y que ha llegado para quedarse. Lo más sensato sería intentar sacar provecho de ello.

A lo largo de todo este documento se habla sobre si esta herramienta es amiga o enemiga del ser humano, para ello se han expuesto multitud de opiniones de diversos investigadores e investigadoras, se han presentado varios argumentos a favor y en contra, pero en ningún momento se ha tenido en cuenta o se le ha preguntado a la IA qué opina ella sobre esto. Creo que sería conveniente finalizar este texto haciéndola partícipe de esta discusión.

La pregunta realizada ha sido la siguiente: ¿te consideras una amiga o una enemiga del ser humano con respecto a las artes plásticas?

ChatGPT-3.5:

«No tengo emociones ni opiniones, ya que soy solo un programa de inteligencia artificial creado por OpenAI. Mi propósito es proporcionar información y ayudar con consultas en la medida de mis capacidades. Con respecto a las artes plásticas, estoy aquí para brindar información, consejos o discutir sobre cualquier tema relacionado con ellas. Mi interacción contigo depende de cómo me uses y de la naturaleza de las preguntas que plantees».

Como bien se indica en esta respuesta, todo depende de cómo se utilice esta herramienta. En algunos casos será amiga y en otros casos será enemiga, depende de nosotros determinar el uso adecuado y correcto.

### 2.3 Algunos resultados a día de hoy

Actualmente existen varias novelas gráficas creadas parcialmente por inteligencia artificial. Utilizo el término parcialmente porque para poder crear las imágenes se necesita intervención humana para dar las directrices óptimas a la inteligencia artificial para que diseñe la imagen deseada. Aún es muy reciente esta herramienta y aunque hay programas, como Skyreels, que crean la historia y de esa historia crean las imágenes, están muy lejos de poder crear una historia extensa completa, con diálogos, detalles e imágenes que expongan el argumento de la obra con claridad.

El caso más notable es el expuesto en un apartado anterior: *Zarya of the Dawn*, creado por Kris Kashtanova con ayuda de Midjourney para las ilustraciones. Novela gráfica realizada en Estados Unidos. Fue la primera novela gráfica realizada con la ayuda de la inteligencia artificial que pudo ser registrada y la autora consiguió los derechos de autor durante un corto periodo de tiempo. Unos meses después le quitaron los derechos por no poderse registrar legalmente las ilustraciones creadas por IA.

En España ha sido notable el cómic *Gatas*. Las ilustraciones han sido creadas por Midjourney; y el guion y las etiquetas para crear las imágenes han sido generadas por los miembros de la empresa CYW. En su página web se puede encontrar este cómic completo para su lectura (<https://www.cyw.es/gatas>).

Otro cómic sería *Summer Island*, creado por Steve Coulson, director creativo y ganador de un Emmy, con la ayuda de Midjourney para la creación de imágenes (Botías, 2022). Este cómic se puede leer gratuitamente en la web y se puede obtener su compra digital en Amazon.

Otra novela gráfica creada con ayuda de inteligencia artificial sería *Goat: the dream*, creada por Elvis Deane, dibujante. Se puede visualizar enteramente en la página de Webtoons ([https://www.webtoons.com/en/canvas/goats/the-dream/viewer?title\\_no=798665&episode\\_no=1&serviceZone=GLOBAL](https://www.webtoons.com/en/canvas/goats/the-dream/viewer?title_no=798665&episode_no=1&serviceZone=GLOBAL)).

Por último, destacar la novela gráfica *Star Maker*, obra original de Olaf Stapledon recuperada por Kevin Hess para adaptarla a novela gráfica utilizando Midjourney para la generación de imágenes (Perozo, 2022). Se considera la primera novela gráfica creada con ayuda de inteligencia artificial, compuesta por 706 páginas (Buckler, 2022). Esta novela gráfica no se puede encontrar en la web y tampoco en Amazon ni en Google Play, como se indica en el artículo.

No hay muchos ejemplos de novelas gráficas creadas con inteligencia artificial, puesto que es más complejo el proceso y lleva más tiempo que el de la creación de una novela literaria. Destacar el caso de *Iris*, novela de David Guisado y ChatGPT. Se considera la primera novela literaria escrita por inteligencia artificial.

Con respecto al uso de la inteligencia artificial y su uso para la creación de cómic en un entorno educativo, tenemos varios autores y autoras que han investigado sobre ello:

En primer lugar destacar a Burneo y Paredes (2023), que exponen los beneficios de aplicar esta herramienta para la materia de educación literaria.

En segundo lugar Codina (2022), que investiga sobre la posibilidad de que ChatGpt ayude a fomentar un pensamiento crítico en el alumnado.

En tercer lugar Correa y González (2021), hablan sobre los beneficios de utilizar la novela gráfica como recurso educativo en la materia de historia. En la misma línea de investigación se encuentra Saitua (2019), concretamente para enseñar a través de la novela gráfica la Guerra Civil en el País Vasco. También Saitua (2017) habla de la novela gráfica como una estrategia para el aprendizaje emergente.

En cuarto lugar, Rojas (2022) se centra en su tesis en la importancia de la novela gráfica como recurso pedagógico para la enseñanza de arte.

Por otro lado, Molinet-Medina (2023) investiga sobre la inteligencia artificial y la educación artística, al igual que Marín Viadel (2023).

Otros autores, como Martínez (2023) se centra en algo más amplio, en la inteligencia artificial y su impacto en el mundo académico.

También se han encontrado autores que creen que la novela gráfica como recurso educativo puede fomentar la lectura, como Punke (1937) y Forero (2021).

En un contexto universitario, se encuentran las investigaciones sobre creatividad, escritura e inteligencia artificial, concretamente ChatGpt, de De Vicente-Yagüe-Jara, López-Martínez, Navarro-Navarro y Cuéllar-Santiago (2023). También en contexto universitario, sobre el beneficio de la utilización de la novela gráfica, se puede consultar el artículo de Rubio y Jiménez (2017).

Por último mencionar a García-Peñalvo (2023) que realiza un artículo sobre el pánico y la preocupación que está generando la percepción de las personas hacia la inteligencia artificial y ChatGpt en entornos educativos.

Los artículos que he consultado con respecto al cómic y a la novela gráfica han sido los siguientes:

Casallo (2015) en su libro habla sobre cómic, historietas y mangas. Hace un pequeño recorrido histórico.

Gómez (2013) en su tesis doctoral habla sobre la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España. Otro autor en la misma línea sería Martín (2006), que se centra en su artículo en la industria editorial del cómic en España.

Torres (2010) habla en su artículo sobre términos generales de la novela gráfica. Y por último, Frank (1944) responde en su artículo qué es el cómic. Los artículos consultados sobre inteligencia artificial y su impacto en la sociedad corresponden a los siguientes autores:

Facundo y Canek (2023) realizan un estudio sobre los humanos y el desafío que deben afrontar frente a la inteligencia artificial.

García y Casco elaboran junto a ChatGpt un artículo en la web. Diseñan dicho artículo junto a la inteligencia artificial.

Kozak, Pagola y Costa (2011) realizan un seminario en el que hablan sobre tecnología y sociedad.

Livberber (2023) diseña un artículo académico junto a ChatGpt.

Nabhan y Vania (2023) en su artículo hablan sobre la ventaja que supondría utilizar la inteligencia artificial como traductor.

Schneider y Rea (2018) hablan en su artículo sobre el movimiento artístico propio de la inteligencia artificial. En esta misma línea se encuentra Rodríguez (2020), que investiga sobre la IA y el campo del arte.

Por último, Ward (2020) se preocupa por la creatividad computacional. Se pregunta sobre la imaginación que pueden llegar a tener las máquinas, sobre su pensamiento y si ese pensamiento puede llegar a crear, si puede a llegar a ser inteligente.

Y para finalizar este apartado, también se han consultado artículos sobre el marco legal que envuelve la utilización de la inteligencia artificial. Los autores consultados han sido los siguientes:

Doval Escrivá de Romaní (2020) que habla en su trabajo fin de grado sobre la IA y la propiedad intelectual. Se interesa sobre la protección de derechos de autor de obras generadas por máquinas. Quién se llevaría esos derechos y si eso sería legal o no.

En la misma vía de investigación se encuentra Navarro (2018), que se preocupa sobre si es posible obtener una protección jurídica con trabajos elaborados junto a inteligencia artificial.

Por otro lado se encuentra Rueda (2023), que trata el tema de la ética. Explora si es ético utilizar la inteligencia artificial y si esta utilización podría mejorar la moral humana.

### **3. PROCESO DE INVESTIGACIÓN**

La metodología llevada cabo para la realización de este trabajo ha sido de carácter artístico. Se han consultado los artículos mencionados en el apartado anterior y se han utilizado diversas aplicaciones para poder escoger la más adecuada para la elaboración del cómic. Se ha investigado sobre el uso de la inteligencia artificial, sobre si es legal o no obtener la propiedad intelectual de la obra y sobre la novela gráfica porque todo ello era necesario para la realización del cómic.

Una parte del proceso de investigación artística ha consistido en descubrir cuántas aplicaciones, páginas y herramientas hay disponibles para la creación de un cómic y ver cuál era la más adecuada.

Las aplicaciones y recursos disponibles son lo siguientes:

- Microsoft tiene un buscador que se denomina Bing, utiliza la tecnología de OpenAI para chat y generación de imágenes. Chat GPT 4 gratuito y Dalle 3. GPT 4 para generar el texto. Y Dalle 3 para generar la imagen.

- Midjourney no se puede utilizar con licencia comercial. Crear la imagen desde esta tecnología no es gratuito. Para generar imágenes, hace falta una cuenta de Discord, las

imágenes se han de generar interactuando con un bot del propio Discord. Discord es un programa de chat. La imagen generada se publica para todo el mundo. Se ha incorporado recientemente una nueva función que permite poder tener como referencia un personaje. De esta manera, para la realización de un cómic, se facilitan mucho las cosas.

- Ai comic Factory es una página web que se puede utilizar de manera gratuita, pero las creaciones las realiza muy lentamente. Tiene una barra donde se inserta una descripción y genera las imágenes dentro de una maquetación estilo cómic. No tiene consistencia en el personaje, en cada viñeta ofrece una imagen distinta. Ej: si dices chica, en cada viñeta aparece una chica diferente, aunque se den más detalles.

- Makebeliefscomix: esta página ofrece poder crear un cómic con personajes, fondos y elementos que han sido prediseñados. Es una buena herramienta para utilizarla como recurso educativo e introducir al alumnado en la creación de viñetas y cómic. No se pueden añadir más de siete viñetas ni importar archivos propios.

- Creately comics: se trata de una página que ofrece poder crear esquemas, diagramas y plantillas, entre otros, como recurso para cualquier proyecto. También podría realizarse la composición de un cómic. Para acceder, es necesario crearse una cuenta, además de para poder guardar, exportar y compartir los resultados obtenidos. Es un recurso de pago, aunque tiene una opción gratuita. Se pueden utilizar plantillas prediseñadas, además de utilizar imágenes utilizando el buscador de Google. También da la opción de subir tus propias imágenes. Es un recurso que facilita el diseño de la construcción de una historia en cómic. La versión gratuita solamente ofrece tres lienzos y tiene limitadas multitud de opciones. Si se realiza la inscripción por mes, los lienzos serían ilimitados y el resto de funcionalidades ofrecen más ventajas.

- Pixton: se utiliza para crear cómic como recurso educativo.

- Edit.org: es una página que ofrece plantillas para la realización de un cómic. Es necesario registrarse para poder guardar tus resultados. Es una herramienta gratuita, pero con opción a hacerse Premium.

- Witty comics: es una página gratuita, pero es necesario registrarse para poder crear. Solo ofrece tres viñetas que pueden ser rellenas con fondos, personajes ya prediseñados. Da la opción de crear los diálogos y de poder elegir un diseño también preestablecido. No es personalizable.

- Storyboard That: obligatorio registrarse y de pago. Diseños preestablecidos, pero también da la opción de subir imágenes propias. Se pueden mover las viñetas y modificarlas.

- Adobe express: herramienta con multitud de plantillas para inspirarte y poder crear tu propio diseño. Puede ser útil para publicaciones en redes sociales, crear carteles, portadas de revista, presentaciones, infografías, logos, folletos, entre otros. No es la mejor opción para crear un cómic. Da la opción de hacerte Premium para obtener más ventajas.

- Canva: es una página que ofrece, al igual que adobe express, multitud de plantillas modificables para crear carteles, felicitaciones, publicaciones para redes sociales, esquemas, infografías, entre otras muchas opciones. Es posible utilizar una herramienta llamada «escritura mágica», que utiliza inteligencia artificial, OpenAI, para facilitar la escritura de los textos. Permite importar imágenes propias. Aplicación gratuita, con opción a hacerse Premium y obtener más ventajas. Se podría realizar un cómic mediante esta aplicación, pero no sería la más adecuada.

- Comikai: ha cambiado su nombre recientemente a Skyreels. Es una herramienta exclusivamente para la creación de cómic mediante inteligencia artificial. Permite la

creación de personajes consistentes, es decir, sin cambiar el rostro ni el aspecto. Se puede describir y modificar a los personajes al inicio.

El proceso, además de comprobar otras obras publicadas con los mismos métodos, se ha desarrollado llevando a cabo la producción de una novela gráfica utilizando inteligencia artificial. Por un lado se ha elaborado el texto con ChatGpt-4 y por otro se ha utilizado la herramienta gratuita SkyReels (Comicaï), tanto para la creación de imágenes como para la creación de algunas páginas del cómic.

La elaboración del texto no lo ha realizado ChatGpt-4 enteramente, ha servido como inspiración para la creación de una historia, pero el desarrollo de dicha historia se ha tenido que elaborar posteriormente, puesto que la herramienta ChatGpt-4 ofrecía desenlaces confusos y no proporcionaba toda la información para poder desarrollar la historia. Ha sido una colaboración con la IA a base de preguntas y respuestas y poco a poco iba dando pistas para poder elaborar el argumento. La IA ha inventado los personajes y sus personalidades. Se le podía pedir una profundización de dichos personajes y la realizaba con bastantes detalles. Pero falla en aspectos clave como el desenlace de la historia. Esta herramienta es capaz de crear un desenlace, pero si lo lee cualquier persona se da cuenta de que muchos hilos de la historia no tienen sentido o los personajes actúan erróneamente. Por ejemplo, en el argumento de *El último pincelazo*, título facilitado por la IA, la directora de la universidad roba un cuadro. Lo más lógico sería que esta directora no quiera que la descubran en su delito. La IA ofrece el desenlace de que esta directora manda cartas con pistas a una de las profesoras. Estas pistas llevan a descubrir a la profesora que la directora es la ladrona del cuadro. Es un desenlace, pero un desenlace sin sentido.

Como conclusión, se podría decir que *El último pincelazo* ha sido escrito tanto por ChatGpt como por mí. Seríamos co-autoras.

Una vez realizado el texto escrito, editado y revisado, se consultaron todas las herramientas disponibles en la web para la elaboración de las imágenes y la novela gráfica. Se probaron varias de ellas, pero ninguna llegaba a ser totalmente eficiente, hasta que se encontró SkyReels, antigua Comicaï.

Para la elaboración de las imágenes de la novela gráfica era primordial que el programa utilizado o la herramienta tuvieran la capacidad de poder realizar la consistencia de personajes. SkyReels tiene esa ventaja, permite crear personajes y situarlos en diferentes escenarios. Esto es un punto positivo para poder elaborar una novela gráfica. Aunque esta herramienta también tiene aspectos a mejorar con respecto a la continuidad de personajes, a veces falla. Las ventajas y desventajas de usar SkyReels son las siguientes:

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Consistencia de personajes.	No se pueden crear distintas expresiones en los personajes.
Permite crear distintas localizaciones.	Es difícil adaptar las posturas corpóreas.
Permite crear objetos.	A veces crea a color y otras en blanco y negro.
	No funciona la herramienta de texto.
	No se pueden personalizar los bocadillos de diálogo.
	No hay consistencia de localizaciones.

El proceso que se ha llevado a cabo para la creación de las imágenes y de la novela gráfica mediante SkyReels ha sido el siguiente:

Al entrar en la página, en primer lugar es necesario registrarse. El registro es gratuito. Una vez realizado el registro, aparece en pantalla un botón para crear la historia. Una vez pulsado, aparece la opción de elegir un estilo de ilustración. Una vez elegido, da la opción de elegir entre varias plantillas, que caracterizan aún más el estilo de la ilustración. En segundo lugar, esta herramienta da la posibilidad de poder crear una novela gráfica desde cero, da la opción tanto de crear una historia inventada por la IA como poder subir una historia corta ya escrita, copiando el texto directamente en la página o subiéndolo en pdf en la pestaña indicada. El siguiente paso sería el reconocimiento de los personajes principales de la historia. SkyReels los crea según los datos facilitados y si no se está conforme con el resultado, da la opción de poder cambiar los rasgos de dichos personajes. Estos rasgos deben modificarse redactando los detalles. Esta herramienta también da la opción de subir imágenes propias para que sirva de referencia el estilo, el dibujo lineal, la variación de imagen y la profundidad.

Por último, aparece la pantalla para diseñar la novela gráfica con plantillas prediseñadas para ir insertando las imágenes e ir creando las páginas de la novela gráfica. Se puede elegir entre varias plantillas, como por ejemplo: de dos rectángulos que ocupan la hoja. En esos rectángulos se pueden insertar las imágenes creadas con anterioridad. También se pueden elegir cuatro cuadrados y varias opciones más de diseño. El problema es que no se puede crear sin la utilización de esas plantillas. Las imágenes tienen un tamaño y no se puede modificar. Se pueden incluir bocadillos para los diálogos, pero la herramienta del texto no funciona. La ventaja es que se pueden utilizar tantas páginas como se desee. En esta pantalla aparecen cinco imágenes creadas por defecto con respecto a la historia que se ha facilitado, pero el resto de imágenes las debe crear el autor, escribiendo los detalles y eligiendo los personajes que deben aparecer. No es posible que aparezcan más de dos personajes creados con anterioridad. Sí es posible que aparezcan varias personas u objetos en la imagen, pero no de los principales que se han creado. Esta ha sido otra de las desventajas de esta herramienta. Lo más complicado ha sido poder darles personalidad a estos personajes, las distintas expresiones eran muy difíciles de conseguir. Esto provoca que en la mayoría de las escenas, los personajes siempre tengan la misma expresión, serios, inalterables. Se ha podido conseguir alguna sonrisa y la expresión de enojo, pero nada más. También era un problema la dirección de la mirada de los personajes, siempre aparecen mirando al frente y aunque se ha podido conseguir que se miren entre ellos en algunas imágenes, es bastante difícil de conseguir. Otro factor a destacar es que si no se elegía ningún personaje ya creado y se quería incluir personas externas en la imagen, escenarios u objetos, esas imágenes se creaban en blanco y negro. Esta herramienta solo ofrece imágenes a color cuando aparece uno de los personajes principales.

SkyReels utiliza «Mana» como moneda de cambio para permitir la creación de imágenes. Por cada imagen se cobra tres Mana. Esto no ha supuesto un problema porque se comienza con 1200 Mana y cada día que se ingresa a su página, SkyReels obsequia con más Mana. Está la opción de poder pagar 15\$ al mes para suscribirse como PRO y por ello obsequian con 4500 de Mana al mes. Para este proyecto no ha sido necesario recurrir a esta opción, con la Mana inicial y con lo que se va consiguiendo cada día ha sido suficiente.

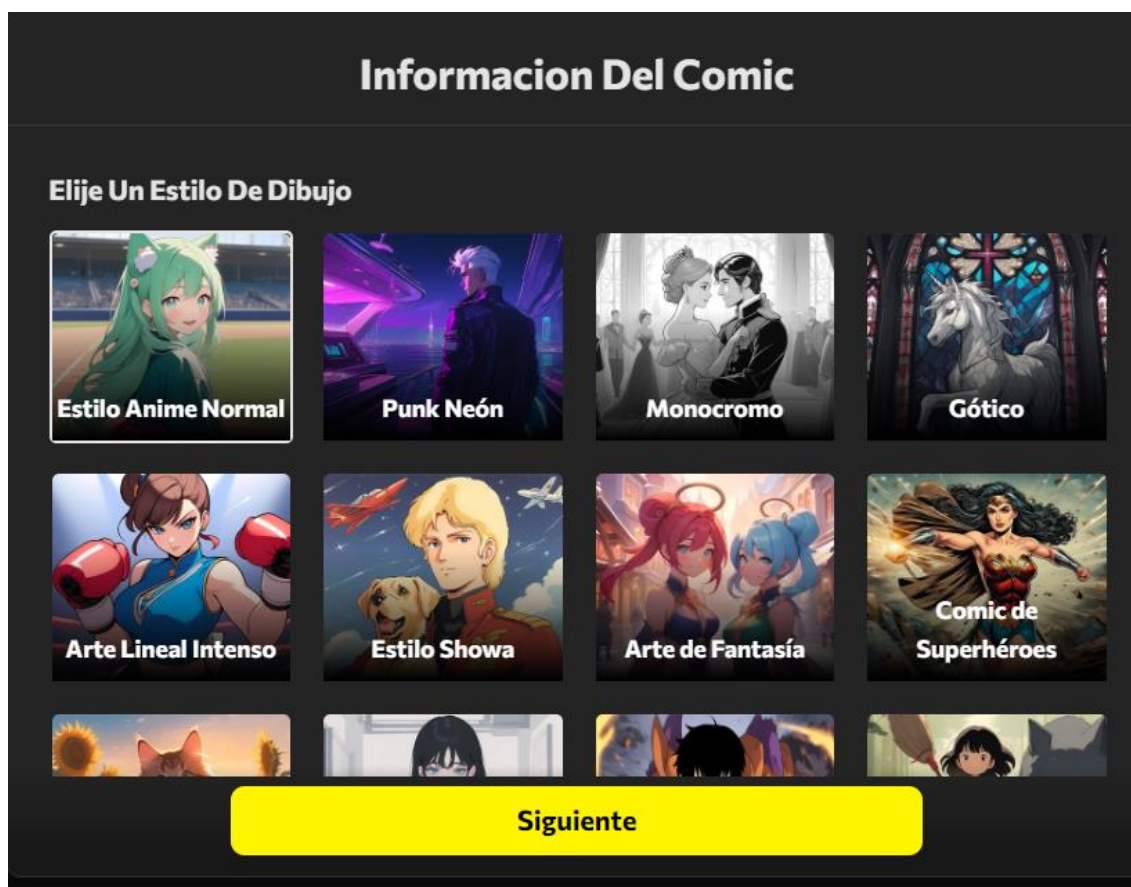
Una vez creadas las imágenes y el diseño de la novela gráfica, se puede exportar el proyecto incluyendo una portada, que puede ser diseñada también mediante el programa, y un título. El proyecto se exporta en un archivo comprimido que contiene todas las hojas que se han creado de la novela gráfica y se publica automáticamente en la página. Se puede guardar también como borrador. No es obligatorio dejar el proyecto publicado, se puede exportar y después de guardar el borrador, borrar la publicación.

Esta herramienta ha sido muy útil para averiguar lo avanzada que está la IA en la creación de novelas gráficas y el camino que aún le queda por recorrer.

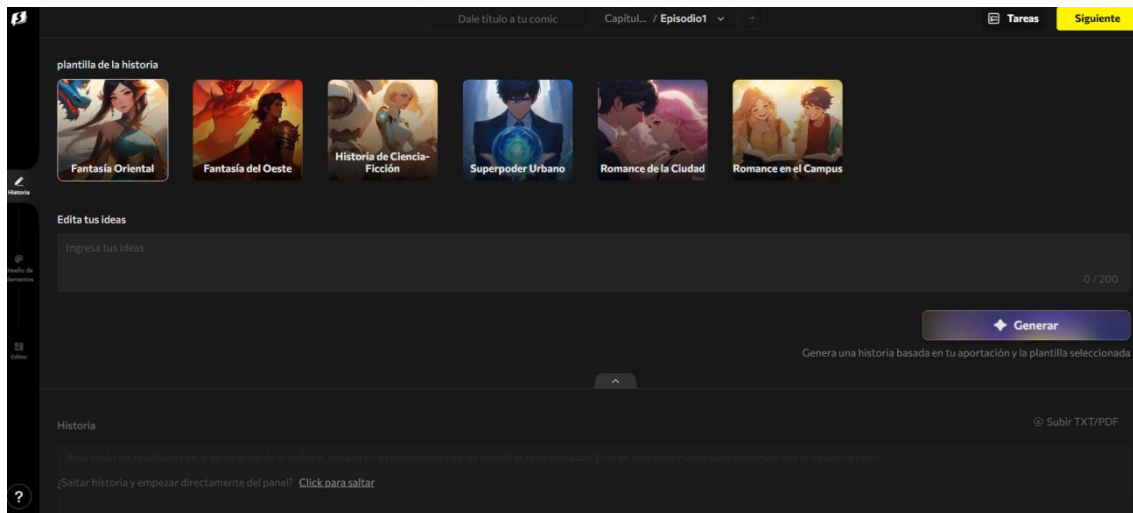
Para la elaboración de la novela gráfica *El último pincelazo* se ha utilizado esta herramienta para la creación de imágenes y para el diseño a algunas páginas. Al fallar la herramienta de texto, no se ha podido realizar toda la novela gráfica. Los diálogos entre personajes eran imprescindibles para la comprensión de la trama. Para ello se han exportado las imágenes y se ha utilizado Adobe Illustrator para crear el diseño de las páginas, de los bocadillos y de los diálogos. Este nuevo programa daba más facilidad a la hora de la manipulación y colocación de las imágenes. Para la unificación de todo el proyecto se ha utilizado Indesign para la maquetación. Se puede decir que este trabajo ha sido una suma de ChatGpt, SkyReels, InDesign e Illustrator, además de toda la organización y participación por mi parte que se necesita llevar a cabo para poder desarrollar una historia de estas características.

La organización se ha basado en reescribir la historia y poder darle forma a la facilitada por ChatGpt-4. Elegir las partes imprescindibles de la historia para que la trama tuviera sentido y crear las imágenes para esa trama. Diseñar los recuadros de las páginas y qué contenido debería ir en cada una de ellas. Diseñar los bocadillos de diálogo, pensamiento y de narrador. Elegir una tipografía acorde con el proyecto, que en este caso ha sido bakso\_sapi, una tipografía 100% gratuita, e insertar y colocar todos los diálogos en su lugar correspondiente. Modificar, recortar y optimizar las imágenes para que se pudieran incluir los bocadillos sin perjudicar los márgenes de la página.

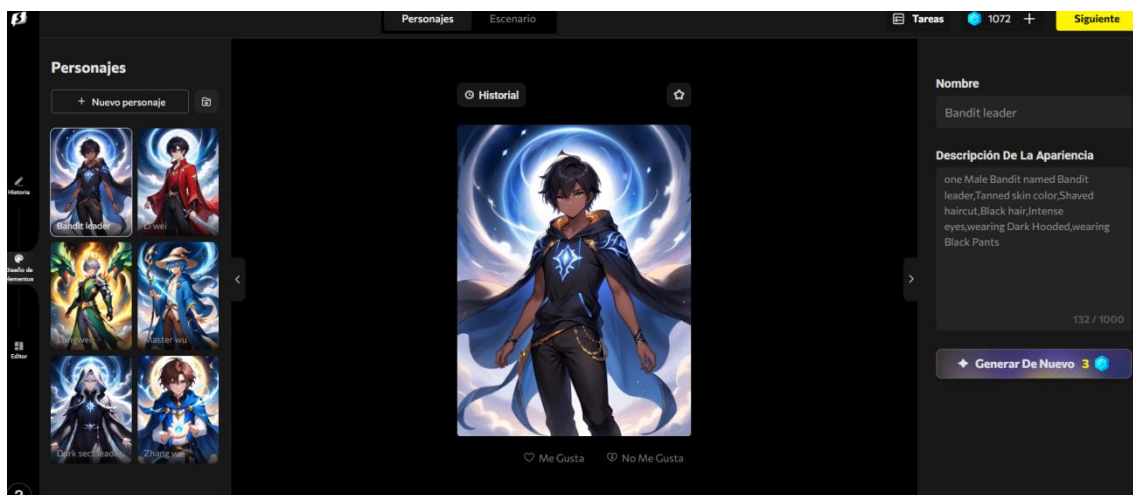
A continuación se muestran unas imágenes del programa:



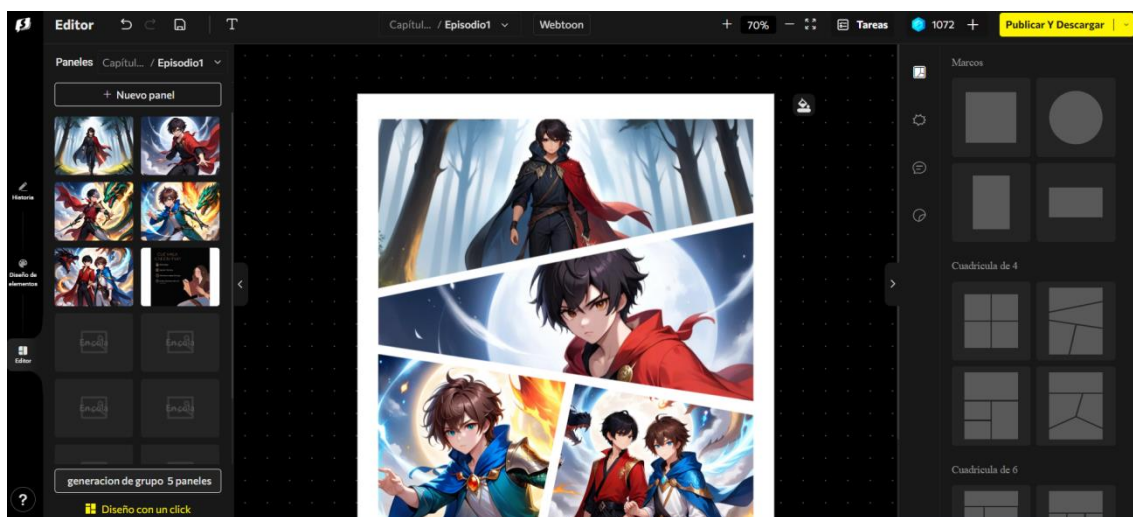
Esta pantalla aparece para elegir el estilo de ilustración deseado.



En esta nueva pantalla se puede elegir una de las plantillas.



Esta pantalla es para el diseño y modificación de personajes.



Esta pantalla es para el diseño de la novela gráfica, la maquetación y los diálogos (esta herramienta no funciona).

SkyReels, aunque está bastante avanzada para poder crear este tipo de proyecto, le falta aún mucho camino por recorrer. *El último pincelazo* necesita de diálogos para poder ser entendida puesto que esta herramienta, como se ha mencionado anteriormente, no

permite con facilidad la postura corpórea de los personajes, las expresiones y la dirección de la mirada, esto hace que se necesiten más diálogos para que se pueda comprender esta historia y cómo se sienten estos personajes. La novela gráfica es una suma de imágenes y texto, pero prioriza la imagen. En este caso, aunque la imagen es importante, no permite la comprensión total de la historia que se pretende contar.

#### **4. RESULTADOS Y CONCLUSIONES**

El resultado definitivo de mi investigación ha sido la generación de la novela gráfica *El último pincelazo*, que pongo en anexo un enlace para su revisión.

Los objetivos que se plantearon al comienzo del desarrollo de este trabajo se han podido superar con éxito.

Se ha estudiado las distintas posibilidades y rendimiento que la inteligencia artificial actualmente ofrece para la creación de una novela gráfica. Se ha podido comprobar que ofrece muchas posibilidades y el rendimiento adecuado para poderse llevar a cabo, aunque el rendimiento puede mejorar considerablemente. Aún queda mucho camino por recorrer para que la inteligencia artificial pueda crear sin la colaboración de un ser humano y sin fallos tan notables, tanto para la creación de un texto para el desarrollo de un argumento de una novela como para la creación de las imágenes.

Se ha revisado si la utilización de la inteligencia artificial es un recurso legal o no, llegando a la conclusión de que aunque hay varios autores que han creado sus escritos o sus novelas gráficas con la ayuda y mediante inteligencia artificial y han publicado en sitios como Amazon dichos trabajos, legalmente no se pueden obtener los derechos de autor de algo realizado por inteligencia artificial. Ni de imágenes ni de texto. Solo se pueden obtener los derechos de autor de algo creado enteramente por un humano.

Se ha comprobado si el uso de inteligencia artificial es un método facilitador que ahorra tiempo y otros esfuerzos. La respuesta a esta incógnica es totalmente afirmativa, el uso de la inteligencia artificial ahorra mucho tiempo al creador, sobre todo para la adquisición de nuevas ideas y resolución de problemas. Esta herramienta supone una ventaja para el creador, pero se ha podido comprobar que no es una sustituta del trabajo del artista. Hoy en día es indispensable la colaboración humana para guiar a la máquina, además de si se quiere obtener un buen trabajo. Aún la inteligencia artificial no ha conseguido que el humano sea imprescindible ni creo que pueda llegar a conseguirlo. Hay muchos factores que la inteligencia artificial aún no domina.

Se ha analizado si la inteligencia artificial es útil como recurso educativo y la gran mayoría de los artículos en los que se habla sobre ello lo afirman. Supone muchas ventajas tanto como para profesores como para alumnos. Ofrece más motivación, creatividad y más interés por el aprendizaje.

Se debe entender la inteligencia artificial como una herramienta útil y facilitadora para el ser humano, no como un recurso que acabará con los artistas. Creo que principalmente los artistas son los que pueden sacarle un mayor partido a esta nueva herramienta. Hay muchas noticias que escandalizan con sus titulares poco reales sobre el impacto que la inteligencia artificial va a provocar en la humanidad. La mayoría de ellas no son ciertas y no ofrecen una visión real de lo que es esta nueva herramienta. Como se ha mencionado a lo largo de este trabajo, el cambio y lo nuevo siempre supone para la humanidad un rechazo hacia lo desconocido, lo nuevo, pero una vez que esta novedad se instala en el día a día, se puede apreciar el avance y las múltiples ventajas que pueden llegar a ofrecer. Aún le queda mucho camino por recorrer a la inteligencia

artificial en el campo del arte, pero estaré esperando con ganas con qué más nos puede sorprender y qué utilidades será capaz de ofrecer.

## Referencias

- Buckler, N. (2022). *AI Art: llega al mercado la primera novela gráfica del mundo generada por un bot*. BE(IN)CRYPTO. <https://es.beincrypto.com/ai-art-llega-mercado-primera-novela-grafica-mundo-generada-bot/>
- Burneo, A., y Paredes, L. (2023). La novela gráfica: posibilidades didácticas y aplicaciones en educación literaria. *Rimarina. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 7(2), 69-81.
- Botías, J.J. (22 de agosto de 2022). *Summer Island, el cómic generado por una inteligencia artificial que puedes leer gratis*. La casa de el. <https://www.lacasadeel.net/2022/08/comic-por-inteligencia-artificial.html>
- Casallo, V. (2015). Nuevas mediaciones de la historieta: texto, imagen e identidad juvenil entre cómics y mangas en C. Michaud (Ed.), *Escritura e imagen en Hispanoamérica. De la crónica ilustrada al cómic* (pp. 285-300). Fondo Editorial PUCP.
- Codina, L. (2022, 12 de diciembre). Cómo utilizar ChatGPT en el aula con perspectiva ética y pensamiento crítico: Una proposición para docentes y educadores. *Lluís Codina*. <http://bit.ly/3iKBFAE>
- Correa Reveco, C., y González Calderón, F. (2021). *El manga o novela gráfica como herramienta didáctica de la historia*. [Tesis doctoral]. Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
- De Vicente-Yagüe-Jara, M., López-Martínez, O., Navarro-Navarro, V., y Cuéllar-Santiago, F. (2023). Escritura, creatividad e inteligencia artificial. ChatGPT en el contexto universitario. [Writing, creativity, and artificial intelligence. ChatGPT in the university context] *Comunicar*, 31(77), 47-57. <https://doi.org/10.3916/C77-2023-04>
- Doval Escrivá de Romaní, A. (2020). *Inteligencia Artificial y Propiedad Intelectual: ¿Puede un sistema de Inteligencia Artificial crear obras protegidas por Derechos de autor?* [Trabajo fin de grado]. Universidad Pontificia Comillas.
- Eiser, W. (1978). *A Contract with God and Other Tenement Stories*. Baronet Books.
- Facundo Carlos Sarmiento, Á., y Canek Ramírez, D. (2023). ¿Y si mejor paramos al mundo? Los humanos frente a la inteligencia artificial. *Otros Diálogos*, (25) <http://www.ujaen.debiblio.com/login/?&url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/y-si-mejor-paramos-al-mundo-los-humanos-frente-la/docview/2876910296/se-2>
- Forero Andrade, P. (2021). *La novela gráfica como recurso didáctico para incentivar la lectura*. [Tesis para licenciatura]. Universidad pedagógica nacional.
- Frank, J. (1944). What's in Comics? *The Journal of Educational Sociology*, 18 (4), 214-222.
- García-Peñalvo, F. J. (2023). La percepción de la Inteligencia Artificial en contextos educativos tras el lanzamiento de ChatGPT: disrupción o pánico. *Education in the Knowledge Society*, 24. <https://doi.org/10.14201/eks.31279>
- García, U., Casco, J. C., & ChatGPT. (11 diciembre, 2022). ¡No mires arriba! *Diseñando contigo*. <https://bit.ly/3WkB9Hp>

- Gómez, D. (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. [Tesis doctoral]. Universitat Ramon Llull. <http://hdl.handle.net/10803/117214>
- Guisado, D. y ChatGPT. (2023). *Iris*. David Guisado Morcillo.
- Kozak, C., Pagola, L., Costa, F. (2011). *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad: Actas del Seminario Internacional Ludión/Paragraphe*. Ludión. [https://www.researchgate.net/publication/270507377\\_Poeticas\\_tecnologicas\\_transdisciplina\\_y\\_sociedad\\_Actas\\_del\\_Seminario\\_Internacional\\_LudionParagraphe](https://www.researchgate.net/publication/270507377_Poeticas_tecnologicas_transdisciplina_y_sociedad_Actas_del_Seminario_Internacional_LudionParagraphe)
- Livberber, T. (2023). Toward non-human-centered design: designing an academic article with ChatGPT. *Profesional de la información*, 32(5). <https://doi.org/10.3145/epi.2023.sep.12>
- Marín Viadel, R. (2023). *Inteligencia ARTificial y Educación Artística*. Editorial Universidad de Granada.
- Martín, A. (2006). La industria editorial del cómic en España. *Tebeosfera*. Astiberri, 13-32.
- Martínez, J. C. (2023). La inteligencia artificial y el mundo académico. *Otros Diálogos*, (25). <http://www.ujaen.debiblio.com/login?&url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/la-inteligencia-artificial-y-el-mundo-academico/docview/2876910286/se-2>
- Molinet-Medina, X. (2023). Inteligencia ARTificial y Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 35(4), 1513-1514. <https://doi.org/10.5209/aris.90282>
- Nabhan, R., y Vania Guzmán, B. (2023). ¿Necesita traductores humanos la inteligencia artificial? *Otros Diálogos*, (25) <http://www.ujaen.debiblio.com/login?&url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/necesita-traductores-humanos-la-inteligencia/docview/2876910289/se-2>
- Navarro, S. N. (2018). Obras generadas por algoritmos; en torno a su posible protección jurídica. *Revista de Derecho Civil*, (2), 273-291.
- Perozo, K. (16 de septiembre de 2022). *Inteligencia Artificial: llega al mercado la primera novela gráfica del mundo generada por un bot*. FayerWayer. <https://www.fayerwayer.com/ciencia/2022/09/16/inteligencia-artificial-llega-al-mercado-la-primera-novela-grafica-del-mundo-generada-por-un-bot/>
- Pina, C. (16 de marzo de 2023). *La propiedad intelectual de las obras generadas por IA: el caso 'Zarya of the Dawn'*. Garrigues. [https://www.garrigues.com/es\\_ES/garrigues-digital/propiedad-intelectual-obras-generadas-ia-caso-zarya-dawn](https://www.garrigues.com/es_ES/garrigues-digital/propiedad-intelectual-obras-generadas-ia-caso-zarya-dawn)
- Punke, H. (1937). The Home and Adolescent Reading Interests. *The School Review*, 45 (8), pp. 612-620.
- Rodríguez Ortega, N. (2020). Inteligencia artificial y campo del arte. *Revista Universitaria de Cultura: pArAdigma*, 23, 32-51.

- Rojas Cisneros, H. (2022). *La novela gráfica con realidad aumentada: un recurso pedagógico para la enseñanza del arte*. [Tesis para grado]. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Rubio, E., y Jiménez, S. (2017). Una experiencia de aprendizaje intergeneracional con alumnos universitarios a través de la novela gráfica. *Revista de humanidades*, (32), 161-182.
- Rueda, J. (2023). ¿Automatizando la mejora moral humana? La inteligencia artificial para la ética. (Nota crítica sobre LARA, F. y J. SAVULESCU (eds.) (2021), Más (que) humanos. Biotecnología, inteligencia artificial y ética de la mejora. Madrid: Tecnos). [Automating human moral enhancement? Artificial intelligence for ethics. (Critical note on LARA, F. y J. SAVULESCU (eds.) (2021), Más (que) humanos. Biotecnología, inteligencia artificial y ética de la mejora. Madrid: Tecnos)] *Daimon*, (89), 199-209. <https://doi.org/10.6018/daimon.508771>
- Saitua, I. (2018). La enseñanza de la historia a través de la novela gráfica: una estrategia de aprendizaje emergente. *Didácticas Específicas*, 18, 65-87.
- Saitua, I. (2019). Asylum. Una propuesta didáctica para la enseñanza de la Guerra Civil en el País Vasco a través de la novela gráfica. *Sancho el Sabio*, 42, 33-58.
- Schneider, T., Rea, N. (25 septiembre 2018). Has Artificial Intelligence Given Us the Next Great Art Movement? Experts Say Slow Down, the 'Field Is in Its Infancy: Christie's decision to sell a work of AI art this fall has sparked a debate about the status of the movement. *Artnet*. <https://news.artnet.com/art-world/ai-art-comes-to-market-is-it-worth-the-hype-1352011>
- Torres, F. J. (2010). La novela gráfica. *Forma: revista d'estudis comparatius. Art, literatura, pensament*, 1, 115-117.
- Ward, M. (2020). Computational Creativity. *AI Narratives: A history of imaginative thinking about intelligent machines*, 144. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198846666.001.0001>

## Anexos

### El último pincelazo: guion literario

Capítulo 1: La universidad de arte

Elena, la profesora de dibujo, llegaba a la Universidad de Bellas Artes de Velázquez como cada día, pero le esperaba una sorpresa.

Al entrar en la universidad vio que sus compañeros, Adrián y Marcos, estaban en la entrada junto a la directora.

Adrián era el profesor de escultura bastante simpático, aunque muy meticuloso en su trabajo y no había llegado nunca a congeniar del todo con Elena.

Marcos era el profesor de historia del arte y, al contrario que Adrián, era bastante reservado, serio y misterioso. No cruzaba más que un hola y adiós con Elena. Era cortés, pero nunca habían llegado a mantener una conversación. Además era el sobrino de la directora, Sofía, y eso le daba privilegios que los demás no podían tener. Elena lo odiaba un poquito por eso.

Sofía: Elena, menos mal que estás aquí.

Elena: ¿Qué ocurre?

Sofía: Ha desaparecido La promesa eterna.

La promesa eterna era un cuadro que presidía la entrada de la universidad. En él se podía observar a una pareja de un chico y una chica sentados en el suelo de un bosque mirando hacia las estrellas. Elena miró hacia la pared donde siempre se encontraba el cuadro y descubrió que era cierto. El cuadro no estaba ahí.

Elena: ¿Cómo es eso posible?

Sofía: Eso me gustaría saber a mí.

Elena: ¿Y las cámaras de seguridad?

Sofía: Estaban desconectadas.

Elena: ¿Habéis llamado a las autoridades?

Marcos: No creemos que sea necesario, simplemente será una broma de algún alumno.

Adrián: O profesor.

Elena: No parece una broma. No sé cómo estáis tan tranquilos. Es uno de los cuadros más importantes...

Sofía: Indaga un poco entre tus alumnos, a ver si en el día de hoy podemos recuperarlo. Si no, ya tomaremos otras medidas.

Elena: Está bien.

Adrián le sonrió y Marcos la miró muy serio. Hasta ahí, todo como siempre.

Elena se dirigió hacia su despacho, tenía que recoger material para su clase de dibujo, que comenzaba en cinco minutos. En la mesa de su escritorio se encontró una carta dirigida a ella. Le pareció muy extraño, puesto que solo ella tenía llaves de su despacho. Abrió la carta, que estaba escrita a ordenador, y el mensaje la dejó más confusa aún. La carta decía lo siguiente:

Érase una vez una chica y un chico que estaban enamorados, pero no podían estar juntos. Ella tenía un alto cargo en su lugar de trabajo y él era su alumno. El romance entre ellos no estaba permitido. El chico, además, estaba casado y con un bebé en camino. Tenían todo en su contra, pero ninguno de estos inconvenientes les consiguió parar.

Elena guardó la carta en el cajón de su escritorio y se dirigió hacia su clase sin darle más importancia a la carta.

Los pasillos del edificio estaban repletos de obras de arte, de esculturas y de proyectos de antiguos alumnos.

Elena entró en su clase y sus alumnos de segundo curso ya estaban tomando asiento tras sus caballetes para seguir con sus proyectos.

Alumna1: Elena, nos hemos enterado de que han robado La promesa eterna, ¿es cierto? Toda la clase se quedó callada para escuchar la contestación.

Elena: ¿Qué es lo que sabes tú?

Alumno1: ¿Hay algún sospechoso?

Alumna1: Dicen que esta mañana el profe de escultura, Adrián, se ha dado cuenta de que faltaba y que ha llamado a Sofía.

Alumna2: Seguro que lo ha robado él.

Alumna3: Seguro que ya lo han vendido.

Alumno2: Seguro que no lo volvemos a ver.

Elena: Calma, calma. No se sabe aún lo que ha pasado.

Elena miró a su clase y se le ocurrió una idea.

Alumno1: ¿Por qué ese cuadro y no otro con más valor?

Alumna2: En la sala de exposiciones hay cuadros mejor que ese.

Alumna3: Es cierto.

Elena: Esas preguntas son un buen punto de partida para comenzar una investigación. A ver, ¿por qué es importante La promesa eterna?

Alumna4: Porque es el único cuadro anónimo que tenemos en la universidad.

Alumna1: Quizás se lo ha llevado el autor o la autora.

Alumno2: Siempre se ha dicho que fue una donación de un antiguo alumno.

Alumna3: También es importante por la técnica.

Alumna1: Elena, ¿no podrías averiguar en los archivos quién fue el autor o autora?

Elena: No es tan fácil. A esos documentos solo tienen acceso Sofía y Marcos.

Alumna3: ¿Por qué no encandilas a Marcos y le robas la llave?

Elena: No me parece una buena idea jugar con los sentimientos de la gente.

Alumno1: Oh, venga, profe. Es con un fin bueno.

Elena: Pero no soy de la opinión de que el fin justifica los medios.

Elena pensó sobre esa idea y no le parecía mala del todo. Quizás estaría bien acercarse un poco a Marcos e intentar averiguar algo o cuáles son sus sospechas. Aunque no pensaba decírselo a sus alumnos, les estaría dando una malísima lección.

Alumna2: Marcos es nuestro profesor de Historia del Arte, quizás si le decimos que queremos investigarlo con un fin académico, nos proporcione las llaves.

Elena: No es mala idea.

Alumno1: ¿Y Sofía, siendo la directora, no ha podido ponerse en contacto con el autor o autora?

Elena: Creo que en los informes también especifica que es anónimo.

Alumna1: Pero quizás pone la fecha en la que se donó.

Elena: Ese sí es un buen hilo por el que tirar.

Alumno2: Chupado entonces. Esto lo resolvemos en dos días.

Elena: Como trabajo para hoy, vamos a investigar los cualidades y técnicas artísticas del cuadro.

Alumno1: Joooo, profe.

Alumna2: Ohh, ¿por qué nos castigas?

Elena: No es un castigo, es una oportunidad para poder averiguar algo más sobre el cuadro. ¿Por qué ese cuadro? ¿Qué lo hace único? ¿Por qué es importante?

Alumna3: La verdad es que es muy interesante.

Alumna1: Sí, me parece buen plan. Así tenemos varias vías y llegaremos más rápido al ladrón.

Alumno2: O ladrona.

Elena: De acuerdo, pues lo primero que tenemos que investigar es la técnica, ¿cuál utilizaba?

Alumna1: La famosa técnica de la pincelada invisible.

Elena: Exacto, seguid por ahí.

Los alumnos y Elena se pusieron a trabajar en la investigación. Todos sabían cuál era el cuadro y había mucha información en la red sobre él. También había varias imágenes.

Elena: Voy a mi despacho para imprimir unas cuantas imágenes para poder observar el cuadro mejor y con más detalle. No hagáis ruido, que no queremos llamar la atención.

Alumna1: Está bien, tranquila.

Alumno2: Claro que no queremos llamar la atención, cualquiera puede ser sospechoso.

Elena: Exacto.

Elena salió de la clase y se dirigió a su despacho. Abrió la puerta y se dispuso a encender el ordenador y a imprimir las imágenes. Mientras esperaba sentada tras su mesa, vio una nueva carta en el suelo, junto a la puerta levemente abierta.

¿Otra carta misteriosa? Pensó.

Se levantó y la cogió del suelo. Se había utilizado el mismo papel para el sobre, blanco impoluto, que solo estaba manchado por el trazo de su nombre en la parte delantera.

Lo abrió intrigada.

Los dos se convencieron de que era una aventura pasajera que con el tiempo se acabaría. Estuvieron así durante varios meses, pero eso no podía ser eterno, en cualquier momento podrían pillarlos y eso conllevaría serios problemas para ambos. Decidieron terminar con su relación y comenzar a ser solo amigos, compañeros, alumno y profesora.

Esta nueva carta seguía la historia de la anterior. Un romance prohibido. Elena no podía saber a qué se debían esas cartas, estaba muy confusa. Decidió averiguarlo más adelante. Con una investigación en marcha, tenía suficiente. Dejó el segundo sobre junto con el primero en su cajón, cogió las copias del cuadro que ya habían terminado de imprimirse y tras cerrar con llave su despacho, se dirigió de nuevo hacia la clase.

Elena: Aquí tenéis unas copias. Observad muy bien la imagen. Quizás hay algún detalle que siempre se haya pasado por algo y entre todos podremos descubrirlo.

Alumna1: Este cuadro siempre ha sido famoso por la técnica que se utilizó al crearlo.

Fijaos en que las pinceladas apenas se aprecian. Además, se juega mucho con las luces y las sombras, así, se pueden ver diferentes paisajes en un mismo cuadro.

Elena: Exacto, así cada vez que se observa el cuadro se puede ver una cosa distinta, aunque siempre sea el mismo cuadro.

Alumna2: Hay muchos otros cuadros en la universidad que utilizan esta técnica.

Elena: Pero este fue el primero.

Alumna3: He encontrado algo.

Todos se mantuvieron en silencio para escuchar a su compañera, estaban totalmente emocionados con la tarea e intrigados con la investigación.

Alumna3: Si os fijáis, junto al chico de la imagen, en el conjunto de piedras que hay bajo el árbol, se puede entrever una H. No sé si querrá decir algo, pero creo que es claramente esa letra.

Todos observaron el lugar que indicaba la chica, hasta Elena cogió una de las copias y se fijó.

Elena: Está bastante oculta, pero claramente es una H, sí. Muy buen trabajo.

La alumna sonrió orgullosa de sí misma.

En ese momento sonó el timbre. Todos se quejaron de que la hora se hubiera pasado tan rápida, querían seguir con Elena y con la investigación.

Alumno1: Después del descanso tenemos clase con Marcos, quizás es buena idea decirle que queremos ver los archivos y así podemos seguir adelantando.

Elena: Me parece muy bien. Mantenedme informada. Suerte.

Los alumnos se levantaron y se dirigieron a la salida. Elena se quedó pensativa. Estaba también bastante intrigada y descubrir qué había pasado con el cuadro se había convertido en algo primordial. Necesitaba averiguarlo. Se levantó y se dirigió hacia la cafetería, quería mantener una conversación con el resto de profesores y averiguar si ellos también estaban investigando o si había alguna pista o algún detalle que hubiera pasado por alto.

Capítulo 2: Chismorreos en la cafetería

Elena se dirigió hacia la cafetería y tomó asiento en una mesa que se encontraba libre.

Adrián, el profesor de escultura, llegó justo después y se sentó junto a ella.

Adrián: Hola, compi. ¿Qué tal la mañana?

Elena: Genial, como siempre.

Adrián: ¿Alguna teoría sobre el robo?

Elena: Varias, aunque prefiero por el momento no compartirlas.

Adrián: Chica lista, haces bien.

Elena: ¿Alguna teoría tú que quieras compartir?

Adrián: Claro, creo que ha sido algún alumno con ganas de hacer una broma, la verdad es que no creo que sea nada importante.

Elena: Podría ser. No te veo muy preocupado.

Adrián: Oh, no me digas que soy uno de tus sospechosos.

Elena: Por supuesto.

Eso le hizo mucha gracia a Adrián y no paró de hacer bromas sobre cómo había robado el cuadro, cada cual más ridícula.

Adrián: No podía dormir anoche, así que decidí coger ese cuadro y esconderlo en los baños, así esta semana sería más fascinante.

Y siguió con otras:

Adrián: Iba con el primer café de la mañana, me escurrí y se lo derramé entero al cuadro. Para que no me echaran la bronca, lo escondí en un lugar de esta cafetería. Te reto a encontrarlo.

A Elena algunas le resultaron divertidas. Era cierto que Adrián parecía el más sospechoso, pero solo por ese motivo Elena sabía que no podía ser el culpable. No le caía realmente bien, pero no creía que fuera mala persona o que tuviera alguna intención de robar el cuadro.

Adrián: Sinceramente, creo que hubiera robado una escultura antes que un cuadro, más que nada porque me resultan más interesantes.

Elena: La verdad es que llevas razón.

En ese momento llegó Marcos a la cafetería.

Adrián: ¡Marcos! ¡Marcos! Estamos aquí.

Marcos los miró con su semblante serio. Llevaba una cazadora de cuero negra, unos pantalones negros y unas zapatillas negras. Siempre vestía de negro, como si estuviera de luto permanentemente. No solían sentarse juntos en la cafetería, pero ese día a Elena le venía de perlas que aceptara sentarse junto a ellos. Marcos pidió su café en la barra y se dirigió hacia ellos.

Adrián: Marcos, Elena está investigando y yo era un sospechoso, ¿te lo puedes creer?

Marcos: Si hubiera que apostar por alguien, también te elegiría a ti como sospechoso.

Marcos tomó asiento y le dirigió una mirada seria a Elena.

Adrián: Já, qué fuerte. Pero ¿yo para qué querría ese cuadro?

Elena: Parece tan sospechoso que no puede ser él. En las historias de novela negra nunca es el que parece.

Marcos: Llevas razón. Por ahí te vas a librar.

Marcos sonrió un poco hacia Adrián. Se notaba el cariño que le tenía, eran amigos desde que estudiaron en esa misma universidad. Elena no podía explicarse cómo habían congeniado tan bien personas tan distintas.

Adrián: Marcos, ¿tú de quién sospechas?

Elena lo miró con interés, quería escuchar esa respuesta.

Marcos: No me interesa lo más mínimo. Mi preocupación son mis clases y mis alumnos. De lo demás ya se encargará Sofía.

Elena: Vaya, pensaba que le estarías echando una mano.

Marcos: No es mi deber.

Elena: Está bien.

Adrián: Uy, uy. Acabas de ponerte en la lista de sospechosos de Elena. Estoy sospechando hasta yo.

Adrián se rio y le dio un golpecito en la espalda a Marcos.

Marcos: Hace bien.

Elena: Estoy aquí, puedes hablarme a mí directamente.

Elena se enfadó. Estaba harta de esa actitud tan arrogante de Marcos. Cualquier día lo hubiera pasado por alto, como solía hacer siempre. Pero ese día no estaba de humor para aguantar las tonterías de nadie.

Marcos: Perdona. Haces bien.

Elena: Gracias.

Elena se levantó de su silla para recoger su café que ya estaba preparado en la barra.

Marcos se le adelantó.

Marcos: Permíteme que los traiga yo.

Elena: Vaya, gracias.

Elena se quedó mirando a Marcos. Tenía unas espaldas anchas y un culo de infarto. No sabía por qué no se había fijado nunca, pero era bastante atractivo. Lo malo era su personalidad, la desquiciaba y alteraba bastante.

Adrián, como no, se fijó en Elena y no pudo evitar hacer su comentario, demasiado alto para el gusto de Elena.

Adrián: Elena, límpiate la baba, mujer. Que estamos en una universidad.

Lo dijo mientras estallaba en carcajadas. Elena se sonrojó y miró directamente hacia otro lado.

Elena: ¿Qué dices? Estaba pendiente de que no derramara mi café.

Adrián: Sí, claro.

Marcos había escuchado todo, aunque hizo como que no. Elena rezaba para que no hubiera escuchado al jaleoso de su amigo. Marcos se dirigió de nuevo a la mesa y soltó los cafés.

Elena: Gracias.

Marcos: No hay de qué.

Adrián se terminó el café de un sorbo y se levantó con prisa.

Adrián: Me tengo que ir, he de recoger material antes de clase. Nos vemos luego.

Se fue y Elena pensó que Marcos lo seguiría. Siempre iban juntos y nunca había pasado tiempo con Elena. Se creó un silencio incómodo.

Marcos: No es que me interese mucho, pero ¿quién más, aparte de mí, es tu sospechoso o sospechosa?

Elena: Vaya, pues parece que sí te interesa un poquito.

El comentario de Elena hizo sonreír a Marcos. Elena pensó que tenía una sonrisa muy bonita, que debía de sacarla a relucir más a menudo.

Elena: Realmente nadie en concreto. Con el grupo de segundo estamos investigando sobre el cuadro, quién lo hizo, técnica utilizada, año...

Marcos: Son buenas vías de investigación, aunque el cuadro es anónimo.

Elena: Lo sé.

Marcos: Aunque el año sí que debe de estar registrado.

Elena: Los alumnos van a proponerte en clase ir a investigar a los archivos.

Marcos: Vaya, me viene genial para explicar una lección. Investigar los archivos nunca suele gustarles demasiado.

Elena: De nada.

Marcos sonrió de nuevo y al soltar el café rozó la mano de Elena. Ella sintió un cosquilleo y le pareció extraño. Nunca había pensado en Marcos de esa manera, pero no podía parar de desear que ese leve contacto sucediera de nuevo.

Elena terminó su café y se levantó de golpe.

Elena: Me voy yo también, he de pasarme por el despacho antes de clase.

Marcos: De acuerdo, ¿nos vemos para almorzar?

Era una petición que dejó a Elena muy sorprendida. Siempre comían todos los profesores en el comedor antes de irse, pero Marcos siempre se sentaba con Sofía y Adrián, nunca se habían sentado juntos.

Elena: Eh... claro, será un placer.

Marcos sonrió y dedicó toda su atención al café. Elena se dirigió rápidamente a su despacho, estaba anonadada y quería digerirlo antes de su siguiente clase en la soledad que le proporcionaba su despacho.

Al entrar miró por el suelo, estaba bastante intrigada sobre las cartas anónimas, pero no encontró ninguna. Se dispuso a encender el ordenador y a preparar las clases de toda esa semana. Mientras se subía a una silla para alcanzar un lienzo que tenía encima del armario, escuchó un sonido ligero como de un papel rozando el suelo. Miró hacia la puerta y vio otro sobre, el tercero en ese día. Apunto de caerse, bajó corriendo de la silla y abrió la puerta esperando encontrar al emisor de las cartas, pero no tuvo suerte. Quien fuera había desaparecido, el pasillo se encontraba en completo silencio y no había nadie por ningún lado. Volvió a cerrar la puerta y abrió el sobre.

Como imaginarás, querida lectora, no mantuvieron ese acuerdo mucho tiempo.

Trabajaban juntos, codo con codo, se veían cada día y siempre tenían que hacer un esfuerzo enorme por no echarse uno en los brazos del otro. Ya no era un rollo pasajero, había dejado de serlo hacía mucho tiempo. Estaban totalmente enamorados.

Esas cartas le estaban contando una historia, una historia de amor que Elena sospechaba que había ocurrido en esa universidad, sino no tendría sentido que se la estuvieran contando. Pero no podía llegar a entender el por qué se la mandaban a ella y el por qué en fragmentos dosificados. ¿Qué querían de ella? ¿Qué podrían significar esas cartas y quién se las mandaba? Volvió a guardar esa carta junto a las otras dos.

### Capítulo 3: Un nuevo miembro en la investigación

A la hora del almuerzo, Elena se encontró con Marcos en la entrada del comedor.

Marcos: Hola, Elena. ¿Te apetece que vayamos a otro lugar a comer? Conozco un restaurante que está genial justo aquí al lado.

Elena: Ah, vale. Claro.

A Elena le pareció extraño ese comportamiento por parte de Marcos. ¿Sería cierto que era el ladrón y quería silenciar a Elena de alguna manera?

Elena: ¿No nos acompañan Adrián y Sofía?

Marcos: Me gustaría ir solos, así podemos hablar con mayor privacidad.

Elena: ¿Privacidad para qué?

Marcos: Para tu investigación.

Elena se sentía más intrigada que asustada, así que decidió ir a esa comida que Marcos le estaba ofreciendo.

Elena: Está bien. Te sigo.

Durante el camino andando fueron en silencio. Elena no era una chica dicharachera, apreciaba el silencio, aunque no solía estar cómoda en compañía. Con Marcos se sentía bastante cómoda y eso le resultó gratificante.

Marcos: Hemos llegado. ¿Habías venido alguna vez?

Elena: La verdad es que no, siempre almuerzo en la universidad o en casa.

Marcos: Espero que merezca la pena entonces.

Entraron al restaurante y tenían una mesa preparada. Parecía que Marcos había dado por supuesto que Elena aceptaría el ofrecimiento. Se sentaron en la mesa y comenzaron a leer la carta. Los platos que se ofrecían eran más caros que todo lo que se gastaba Elena en la compra de un mes. Con razón no había pisado jamás ese lugar. Ya que estaba sentada, no se iba a poner quisquillosa, así que decidió probar algo nuevo, se quería dejar sorprender. El día no podía ser más inusual.

Marcos: Te extrañará que haya decidido invitarte hoy a comer.

Elena: La verdad es que sí, bastante.

Marcos: No sé por qué has aceptado, pensaba que no te caía del todo bien.

Elena: Y estás en lo cierto, pero la intriga era más fuerte. Así que dispara, ¿qué hacemos aquí?

Marcos: Contaba con que tu lado cotilla ganara la batalla.

Elena sonrió y lo miró incitándolo a seguir hablando.

Marcos: El alumnado de segundo, como me dijiste, me ha propuesto investigar sobre La promesa eterna y les he dejado entrar e investigar en los archivos.

Elena: Genial. ¿Eso no podías habérmelo dicho en el comedor?

Marcos: No, han descubierto algo.

Elena cerró la carta de golpe y lo miró expectante.

Elena: Te escucho.

Marcos: Ellos quieren contártelo mañana en clase, pero creo que el tiempo en esta situación es primordial y no podemos esperar hasta entonces.

Elena: Esta mañana no te interesaba lo más mínimo esta investigación.

Marcos: Las cosas desde esta mañana han cambiado.

Elena: Está bien. Cuéntame.

Marcos: El alumnado me ha comentado que habíais encontrado una inicial en el cuadro, como una firma.

Elena: Sí, creemos que puede ser importante.

Marcos: Y creéis bien. No has comentado nada esta mañana en el desayuno.

Elena: No te importaba y eras sospechoso. Sigues siéndolo.

Marcos: Me gusta tu actitud.

Elena: Cuando te encierren por mi culpa seguro que no piensas lo mismo.

Marcos se rio a carcajadas y para Elena fue el sonido más bonito que había oído nunca. No pudo contenerse y se le contagió la risa de Marcos.

Elena: ¿Qué habéis descubierto?

Marcos: El cuadro data del año 1991 aproximadamente. Hemos extraído los listados de antiguos alumnos y hemos encontrado solo un nombre que empieza por la inicial de la firma, con la H.

Elena: ¿Habéis descubierto al autor del cuadro?

Marcos: Creemos que sí.  
Elena: ¿Y bien?  
Marcos: Héctor de la Cruz.  
Elena se quedó en shock.

#### Capítulo 4: ¿Moral o inmoral?

Elena: He escuchado su trágica historia.  
Marcos: Lo sé. Casi todo el mundo en la universidad la conoce.  
Elena: Adrián no sabe...  
Marcos: No, Adrián no sabe nada.  
Elena: Quizás nunca deba saberlo. Si Héctor quería que su cuadro fuera anónimo, tendría alguna razón.  
Marcos: Seguro que sí.  
Elena: Quizás Adrián lo sabe y ha decidido llevarse el cuadro. Le pertenece de alguna manera.  
Marcos: No le pertenece. El cuadro fue donado por su autor a la universidad, con instrucciones explícitas de que así fuera.  
Elena: Pero... quizás Adrián no lo ve de esa manera. Es el legado de su padre.  
Marcos: Lo sé. Pero creo que Adrián no puede ser el ladrón, lo conozco desde siempre y me lo hubiera contado.  
Elena: Todo el mundo tiene secretos. Quizás no quiso inmiscuirte en algo así.  
Marcos: Podría ser. Lo único que quiero es que esto no salga de aquí, que Adrián no salga perjudicado con todo esto.  
Elena: Pero si es el ladrón, no va a quedar más remedio. Los alumnos lo saben.  
Marcos: Los alumnos no saben la relación que existe entre Adrián y Héctor.  
Elena: No, pero saben el nombre y el apellido. Si se les ocurre mencionárselo, Adrián sabrá que o bien lo hemos pillado o bien el legado de su padre está desaparecido. Todas las vías son negativas para él y peligrosas para los alumnos y nosotros.  
Marcos: Adrián no le haría daño ni a una mosca, puedes estar tranquila.  
Elena: No sabemos cómo puede reaccionar, ni siquiera sabríamos cómo reaccionaríamos nosotros ante una situación así.  
Marcos: Llevas razón. Pero tranquila, he hablado con los alumnos y les he dicho que no le cuenten a nadie nuestras investigaciones, que en esto solo estamos tú y yo junto a ellos. Han aceptado.  
Elena: Espero que no se vayan de la lengua hasta que no resolvamos esto un poco más.  
Marcos alargó el brazo y sostuvo la mano de Elena dándole a entender que estaban en eso juntos. Elena sintió electricidad tras ese contacto, le parecía agradable. Marcos le parecía muy agradable.  
Elena: Jamás hubiera sospechado de Adrián, no parece alguien que pueda cometer un acto así.  
Marcos: Yo tampoco. Pero las personas, incluso las que más conocemos, siempre nos pueden sorprender.

Elena volvió a su casa, había sido una jornada muy larga repleta de incógnitas que resolver.  
Abrió la puerta de su piso y encontró en el suelo una nueva carta. Se sorprendió, porque eso indicaba que el emisor o la emisora de esas cartas la conocía bien y sabía hasta dónde vivía. Estaba empezando a asustarse. Recogió la carta y la leyó con decisión. El chico era un gran artista, era pintor, y estaba creando una técnica maravillosa. Jugaba en sus cuadros con las luces y las sombras, creando un efecto que provocaba que el

espectador siempre descubriera cosas nuevas al visualizar el cuadro. La chica estaba prendada de él, lo admiraba mucho. Siempre le decía que él llegaría muy lejos con sus cuadros, que eran increíbles e inauditos. Ella ya no tenía más que enseñarle. Ese día el chico le dijo que estaba creando su mejor cuadro, pero quería que fuera una sorpresa para la chica. Ese día no les dio tiempo a salir de la universidad, hicieron el amor en la sala de exposiciones, rompiendo definitivamente su acuerdo.

Quizás esas cartas le estaban dando alguna pista sobre el cuadro La promesa eterna y el robo. ¿El ladrón o la ladrona? Quizás se sentía mal por el acto cometido y quería dejar por escrito su justificación. Estas cartas que estaba recibiendo le estaban narrando una historia de amor, un amor prohibido, pero relacionado con la universidad y con el autor del cuadro. La técnica que narraba en la carta era la técnica utilizada en La promesa eterna, quizás para encontrar al ladrón la clave fuera la historia que hay detrás del cuadro. Seguía pensando que Adrián no era el ladrón, aunque pudiera tener motivos para robar ese cuadro.

Elena no le había contado nada a Marcos sobre las cartas que estaba recibiendo. Aunque en ese momento fueran un equipo y Elena estuviera empezando a simpatizar con Marcos, aún no confiaba del todo en él.

#### Capítulo 5: Sospechas y secretos

Elena no confiaba del todo en Marcos, pero sí confiaba en sus alumnos. Cuando llegó al día siguiente a la universidad, estaba deseando llegar a clase y continuar con la investigación. Elena sentía que estaban muy cerca de resolverlo.

Primero se pasó por su despacho para recoger material para su clase y, por qué no, encontrar una nueva carta que siguiera con esa historia de amor prohibida. Llegados a ese momento, sabía que encontraría otra y estaba intrigada. La sorpresa fue que esta vez no encontró nada. Miró por el suelo, en su escritorio, por los cajones y en el armario.

Nada, no había recibido nueva carta. Quizás se debiera a que había llegado demasiado pronto. Decepcionada, recogió el material que necesitaba y se dirigió a su clase.

Sus alumnos ya habían llegado y estaban impacientes por ver a su profesora.

Alumna1: Elena, hemos encontrado algo.

Elena: ¿Sí? Contadme.

Alumno1: Encontramos un nombre. Héctor de la Cruz. ¿Te dice algo?

Elena: Interesante. No, no me dice nada. Pero ya tenemos un dato muy importante.

Alumna2: ¿Será, además del autor, el ladrón del cuadro?

Elena no quería decirles nada sobre Adrián, no podía poner a su compañero, fuera o no el culpable, en contra de sus alumnos. Si había sido él, seguro que tenía un buen motivo, aunque no fuera justificable. Elena averiguaría eso con Marcos, dejando a su alumnado fuera.

Elena: No hay que descartar nada.

Alumno2: Elena, hay una carta dirigida a ti en la puerta, la he pisado sin querer. Tome. Elena, sobresaltada, le cogió de las manos a su alumno la carta. No podría esperar para leerla, así que decidió abrirla allí mismo y leer su contenido para sí.

El chico estaba en su último año y solo le quedaban dos semanas para terminar su estancia en la universidad. Estaban apenados, puesto que cuando todo acabase, les sería muy difícil verse. El chico quería a su esposa, pero amaba a la chica que tenía junto a él cada día. Le dijo que hablaría con su esposa y que le contaría lo sucedido, que su corazón era de ella y de nadie más. Lo que no sabían era que esa decisión acabaría con ellos para siempre.

Alumna3: Elena, ¿qué pasa? Te has quedado blanca.

Alumna1: ¿Busco ayuda?

Elena: No, tranquilos. Estoy bien.

Sus alumnos la miraron con curiosidad. Elena se debatía sobre contarle a ellos lo de las cartas o no. Realmente no le debía nada al emisor de esas cartas, no sabía quién era ni qué intención tenía. Sus alumnos podían ayudarla a resolver ese caso.

Elena: Está bien. Os voy a contar a qué se debe esta carta. Pero antes, me gustaría replantearos una cuestión. ¿Qué cuenta el cuadro? ¿Qué nos transmite?

El alumnado cogió de nuevo las fotocopias que tenían del cuadro del día anterior y lo estudiaron en profundidad.

Alumna3: El cuadro parece contar la historia de una pareja enamorada que está observando las estrellas.

Elena: Bien, hasta ahí vemos todos lo mismo, ¿no?

Alumnado: Sí.

Elena: ¿Qué más se puede apreciar?

El alumnado observó de nuevo la imagen de La promesa eterna, estudiándolo minuciosamente.

Alumna2: Si observamos bien, el chico tiene cogida a la chica por el hombro, pero él realmente no está mirando hacia las estrellas.

Elena: ¿Qué crees que puede significar?

Alumno2: Exacto, está mirando al frente.

Alumno1: No está enamorado de ella.

Alumna3: O sí está enamorado de ella, pero quizás también de alguien más.

Alumna1: O quizás represente un amor prohibido, están de espaldas, por lo que no se les puede observar el rostro.

Alumno3: La chica sí está enamorada de él.

Alumno1: La clave de todo está en el chico.

Elena: Muy buenas observaciones. ¿Y qué opináis del título?

Alumna1: La promesa eterna, una promesa que no llegó a cumplirse.

Alumno2: O que siempre se cumplió.

Elena decidió que había llegado el momento de hacerlos partícipes del contenido de las cartas anónimas que estaba recibiendo.

Elena: Muy buenas deducciones. Veréis, desde ayer me están llegando cartas anónimas que narran una historia de amor. Creo que cuentan la historia de este cuadro.

Elena les contó lo que había leído en las cartas. Los alumnos se quedaron asombrados y no tardaron en hacer multitud de preguntas.

Alumna1: ¿Por qué te las mandan a ti?

Elena: Ni idea.

Alumno2: El cuadro está narrando una historia real.

Elena: Creo que sí.

Alumna2: La chica del cuadro podría ser alguien que conocemos, porque habla de alguien con un gran cargo en la universidad.

Elena: Sí, pero esos cargos han ido cambiando.

Alumna3: Sí, pero podemos hacernos con nombres.

Alumno1: Quizás La promesa eterna ha sido robada por la chica del cuadro.

Elena: Es muy buena teoría.

Alumno2: Quizás la persona que te está mandando las cartas es el culpable del robo.

Elena: Pero no tendría sentido robar un cuadro y luego dejar pistas para encontrarlo, ¿verdad?

Alumno2: Ahí llevas razón.

Elena: Observad más el cuadro, quizás encontremos alguna otra inicial que nos sirva para buscar en los archivos.

Alumna1: Quizás la H del cuadro no se deba al autor, sino a la chica.

Elena: Es otra muy buena teoría.

Alumno3: No había ningún nombre de chica que empezara por esa inicial en el año 1991.

Alumna1: Pero no buscamos entre el profesorado ni en los cargos directivos.

Alumno3: Eso es verdad.

Elena sabía que se estaban desviando de la investigación, que la H se debía a Héctor, pero tenía que proteger un poco más a Adrián. Así que decidió dejar a su alumnado con esa vía de investigación, quizás averiguaran algo que a Elena se le estuviera pasando por alto.

Alumno2: El autor del cuadro, si es Héctor de la Cruz, no ha podido robar el cuadro.

Alumna1: ¿Por qué crees eso?

Alumno2: Porque he estado investigando y Héctor se suicidó el año en el que se pintó ese cuadro.

Se creó un silencio en la clase. Elena sabía que el padre de Adrián se había suicidado antes de que él naciera y no pudo llegar a conocerlo. Elena conocía esa trágica historia porque le encantaban los cuadros de Héctor y al empezar a trabajar en la universidad, varios compañeros le contaron el trágico final de ese autor. Lo que no conocía Elena por aquel entonces es que también era el autor de La promesa eterna. En la universidad había varios profesores y profesoras que habían sido compañeros de Héctor cuando estaban estudiando allí. Aunque seguramente ninguno sabía nada sobre su historia de amor prohibida, salvo el emisor o emisora de las cartas, que quería hacer a Elena partícipe de esa historia.

Alumna2: Vaya, entonces solo nos queda como sospechosa la chica.

Alumno2: O su mujer. En el titular que he encontrado pone que Héctor tenía mujer y un hijo en camino. Pero no aparecen los nombres.

Elena estaba intranquila con la información que había encontrado su alumno, se estaban acercando mucho al hilo conductor que situaría a Adrián como principal sospechoso. Menos mal que el informativo había omitido los nombres, sino se hubiera descubierto todo el pastel.

Alumno1: Tenemos que averiguar quién era la chica del cuadro.

Alumno2: Y su mujer.

## Capítulo 5: La verdad oculta

Sonó de nuevo el timbre y Elena tenía una hora libre antes del descanso. Decidió dirigirse a su despacho y continuar la investigación por su cuenta. Esta vez, sí encontró una nueva carta.

A la semana siguiente, la chica, sin tener noticias de su amado, se desesperó y pensó en llamar a la esposa del chico para obtener respuestas. No podían terminar así, con un silencio, como si todo ese romance hubiera sido solo producto de la imaginación de la chica.

La chica se dirigió a su despacho para llamar por teléfono, descolgó y en ese momento apareció el chico en la puerta.

—Sofía, espera. Tenemos que hablar.

Sofía se quedó petrificada y colgó rápidamente el teléfono.

—Héctor, ¿dónde estabas? Estaba preocupada.

—Lo siento, mi amor. No he podido venir antes.

Le dio el cuadro misterioso que estaba pintando en solitario. Un cuadro único, precioso, y repleto de colores, luces y sombras. Eran ellos dos en su primer encuentro, sentados en la hierba que crecía en el bosque observando las estrellas.

—Se llama La promesa eterna. Es mi trabajo final y quiero que forme parte de la universidad siempre. Siempre, tú y yo.

A Elena comenzaron a caerle lágrimas, intuía que eso era una despedida, un regalo, un adiós.

—Es precioso.

Elena se quedó atónita. Sofía, la directora, era la chica misteriosa del cuadro. No podía creérselo. Si la verdad se descubría, Adrián quedaría destrozado. O quizás Adrián había descubierto lo de Sofía y quería destruir ese cuadro para siempre. A Elena comenzó a dolerle la cabeza fuertemente, estaba en una encrucijada, ¿cómo podría resolver eso sin hacerle daño a tanta gente? ¿Quién más sabía todo eso? Tenía que hablar con Marcos, pero Marcos era el sobrino de Sofía y estaban muy unidos. Otra persona que saldría dañada con toda esta historia.

Elena decidió poner fin al anonimato del emisor o emisora de esas cartas. Si había decidido hacer partícipe a Elena en esta historia, tenía que dar la cara.

Elena preparó un cartel que decía lo siguiente:

No puedo recibir más correo en este despacho, si es algo urgente, déjelo en la cafetería de enfrente de la universidad.

Elena sabía que el emisor o emisora de las cartas entendería el mensaje. Si lo leía cualquier otro miembro del profesorado, no le daría importancia a ese cartel. Elena recogió su bolso y se dirigió hacia la cafetería que había indicado, necesitaba ya resolver ese misterio y unir fuerzas con quien fuera que le estaba contando esa historia. Tras media hora esperando, con su café ya frío, apareció Marcos en la puerta de la cafetería. Elena no sabía si él era el misterioso de las cartas o simplemente había leído el cartel y se había dirigido hacia allí para charlar con ella. Habían quedado en verse más tarde en la cafetería de la universidad, por eso la desconcertó un poco que apareciera por allí. Si él no era el emisor de las cartas, le iba a chafar su plan, puesto que si alguien más se dirigía hacia allí y la veía acompañada, no se acercaría a ellos.

Marcos llevaba consigo un sobre muy familiar para Elena. Se acercó y se sentó junto a ella.

Elena: ¿Qué es eso?

Marcos: Es una carta para ti.

Elena: ¿Eres tú mi escritor anónimo?

Marcos: Ayer no me comentaste nada de las cartas.

Elena: Ni tú tampoco.

Marcos: Touché

Elena estiró el brazo para coger su última carta, pero Marcos no se la quiso dar en ese instante.

Marcos: Espera un momento. Tenemos que hablar.

Elena: Creo que ya hemos charlado suficiente. ¿Te estás riendo de mí? ¿Qué pretendes con esas cartas? ¿Son una historia real? ¿Eres el culpable?

Marcos: Demasiadas preguntas.

Elena: Está bien, voy a llamar a la policía y con ellos te entiendes mejor.

Elena cogió su teléfono móvil y comenzó a teclear. Estaba bastante asustada.

Marcos: Espera un momento, Elena. Quiero que me comprendas.

Elena dejó el móvil sobre la mesa y decidió darle una oportunidad.

Elena: Está bien. Cuéntamelo todo desde el principio.

Marcos: Todo lo que te cuento en estas cartas es real. Sofía es mi tía y le tengo un cariño especial. Lleva mucho tiempo deprimida, no es capaz de rehacer su vida y ese cuadro, verlo cada mañana, provoca que no pueda sanar.

Elena: Eso no te da derecho a robar...

Marcos: Yo no he robado el cuadro.

Elena: Entonces es tu tía la que...

Marcos: Sí, decidió llevárselo a casa y destruirlo, pero no ha sido capaz.

Elena: ¿Por qué me cuentas esto?

Marcos: Porque aunque comprenda a mi tía, no tiene derecho a robar ni a destruir ese cuadro, pertenece a la universidad. Es uno de los cuadros con más valor y les negaría la oportunidad a futuros alumnos de poder contemplarlo y estudiarlo.

Elena: ¿Por qué no la has denunciado?

Marcos: No puedo, es mi tía. Si se enterara de que realmente no estoy de su parte y de que estoy intentando descubrirla, la hundiría mucho más.

Elena: Y me has elegido a mí porque...

Marcos: Porque creo que eres una persona con la capacidad para comprender toda esta compleja historia, eres empática y sé que harás lo correcto. Eres especial, siempre lo he sabido. Cualquier otro miembro del claustro hubiera actuado sin tener en cuenta los sentimientos de nadie más.

Elena: Vaya, gracias. Siempre pensé que no te caía bien.

Marcos: Al contrario, siempre me has fascinado.

Elena: Pero jamás me has dirigido la palabra y, perdona que te lo diga, tu actitud desde siempre ha sido un asco. Como si tuvieras un palo metido en el culo todo el tiempo.

Marcos se ríe y afirma lo innegable.

Marcos: Es cierto, no soy una persona muy sociable. Me gusta no ser destacable para nadie, así puedo vivir más tranquilo.

Elena: Eres realmente un ermitaño, ¿eh?

Marcos: Sí, mucho. Aunque también tiene su lado negativo. A veces.

Elena: ¿Tú crees?

Elena estaba siendo sarcástica.

Marcos: Desde luego, así podría haberte conocido antes un poco mejor.

Elena se quedó sin habla. Le había gustado que Marcos estuviera interesado en ella y era consciente del trabajo que le estaba costando sincerarse. Decidió desviar el tema.

Elena: Por cierto, ¿Adrián sabe algo de todo esto?

Marcos: No, Adrián no sabe nada. Y me gustaría que siguiera siendo así.

Marcos le dio la última carta. Elena abrió el sobre y leyó su contenido.

Esa fue la última vez que se vieron. El chico se suicidó a la semana siguiente, dejó este mundo sin explicaciones y sin ninguna nota de despedida. Su esposa se quedó desolada y Sofía supo que Héctor jamás había confesado su historia. Solo le quedaban de él sus cuadros y particularmente La promesa eterna, fruto de su amor prohibido que permanecería siempre expuesto para el público y todos los estudiantes y personal que pasaran por la Universidad de Bellas artes Velázquez. Un público que jamás podría llegar a entender la historia que había detrás, la historia de amor escondida.

Marcos: Me parece justo para Héctor que el cuadro siga donde está. Fue su última voluntad.

Elena: Puff, qué marrón.

Marcos: También me parece justo que su amor se siga manteniendo en secreto toda la eternidad. Así también se podrá evitar volver a revivir esa historia tan trágica. Le evitaremos un mal rato a Adrián y a su familia.

Elena: ¿Por qué no hablaste conmigo directamente en vez de mandarme cartas?

Marcos: Porque quería que comprendieras esa historia de amor, que comprendieras un poco también a mi tía y que no fueras muy dura con ella.

Elena: Voy a denunciarla. Lo sabes, ¿verdad?

Marcos: Lo sé. Pero también sé que tenía que darme prisa para darte toda la información. Aún no ha dañado el cuadro, por lo que no serán tan duros con ella.

Elena: Vaya marrón me has echado encima.

Marcos: Lo siento.

Elena: Aunque me alegra haber podido conocerte un poco mejor. No estás tan mal.

Marcos sonrió y le dio la mano.

Adrián apareció por sorpresa cuando estaban en su momento más íntimo.

Adrián: Pero bueno, ¿qué es esto? Qué guardado os lo teníais.

Marcos y Elena se sobresaltaron y soltaron sus manos, no esperan encontrarse a su compañero ahí.

Marcos: ¿Qué haces aquí?

Adrián: Hoy entraba más tarde y os he visto a través del ventanal. Entonces qué, ¿estáis juntos? Nunca lo hubiera imaginado.

Elena: Estamos viendo a ver qué pasa.

Ese comentario pilló desprevenido tanto a Marcos como a Adrián. Marcos se sonrojó y Adrián le dio una palmada en la espalda a Marcos.

Adrián: Ya estaba bien, tío. A ver si consigues que sea menos cascarrabias.

Elena sonrió y le lanzó una mirada a la carta que estaba sobre la mesa. La recogió disimuladamente y la dobló para que Adrián no pudiera ver su contenido.

Adrián: ¿Qué es eso?

Elena: Una carta de amor.

Elena, tras su comentario, le guiñó un ojo a Marcos.

Adrián: Vaya, vaya. Encima eres romántico. Una caja de sorpresas.

Marcos: Cállate ya.

Adrián: Y ahí está el borde de siempre. Voy a por un café.

Adrián se levantó sonriendo y se dirigió a la barra.

Marcos y yo nos miramos.

Elena: No puede enterarse de nada, lo destruiría.

Marcos: Lo sé.

Elena: Necesito pensar. Me voy a mi despacho. Discúlpame con él.

Marcos: Claro, ¿nos vemos luego?

Elena: Sí, luego te llamo.

## Capítulo 6: El alumnado siempre supera al profesorado

Elena estaba en su despacho debatiéndose sobre si hablar con Sofía o ir directamente a la policía. Ella no tenía mucha confianza con la directora, su comportamiento era cortés, se saludaban y alguna vez habían tomado algún café juntas, pero no tenían la confianza necesaria como para poder convencerla de que devolviera el cuadro. Por otro lado, si llamaba a la policía, se crearía un gran revuelo en la universidad, todo el mundo sabría que ella era la culpable y lo más seguro es que perdiera su trabajo. Eso suponía arruinarle la vida.

Elena en ese momento estaba odiando un poco a Marcos, era muy injusto que ella tuviera que tomar la decisión del futuro de Sofía. Comprendía que Marcos le tenía cariño y que no podía hacerle algo semejante, pero hacerla partícipe a ella de toda esta locura era una putada.

Sonó el timbre y Elena continuó con sus clases. A sus alumnos de segundo no los vería hasta el día siguiente, pero para entonces esperaba tener ya todo el tema solucionado. Pensó que lo mejor sería descansar y pensar las cosas bien antes de actuar.

Mensajes de texto, ya entrada la noche:

Elena: He pensado en hablar con ella antes de llamar a la policía.

Marcos: No creo que sirva de nada.

Elena: Quizás al ser yo la que hable con ella, alguien con la que no tiene tanta confianza, cambie de postura.

Marcos: Por probar no perdemos nada.

Elena: Creo que merece una segunda oportunidad antes de arruinarse la vida.

Marcos: Yo también lo creo.

Elena: De acuerdo. Te llamo mañana.

Marcos: Buenas noches □

A Elena le gustó ese emoticono de sonrisita, nada típico en él. Aunque nunca se habían mandado mensajes, así que quizás sí era lo típico. Elena estaba deseando descubrirlo, pero sería en otro momento, ahora tenía que mantener la cabeza clara y planear qué iba a decirle a Sofía y cómo podría hacerle cambiar de opinión. Elena no pegó ojo en toda la noche.

Llegaron las siete de la mañana y Elena ya estaba preparada para dirigirse hacia la universidad. Tenía preparado todo su discurso y no pensaba obtener un no por respuesta de parte de Sofía, estaba decidida y quería zanjar el asunto cuanto antes.

Llegó a la universidad sobre las siete y media, acababan de abrir sus puertas y vio la ventana de Sofía abierta.

Genial, pensó Elena. Así sería más fácil, la universidad no comenzaba a llenarse hasta las menos diez, por lo que tenía veinte minutos para cumplir su misión.

Elena entró con paso acelerado pero lo que vio la hizo frenar en seco. El cuadro, La promesa eterna, estaba en su sitio, en el hall de la entrada. Era como si nunca hubiera desaparecido. Elena no daba crédito, se había solucionado el problema, así de fácil, y sin tener que intervenir ella. El cuerpo se le relajó al instante, no se había dado cuenta de lo nerviosa que estaba hasta ese momento.

Sacó su teléfono y llamó rápidamente a Marcos, pero escuchó el sonido del móvil detrás de ella. Marcos estaba entrando.

Elena: Está aquí, ¡está aquí!

Elena saltó sobre Marcos y casi le hizo caer.

Marcos: No me lo puedo creer, ¿lo has conseguido?

Elena: ¿No has tenido nada que ver?

Se miraron ambos extrañados, si no habían sido ellos, ¿cómo había podido entrar en razón Sofía? ¿Se había arrepentido después de todo?

El alumnado de segundo apareció en el hall donde ellos se encontraban y llegaron sonriendo.

Alumna1: ¿Qué tal, profes?

Alumno1: Parecéis sorprendidos.

Alumna2: ¿Estáis bien?

Elena: ¿Qué estáis haciendo aquí tan temprano?

Alumno2: Lo averiguamos todo y decidimos actuar.

Elena: ¿Cómo?

Alumna3: Vimos que en clase estabas bastante agobiada, descubrimos que estabas ocultando algo, pero sabíamos que habría una razón.

Alumno3: Seguimos investigando por nuestra cuenta todo el día.

Alumna2: Descubrimos lo de Adrián.

Alumno1: Y que Sofía era la chica del cuadro.  
Elena: Pero ¿cómo lo descubristeis?  
Alumno2: Tras leernos las cartas fue fácil, se podían atar cabos.  
Elena miró con culpabilidad a Marcos, no le había contado que sus cartas habían sido leídas también por los alumnos de ambos.  
Marcos: No pasa nada, tranquila.  
Alumna1: Tras descubrir todo, decidimos hablar con Sofía.  
Elena: ¿Qué? ¿Y qué le dijisteis? ¿Cuándo?  
Alumno2: Tranquila, profe. Todo fue ayer.  
Elena: Pero ¿cómo se lo ha tomado Sofía?  
Sofía: De la mejor manera que he podido.  
Elena perdió el equilibrio por el sobresalto y Marcos la sostuvo para evitar la caída.  
Elena: Sofía... yo...  
Sofía: Tranquila. Tenemos muy buenos alumnos, debemos estar orgullosos.  
Sofía se acercó a ellos y les sonrió.  
Sofía: Me dieron el mejor argumento que se le puede dar a una profesora con vocación como yo. Necesitaban el cuadro para poder tenerlo de inspiración y como objeto de estudio, para ellos y para las futuras generaciones. Héctor era muy bueno en su trabajo y se puede observar en cada obra de arte que engloba todo este centro. Estaba siendo egoísta.  
Marcos: Pero este cuadro te sigue torturando.  
Sofía se acercó hacia Marcos y le cogió la mano.  
Sofía: Sé lo que te habrá costado tomar la decisión de contar mi historia. Perdóname por ponerte en una situación tan comprometida.  
Marcos: No tienes por qué dis...  
Sofía: Sí, sí tengo que disculparme. Por fin veo las cosas claras y la solución no estaba en destruir ese cuadro. Hubiera destruido una parte de mí que añoro y no hubiera sido nunca capaz de perdonarme.  
Marcos asintió y miró a su tía con cariño.  
Marcos: ¿Adrián sabe algo?  
Adrián: Sí, Marcos. Lo sé todo.  
Esta vez fue Marcos el que se asustó y volvió la mirada hacia su mejor amigo.  
Elena: ¿Tenéis ensayadas las entradas o algo así? Porque vamos, esto es de película.  
Ese comentario rompió un poco la tensión del momento, todos estallaron a carcajadas.  
Adrián: Marcos, me has demostrado el gran amigo que eres cada día, pero nunca como en este momento. Sabías que esa información me dolería y has intentado protegerme, pero te equivocas. Esta historia la sé desde que comencé a trabajar aquí.  
Marcos: ¿Cómo es eso posible?  
Adrián: El cuadro de La promesa eterna tenía el estilo de mi padre. Era anónimo, pero yo sabía que era de él. Tras investigar durante un tiempo, tomé la decisión de buscar a la chica del cuadro. Hablé muchas veces con Sofía, pero ella nunca decía nada.  
Sofía: Hasta que un día decidí que merecía saberlo todo.  
Marcos: ¿Y tu madre? ¿Y tu familia?  
Adrián: Ellos no lo saben ni tienen por qué saberlo. No les haría ningún bien. Y de todas formas no culpo a Sofía de nada. Mi padre pudo suicidarse por muchos motivos, pero no creo que fuera por tener a dos mujeres maravillosas que estaban enamoradas de él locamente.  
A Sofía se le llenaron los ojos de lágrimas, las palabras de Adrián habían conseguido conmoverla.  
Sofía: Gracias.

Adrián se acercó a Sofía y le sostuvo las manos.

Adrián: Creo que esa bonita historia de amor debe ser conocida. Se pueden omitir los nombres y se va a seguir manteniendo el anonimato de mi padre. Pero la historia es preciosa.

Sofía: Gracias, Adrián. Si a ti te parece bien, a mí también.

Elena: ¿Lo sabías entonces todo este tiempo? ¿Que el cuadro lo tenía Sofía?

Adrián: No lo sabía con certeza, pero lo intuía. No pensaba inmiscuirme. Ella debía sanar sus heridas y me parecía bien que lo hiciera.

Sofía: Esto me ha llevado a tomar una decisión. Dimito de mi cargo. Voy a mudarme a otra ciudad y a empezar de cero. Necesito alejarme de este lugar que tantas cosas buenas y malas me ha dado. Solo así podré sanar.

Alumno1: ¡Qué dices! Tienes que haber otra solución.

Alumna1: Se podría poner el cuadro en otro lugar.

Alumna2: Este lugar no sería lo mismo sin ti.

Marcos: Chicos, dejadla hablar. Seguro que esta decisión le ha costado mucho tomarla. Te apoyo, Sofía. Aunque te voy a echar mucho de menos, también creo que es lo mejor para ti.

Sofía miró a Elena, que no sabía qué decir.

Sofía: Ya he rellenado todos los papeles y te he propuesto para que ocupes mi puesto.

Elena: ¿Qué? ¿Yo?

Sofía: Eres una profesora entregada, te encanta tu trabajo y eres muy resolutiva. Llevo un tiempo observando a todo el claustro y no hay nadie mejor que tú.

Elena: No sé si quiero ese puesto, nunca he hecho nada parecido...

Sofía: Tranquila, sé que lo harás bien. Y sino, siempre puedes renunciar y volver a ser profesora nada más.

Elena: Muchas gracias, Sofía. Por la confianza y por tus palabras.

Marcos: No podrías haber elegido mejor.

Epílogo: Un nuevo comienzo

Seis meses más tarde, la Universidad de Bellas Artes de Velázquez abrió sus puertas para la recepción de nuevos alumnos. Se había preparado el hall de la entrada con la exposición de las obras de arte de antiguos alumnos. Para la visita se ofrecían bebidas y unos aperitivos.

La promesa eterna se encontraba, como siempre, presidiendo la entrada a la universidad. Era el cuadro más llamativo. Tras publicar la leyenda sobre la historia de ese amor prohibido, ganó reputación y valor. Todos los visitantes querían observarlo de cerca y no paraban de comentar la técnica utilizaba y los detalles que se podían observar para desvelar la historia de esos dos amantes.

Marcos: Toma, una copa de champán. Brindemos por un nuevo curso y por todas las sorpresas que nos quieran ofrecer.

Elena: Brindo por ello.

Marcos y Elena se dieron un beso tras el brindis. El robo los unió y no se habían separado desde entonces. Crearon una relación muy bonita que se iba consolidando más cada día.

Adrián: ¿Brindáis sin mí? No puedo creérmelo.

Elena y Marcos se rieron y rellenaron las copas para brindar de nuevo con Adrián.

Sofía: ¡Esperadme!

Marcos: Anda, has venido.

Sofía: No podía perderme. Elena, muy buen trabajo.

Elena: Gracias. Espero que no te resulte doloroso volver a ver el cuadro.

Sofía: Cada vez es más fácil. Y la distancia funciona muy bien.

Elena: Brindemos por ello.

Los cuatro chocaron sus copas y sonrieron entre sí. Podían observar el entusiasmo del nuevo alumnado que estaba a punto de incorporarse a la universidad y eso les encantaba.

Elena: Esperemos que este año sea más tranquilo.

Marcos: Y sino aquí estaremos para resolver lo que pueda surgir.

### **El último pincelazo: enlace a novela gráfica**

[https://drive.google.com/file/d/1z9SwUcPdUSiEHUtcsRjsgW3gAa7dA5yn/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1z9SwUcPdUSiEHUtcsRjsgW3gAa7dA5yn/view?usp=drive_link)