

## La creatividad

y la autoría en obras de arte realizadas por inteligencias artificiales.

*Creativity and authorship in works of art created by artificial intelligence.*

Recibido: 10/05/25

Aceptado: 20/05/25

Publicado: 26/05/25

Carlos Lázaro Nodals García<sup>1\*</sup>

E-mail: [cnodals@ucf.edu.cu](mailto:cnodals@ucf.edu.cu)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1175-0128>

<sup>1</sup>Universidad "Carlos Rafael Rodríguez", Cienfuegos, Cuba.

\*Autor para correspondencia.

### Cita sugerida (APA, séptima edición)

Nodals García, C. L. (2025). La creatividad y la autoría en obras de arte realizadas por inteligencias artificiales. *Revista Científica Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 10, e742. <http://rccd.ucf.edu.cu/index.php/rccd/article/view/742>

### RESUMEN

Es pertinente aportar al debate actual sobre las obras artísticas hechas por inteligencias artificiales o con intervención de ellas. Analizar hasta qué punto es suficiente que el resultado sea semejante a obras humanas para identificarlas como obras de arte. Objeto de la investigación: se aborda el cambio producido en el campo artístico, en el cual el arte ya no es una capacidad inherente al ser humano y se ha vuelto accesible para las máquinas. Se realizó una revisión bibliográfica, se tomaron los casos más actuales de arte creado por inteligencias artificiales y en base a ellos se reflexiona sobre la creatividad y la autoría. Resultados: La evolución de la Inteligencia Artificial lleva a replantearse si la pintura, la escultura, la música y la literatura ya no son patrimonio exclusivo de las personas. Implica connotaciones bioéticas y filosóficas, la incidencia que el desarrollo de la Inteligencia Artificial ha alcanzado en el terreno de la creatividad artística y cómo complejiza la teoría del arte, en el sentido de si las obras generadas por esta tecnología permiten reconocer que su autor es o no humano. Conclusiones: la creatividad y la autoría no pueden prescindir del aspecto humano para la consumación del hecho artístico.

### Palabras clave:

Creatividad, Autoría, Arte, Inteligencia Artificial, Arte Robótico.

### ABSTRACT

It is pertinent to contribute to the current debate on artistic works made by Artificial Intelligences or with their intervention. To analyze to what extent, it is sufficient that the result is similar to human works to identify them as works of art. Object of the research: The change in the artistic field is addressed, in which art is no longer an inherent capacity of the human being and has become accessible to machines. A bibliographic review was carried out, the most current cases of art created by artificial intelligence were taken and based on them, creativity and authorship are reflected. Results: The evolution of Artificial Intelligence leads to reconsider whether painting, sculpture, music and literature are no longer the exclusive heritage of people. It implies bioethical and philosophical connotations, the impact that the development of Artificial Intelligence has reached in the field of artistic creativity complicates the theory of art, in the sense of whether the works generated by this technology allow us to recognize that their author is human or not. Conclusions: Creativity and authorship cannot ignore the human aspect for the consummation of the artistic fact.

### Keywords:

Creativity, Authorship, Art, Artificial Intelligence, Robotic Art.

## INTRODUCCIÓN

La Inteligencia Artificial (IA) desempeña funciones que reemplazan al ser humano en áreas cada vez más abarcadoras de la vida social. Las inversiones en el desarrollo de nuevos microchips, métodos de entrenamiento y aprendizaje de los sistemas autónomos, se enfocan en dotar a la IA de capacidades similares a la de los humanos. Estas investigaciones son asunto de seguridad nacional de los países del primer mundo. En el campo civil destacan la robótica industrial y de servicio, incluidos los de tareas domésticas. Y en el campo del arte, el uso de estas tecnologías ha producido debates teóricos debido al cambio en su dinámica operativa.

La Comisión Europea define a la inteligencia artificial de la siguiente manera:

El término inteligencia artificial (IA) se aplica a los sistemas que manifiestan un comportamiento inteligente, pues son capaces de analizar su entorno y pasar a la acción -con cierto grado de autonomía- con el fin de alcanzar objetivos específicos. Los sistemas basados en la IA pueden consistir simplemente en un programa informático (p. ej. asistentes de voz, programas de análisis de imágenes, motores de búsqueda, sistemas de reconocimiento facial y de voz), pero la IA también puede estar incorporada en dispositivos de hardware (p. ej. robots avanzados, automóviles autónomos, drones o aplicaciones del internet de las cosas) (Comisión Europea, 2018, p.1)

Cast (2022), plantea que arte “es toda producción humana creada con el fin de poner frente a un espectador un concepto o idea disociada de su cotidianidad, con el objetivo de generarle una reflexión intelectual o una detonación de emociones y estimulación de sus sentidos”. La IA escribe poemas, compone una canción o pinta un cuadro. El problema es: ¿eso es arte? Mezclan ideas existentes y generan ideas nuevas y espacios conceptuales. Pero no pueden, por ahora, romper estructuras previas y crear nuevos espacios, para eso se requiere la mente humana.

La creatividad o ingenio es la capacidad para pensar fuera de lo establecido, encontrar nuevas soluciones y generar ideas. La creatividad es intelecto más imaginación. Mediante el intelecto, una persona es capaz de pensar, analizar la información, comprender las relaciones causa-efecto y sacar conclusiones. La imaginación permite ir más allá de los patrones habituales, rechazar los estereotipos, contemplar nuevas formas de resolver los problemas. (Cortés, 2025)

“La creatividad está adherida a la historia humana y sus acciones representan aportes, tanto cotidianos como complejos, para la supervivencia y desarrollo, así como la mejora en la calidad de vida de las personas”. (Campos y Palacios, 2018). Se potencia en entornos favorables, en ambientes creativos en los cuales la persona aproveche y desarrolle todo su potencial creativo. Depende de elementos como la acción social, la socialización, la percepción social, el control social, las influencias sociales, y los factores interpersonales.

En el caso de la creatividad artística, esta se mueve alrededor del concepto de arte. Fernández et al. (2019) indican

que la creatividad puede abordarse, como se ha visto, desde múltiples y diferentes enfoques, una de ellas es su base artística. Con ello, la creatividad es presentada como un elemento indispensable en la ejecución artística. Sánchez (2017) respalda lo anterior y señala que el arte como producción o realización humana está íntimamente ligado a la creatividad. La creatividad artística le va a permitir a todo individuo lograr producciones originales o novedosas.

En los años 60 del siglo XX se asume que el arte está en su fase final. Es cuando cobran importancia elementos que lo posibilitan como evento artístico: intenciones, conceptos, espacios, actitudes y el uso de tecnologías informáticas. Esto deriva en el dilema actual: la creatividad artística está dentro de las operacionalidades de la IA. Existe una discusión teórica acerca del reconocimiento de la creatividad en estos sistemas. A nuestro juicio, las claves de la creatividad, sobre todo la artística, son: curiosidad, flexibilidad, sensibilidad ante los problemas, redefinición, confianza en sí mismo, originalidad, y capacidad de perfección. De todas carece la IA, aunque realice arte con el mismo rigor técnico y calidad final que las que salen de la capacidad creativa humana.

¿Una IA es un artista? Esta pregunta surge de la imposibilidad de distinguir si el autor es o no humano. El núcleo de la respuesta es la creatividad, un proceso mental que no puede replicar la IA. Este cuestionamiento está transversalizado por los parámetros determinantes del arte. Si nos atenemos a lo mercantil, una IA es un artista. Al ser objeto de venta en galerías de arte, casas de subastas y otras del circuito artístico; el mercado artístico les valida. Refiere Pradier (2021) que, en diciembre de 2018, la Casa *Christie's* cerró la venta de un cuadro cuyo autor es el algoritmo GAN (*Generative Adversarial Network*), utilizado por el colectivo *Obvious*. Otro caso es Ai-Da, un robot humanoide, cuyas ventas ascienden a millones de dólares.

Pero el precio no determina el valor artístico, no es su esencia. Es relativo, contextual y a veces forzado. Una bicicleta vieja y oxidada puede convertirse en una pieza millonaria si la retoca un artista de renombre o está asociada a intereses extra artísticos. Si abordamos el asunto desde lo estético, estas realizaciones parecen obras convencionales. Son agradables, producen goce estético, y por tanto las IA ejecutoras serían artistas. La insuficiencia de este criterio está en que, para la obtención del rango de arte, se precisa que alguien lo proponga, una institución legitimada que lo acepte; y que se exhiba en los circuitos del arte. No importa el objeto en sí, sino la experiencia socio estética y que su expectación devenga acontecimiento artístico.

No hay certeza sobre cómo evolucionará la IA. Se teoriza una relación hombre-máquina colaborativa y no de prevalencia de uno sobre otro. Sobre esto, el director creativo ejecutivo de *J. Walter Thompson*, Bas Korsten (como se citó en Becerra, 2018) dice: “No creo que eso ocurra. El arte es humano y siempre necesitará de un componente humano, o no será arte ( ) es un elemento central en la discusión sobre cuál será el futuro de la creatividad”. Los robots que hacen arte perciben al público, manifiestan comportamientos miméticos, sintéticos o combinados, y pueden inventar otros nuevos. Redactan novelas, poemas, incursionan en las artes visuales, la música, el cine y los videojuegos. Son

nuevas formas de expresión y plantean dilemas sobre la autoría, la creatividad y la inspiración artística.

Los referentes artísticos que no tienen que ver con estilos o movimientos artísticos pasados o con géneros muertos, pueden ser ocupados por las máquinas. La belleza, funcionalidad, representación y utilidad, contenido, forma, significado e interpretación; tienen un nuevo fundamento. Las funciones estéticas y extra estéticas son distintas. ¿Estamos ante un nuevo arte, el de las máquinas pensantes? Por ahora, se puede ver e interpretar el arte que realizan. ¿Serán capaces algún día de crear e interpretar su propio arte?

## MATERIALES Y MÉTODOS

**Tipo de estudio:** se utilizó el método de revisión de materiales bibliográficos dedicados al tratamiento dentro de la Teoría Artística y la Estética, de los conceptos de creatividad y autoría, en obras realizadas por inteligencias artificiales. A los avances tecnológicos que han permitido que estos sistemas puedan hacer obras indistinguibles de las que realizan los humanos. Se seleccionaron materiales en formato electrónico y físico: dos libros, artículos científicos, páginas webs, informes y declaraciones de parlamentarios, agencias gubernamentales y foros internacionales. Asimismo, artículos de especialistas en el tema, publicados en revistas y prensa especializada. También publicaciones secundarias como reseñas, referencias y citas de revistas, presentando los antecedentes y teorías que amplían el tema.

**Procedimientos de la recolección de datos:** se llevó a cabo una búsqueda de documentos publicados en el contexto internacional y en Cuba sobre cómo se asume la creatividad y la autoría, en momentos en que la IA realiza obras de arte. Las implicaciones de este avance tecnológico en el plano jurídico, filosófico y en la relación hombre - máquina en el campo del arte. La búsqueda de la literatura científica sobre el tema se realizó en las bases de datos Dialnet y Scielo. Se estableció que fuesen publicaciones de 2020 al 2025 en inglés y español. Se analizaron además las referencias bibliográficas de los artículos seleccionados con el fin de rescatar otros estudios potencialmente incluíbles para la revisión, fuera del período especificado.

En la búsqueda de literatura gris se incluyeron documentos de instituciones legislativas. Respecto a los libros y artículos científicos se aplicó como criterio de inclusión, que incorporaran abordajes y valoraciones sobre aspectos concomitantes como la creatividad, el derecho de autor y otras consideraciones, legales, filosóficas, pedagógicas y bioéticas en la relación de la IA con la realización de arte. El principal criterio de exclusión recayó en cualquier literatura revisada que no incluyese información sobre los beneficios y peligros de la IA como ejecutora de obras de arte.

Tras la búsqueda inicial se localizaron 64 documentos, entre libros impresos y artículos científicos en revistas, de los cuales se excluyeron 36 no relevantes para el objetivo de este artículo. Finalmente se seleccionaron 2 libros, 1 informe gubernamental, 10 artículos científicos y 12 materiales en publicaciones especializadas. Para proceder a la selección se revisaron los resúmenes y en caso necesario los

artículos completos, para decidir si la información que contenían estaba relacionada con el objetivo del trabajo y la relevancia de la misma. El núcleo expositivo de este trabajo referencia 21 publicaciones, contentivas de los elementos más relevantes del tema.

La información analizada se estructuró en dos ejes epistemológicos: uno dedicado a la IA como ejecutora de obras de arte y otro dedicado a las implicaciones (beneficios y problemas). De los libros consultados se extrajeron elementos teóricos e históricos de la IA y su relación con la creatividad. De los informes, se obtuvo el estado de las propuestas para la unificación de las iniciativas para su implementación y control actual y futuro, la visión jurídica y el posicionamiento político administrativo en torno al tema. De los artículos científicos de revistas indexadas y de las publicaciones de expertos en la prensa especializada, se obtuvieron elementos de actualidad y de desarrollo del tema abordado.

**Aspectos éticos:** se cumplió con la pauta ética de tomar información de documentos de fuentes especializadas en el tema, reconocidas y confiables. Se evitó la literatura especulativa, sesgada o con planteamientos contrarios al método científico, la neutralidad y la responsabilidad social.

**Análisis de datos:** se aplicaron métodos y técnicas de investigación cualitativa como el análisis de contenido, la lectura crítica de teorías y conceptos; y la interpretación de textos.

## RESULTADOS-DISCUSIÓN

Las obras que realizan los robots sitúan en la teoría del arte una nueva categoría de creaciones. Rompen con la clásica clasificación del Arte. Ya no se habla de límites sino de nuevos territorios artísticos con nuevas posibilidades y potencialidades creativas. Son una manifestación de la confluencia de las tecnologías de cuarta generación. Los algoritmos inteligentes hacen pinturas, poemas y música. El público se los representa como creador de arte o como herramienta humana, depende de la información que tengan y de las representaciones sociales que han instalado los *mass media*. ¿Qué conexión hay entre esta humanización que se le atribuye a la IA y la cuestión sobre quién tiene el mérito por el arte que hacen?

Analicemos a Ai-Da, el primer robot pintor, que capta el *ethos* epocal y complica la relación creador-artista-público. Con el modelo de simulación *Human-in-the-loop* (HITL), pinta cuadros y habla. Tiene un brazo robótico, expresión pseudo humana y cámaras en sus ojos. Trabaja con una prótesis automatizada y un lápiz. Tiene un estilo expresionista y refleja la realidad del mundo digital actual. Al tener su propia exposición, uno se pregunta: ¿Es una tecno persona? ¿Un alter ego de un humano? Sus obras muestran una división de las partes representadas, relacionadas mediante líneas y colores, pintados posteriormente por personas. Y aquí entra el elemento humano. Cuando en párrafos anteriores se abordaba el factor mercantil y estético para considerar como arte las realizaciones de la IA, faltaba lo ontológico. Es necesaria la mente humana para la creación artística.

¿Cómo se manifiesta aquí la relación hombre-máquina? Con independencia de su valor estético, necesita la intervención de una persona y una institución que legitime sus obras. La contemplación como experiencia estética es válida, pero con presencia humana en el proceso. No obstante, estas aplicaciones de la IA cambian la experiencia del disfrute estético en instituciones como los museos. Ahora la tendencia es a la interactividad. El estatismo de la obra expuesta, se transforma en un visionaje dinámico e inmersivo. El visitante se relaciona con pinturas que conversan con el público y obras que cobran vida. La Inteligencia Artificial Conversacional posibilita preguntar sobre la obra y recibir respuestas en tiempo real. Los usuarios dialogan para conocer aspectos de su historia, estilo, contexto y otros detalles.

El sistema inteligente da explicaciones basadas en la información validada por los curadores de la muestra. La IA enriquece la experiencia museística. El mapa, la audioguía; quedan superadas por esta herramienta autónoma, se renueva el interés por los museos y moderniza la relación del visitante con la institución. Se logra una nueva perspectiva sobre obras clásicas y actuales, con una conexión emocional distinta. También las subastas de obras de arte digital, se están erigiendo como un área específica del mercado del arte. Humanoides que realizan pinturas, producen en colaboración con artistas digitales humanos. El resultado han sido coloridos retratos o combinaciones de elementos de obras de pintores famosos en la historia del arte. Otros han hecho sus propios dibujos o pinturas sobre variadas superficies repetidos muchas veces, en un proceso llamado ciclo reiterativo de evolución.

La IA en el campo artístico puede ser una herramienta operativa. Pero se impone un uso ético, con códigos internacionalmente aceptados sobre cómo aplicarla. En el 2017 un reporte de *World Commission on the Ethics of Scientific Knowledge and Technology*, enfatizaba en la importancia de la responsabilidad compartida en el área de la robótica. "Ni los diseñadores, ingenieros, programadores, fabricantes, inversionistas, vendedores y usuarios tienen responsabilidad completa sobre el uso e impacto de estos, especialmente cuando se trata de robots que tienen un nivel de autonomía cuyas acciones pueden ser impredecibles". (World Commission on the Ethics of Scientific Knowledge and Technology, 2017).

Las predicciones para este campo refuerzan esta tesis.

Cuando arranque la década de 2030, se producirá un volumen de cálculo no biológico casi igual a toda la inteligencia humana biológica viviente. En la década siguiente, la inteligencia anual creada será aproximadamente mil millones de veces más poderosa que toda la inteligencia humana actual. Será la transformación más profunda y disruptiva en la capacidad humana. (Kurzweil, 2017)

No hay acuerdo sobre el futuro de la IA en el campo artístico. Los más recientes softwares hacen obras indistinguibles de las realizadas por humanos. Crean mediante algoritmos de aprendizaje autónomo (*machine learning*), que se entrenan con miles de imágenes de pinturas reales. Cuantas más imágenes analicen los algoritmos, más humanos parecen los resultados. El próximo escalón es la

replicación de la inspiración artística humana. Las obras de arte realizadas mediante algoritmos con poca o ninguna participación de los humanos, son tendencia. ¿Son entonces las inteligencias artificiales, creativas? Retratan a quienes posan ante ellas, ejecutan coreografías como un bailarín humano y conversan con periodistas.

Hay que partir de qué se entiende por creatividad como proceso cerebral. Cómo se produciría en la inteligencia no humana y qué similitud tendría. Si podrá equipararse creatividad humana con creatividad artificial. En la actualidad, la IA ejecuta redes neuronales, pero no piensa. Habla, baila, salta, pinta, esculpe; basada en los organigramas de esas acciones humanas. Ahora bien, en el debate sobre la creatividad (o no), de los robots artistas, entran las categorías de contenido y forma en el arte. El contenido es la realidad en su peculiaridad estética, el hombre, las relaciones sociales. La forma es la organización interna, la estructura concreta de la obra. Se crea con recursos de expresión y representación para plasmar el contenido. Los elementos básicos del contenido son el tema y la idea. El tema revela los fenómenos vitales que se reflejan y se interpretan.

La idea expresa la esencia de los fenómenos y las contradicciones de la realidad. A la forma pertenecen el argumento, el lenguaje artístico, la composición, los recursos materiales figurativo-expresivos: palabra, rima, ritmo, entonación, armonía, color, estilo, línea, dibujo, claroscuro, volumen, tectónica, paso, puesta en escena, montaje cinematográfico. La relación entre contenido y forma constituye una unidad. Estos procesos intelectuales no están aún entre las capacidades de la IA. No tienen interrelaciones que clasifiquen como vida social. No se les ha podido dotar de sentimientos, prejuicios, miedos, y emociones. El desarrollo del *machine learning* traerá niveles de conciencia que les permitan relacionarse con los seres humanos. Cómo ocurrirá, es especulación científica, pero se modelan escenarios en los que las inteligencias artificiales tendrán creatividad.

Ya los artistas robóticos subastan arte como *token no fungible* (TNF). Es una firma digital salvada en registros de cadena de bloques (*block chain*) que permite verificar la propiedad y autenticidad de los *ítems*. Son una modalidad de inversión. Las primeras ventas de ese tipo, creada en conjunto con inteligencias artificiales, viabilizaron su auge. El mercado de los NFT tiene tendencia al alza junto con las criptomonedas. Es una actividad compleja, pero es asequible con la creación de sitios web que recopilan NFT en *Ethereum* y *Solana*. Ponen a disposición del público imágenes NFT para cuestionar el concepto de derechos de propiedad de los activos digitales. "Es un proyecto de arte educativo ( ) los artistas están contentos con el sitio web. Si alguien desea que se elimine el contenido, el proceso de eliminación DMCA se documenta en el pie de página de *The NFT* ". (Ramírez, 2021). Es autorregulación de los contenidos digitales y una forma de monetizar contenidos en la red.

La restauración de arte es un área que se ha beneficiado de la irrupción de la IA. A partir de fotografías, grabaciones y otras fuentes; recolora pinturas de alto valor. Para esto utiliza una máquina de aprendizaje que reconoce patrones cromáticos. El algoritmo trabaja como un sofisticado

pincel. Estas redes transformadoras y algoritmos genéticos ejecutan patrones únicos. Nace un nuevo arte y una creatividad computacional, salto transitivo hasta que las máquinas sean creativas. Se complica el debate sobre quién merece el crédito por el trabajo. En la escultura y la escritura la discusión ha llegado a tribunales, con querellas que enfrentan a pintores, guionistas y otros autores, con los desarrolladores de IA. En el caso de la escultura se cuestiona la jerarquía creativa. Los robots cincelan la piedra, pero el escultor creó el concepto de la obra y lo proyectó.

Un brazo robótico con programas de escaneo y corte, ejecuta una pieza compleja en cuatro o cinco semanas. Un escultor, al estilo tradicional, necesita diez u once meses. Muchos artistas descartaron el mármol por la demora en completar una estatua, más la inhalación del polvo desprendido. El cincelado con brazos robóticos no es un quiebre con el pasado. Si separamos creatividad y ejecución, la primera es producto de la mente humana y la segunda la realiza una máquina. Esto no es nuevo, maestros universales como Miguel Ángel y Leonardo Da Vinci delegaban trabajo en ayudantes y aprendices. “La idea de que el artista trabaja solo, es un concepto romántico inventado ( ) los avances tecnológicos facilitan la tarea del escultor. Para preservar el valor artístico sigue siendo necesario el toque humano: Sólo el humano sabe cuándo parar”. (Bubola, 2021).

Los escultores pueden expandir su genio creativo con la tecnología. El punto en que se produce el debate es la cuestión de quien merece el crédito por la obra, en medio de la irrupción de los robots en la escultura. Se puede argumentar en torno a esto que, en los antiguos talleres italianos de pintura y escultura, eran muchas las manos que esculpían, pero la obra terminada llevaba solo la firma del maestro. Ahora tenemos la situación inversa, los robots trabajan (en realidad son bancadas de corte por control numérico computarizado). Y los artistas diseñan mejoran, corrigen y enriquecen ese diseño con ayuda de la IA.

En Italia hay una empresa que suministra elementos de cantería fabricada digitalmente. Sus programadores son intermediarios entre los escultores y la IA. El artista envía un modelo físico o digital, los programas lo fabrican. Los ingenieros trabajan con archivos de diseño 3D asistido por ordenador, y también escanean en 3D un modelo físico y lo escalan según necesite el artista. Desde mediados del siglo XX los robots reproducen casi cualquier cosa diseñada o fabricada por humanos. Lo hacen más rápido, con mayor exactitud y a menor costo. Con los sistemas de talla automatizada de la piedra la creatividad no se afecta y se humaniza el trabajo. La obra resultante aprovecha la capacidad de los programas de diseño digital y la precisión de los taladros y cinceles robóticos.

¿Cómo se da aquí la relación humano-IA? El robot hace lo que le ordena el diseño 3D. El programador equivale al maestro tradicional. Los ayudantes y aprendices que hacen el trabajo duro, es ahora un robot. Cuando se valoran los costes del proyecto se comprueba que es más económico que trabajando con ayudantes humanos. La robótica permite expandir el mercado de la cantería ornamental y arquitectónica, y la hace asequible a un público no tan selecto. Desde la dimensión artística, ofrece una precisión

que sobrepasa la capacidad y la imaginación humanas, lo que libera a los artistas de los límites del repertorio clásico.

Una escultura del siglo XVI se hacía con herramientas de acero forjado, como cinceles planos, buriles y otros. Se distinguían las superficies labradas más finas, de las más bastas. En el proceso robótico, el trabajo de eliminación se hace con una cabeza rotatoria que aporta uniformidad. Cada día crece el número de artistas y arquitectos que lo adoptan para explorar sus posibilidades. Es un cambio del concepto artístico. En la intersección entre forma y superficie, el robot tallador hace una incisión concreta en la superficie de la piedra, que guarda relación con la forma del conjunto. Puede amplificar, presionar, girar, retorcer y acentuar el volumen, la sensualidad de la forma. Yuxtaponer superficies de manera que se fundan y lograr a una tercera textura. Esto no puede lograrse con el cincel y el martillo.

La creatividad en este proceso, es el centro del debate en la teoría artística. Al respecto, se considera que al igual que un software crea sonidos digitales que no provienen de instrumentos analógicos, el robot hace formas sin herramientas tradicionales. En definitiva, la idea viene de la inspiración humana, que instruye a los robots de fresado y fabricación. El *machine learning* aporta al proceso creativo. Cuando los robots trabajen de una manera intuitiva, la discusión tomará otros derroteros. La aceptación de algo como arte, depende de los usuarios del propio arte. El acto creativo no implica un significado interpretativo cerrado, ni una voluntad de comunicación más allá de la necesidad del artista de crear y desarrollar actos artísticos. Entonces el arte no requiere de humanos para su generación. Es el ser humano el que atribuye el matiz artístico al fenómeno. La intencionalidad es otra cuestión, que no implica una mejor obra de arte, tan solo una presencia de la voluntad.

Frente a las habilidades de la IA, los expertos animan a potenciar la creatividad. Fu Lee y Qifan (como se citó en Putruele, 2021) plantean que, en un momento en el que las máquinas asumirán los roles mecánicos y administrativos, la destreza para pensar de forma creativa y con ello, innovar; será determinante para la conservación del empleo. La IA generará una riqueza sin precedentes, revolucionará la medicina y la educación a través de la simbiosis hombre-máquina y creará nuevas formas de comunicación y entretenimiento. Pero al liberarnos del trabajo rutinario, también desafiará los principios organizativos del orden económico y social.

Lo ideal es lo creativo potenciado por la tecnología. Mejorar los softwares existentes y apoyar la creatividad con IA. “La introducción de IA también puede requerir que los artistas desarrollen nuevas habilidades tecnológicas, lo que podría ser una barrera para aquellos menos familiarizados con estas herramientas”. (Brewer et. al., 2024). La realización de ciertos trabajos por la IA, es riesgo de pérdida cualitativa de la creatividad humana. La capacitación sistemática es fundamental para un uso eficiente y responsable. “La automatización puede socavar la creatividad, pilar del saber hacer. Este riesgo es proporcional entre los roles delegados a los sistemas y aquellos disminuidos a los actores educativos, que deberían estar sujetos a la supervisión y elección humana”. (Floridi et al., 2018).

Se argumenta que una máquina no es un creador porque no es una persona. En lo jurídico, se tratan la autoría, la invención y la creación con el término *Individuo*, para indicar que se está tipificando sobre personas naturales. La IA todavía no tiene rango de persona en los sistemas de derecho. Cuando satisfaga los requisitos legales de autoría/creación, corresponderá al legislador el debido tratamiento legal. El derecho no puede retrasarse ni adelantarse a la superestructura, debe estar en congruencia con el estado puntual de la tecnología. El avance de la IA cambiará las representaciones sociales y las leyes. La interdependencia entre la ciencia, la tecnología y la sociedad, reajustará las relaciones de los seres humanos con inteligencias más avanzadas.

El que una IA supere a la inteligencia humana no es una realidad, pero está cerca. Tienen más capacidad de procesamiento de datos que el cerebro. Pero su inteligencia es la cantidad de información que el programador le dio. La creación todavía no está entre sus capacidades. Si esto significará el final del arte, entendido como arte humano, queda en el terreno de la especulación científica y las representaciones sociales que han creado los medios. Es algo objetivo, porque como plantea Barrios et al. (2020), la interacción de los sistemas de IA con el ser humano es inevitable, su orientación a reconfigurar lo humano es innegable y su influencia en las subjetividades plantea desafíos.

Molares-Cardoso et. al (2024), realizaron una investigación sobre las capacidades creativas de los sistemas de IA en relación con las del alumnado de un grado de Publicidad y Relaciones Públicas. Se aportó evidencia de que la IA no alcanza los niveles creativos de una persona. Los estudiantes fueron mejores en fluidez, flexibilidad, originalidad y redefinición. El sistema que más se desvió fue ChatGPT, con ideas recurrentes, repetitivas y alejadas de cualquier pensamiento lateral. Se limita a decir lo mismo con otras palabras, pero sin generar ideas nuevas, se ciñe al significado, con un razonamiento analítico y convergente, mientras que el alumnado exploró diferentes direcciones en busca de pensamientos más divergentes. Los resultados manifestaron que los sistemas de IA aún no pueden competir con la capacidad creativa de una persona.

En este punto el lingüista Noam Chomsky ha sido categórico:

La mente humana no es, como *ChatGPT* y sus semejantes, una máquina estadística y glotona de cientos de terabytes de datos en pos de obtener la respuesta más plausible a una conversación o la más probable a una pregunta científica. La mente humana es un sistema sorprendentemente eficiente y elegante que opera con una cantidad de datos, sino que intenta crear explicaciones. [ ] Dejemos de llamarla entonces Inteligencia Artificial y llámémosla por lo que es y no hace: Un software de plagio, que no crea nada, sino que copia obras existentes, de artistas existentes, alterándolas lo suficiente como para escapar de las leyes de derechos de autor. (Chomsky et al., 2023)

Otra posición es la de Margaret Boden, de la Universidad de Sussex, quien diferencia tres tipos de creatividad:

La creatividad exploratoria implica partir de lo que ya está dado y explorar los límites de lo que es posible mientras se siguen unas reglas aceptadas. ( ) A lo largo de la historia del arte existen muchos ejemplos de prácticas y actividades artísticas que exploran los límites siguiendo unas reglas básicas ( ) Con esta transición del impresionismo al posimpresionismo y luego al cubismo vemos en acción el tipo creativo exploratorio. El segundo tipo de creatividad es la creatividad combinatoria. Este tipo de creatividad parte de tomar dos cosas y construir a partir de ellas una tercera totalmente distinta. (...) De esta práctica combinatoria surgen nuevos enfoques o teorías. En la música, por ejemplo, la fusión de estilos o géneros ha dado lugar a otros nuevos que son enormemente diferentes. El tercer tipo, la creatividad transformacional, es quizás el tipo de creatividad más inefable ( ) da lugar a una novedad, algo completamente distinto que cambia por completo todo. De los tres tipos de creatividad y del arte que de ellos se podría derivar es muy probable que uno crea que las máquinas y los algoritmos están destinados únicamente a una creatividad exploratoria y/o combinatoria, dejando la creatividad transformacional exclusivamente a los seres humanos. (Boden, 2023)

No obstante, la evolución tecnológica se encamina hacia sistemas de IA con todas las capacidades cognitivas humanas. Los actuales tienen áreas críticas como el razonamiento, la planificación y la creatividad. Se concentran en la búsqueda de información y tareas repetitivas, mientras el humano realiza actividades donde es imprescindible la creatividad. Pero la evolución de la interacción humano-IA se dirige a que éstas asuman la planificación y la gestión de la información, la anticipación de necesidades humanas y la toma de decisiones.

Lo que lleva a la posición que sostiene Aníbal Astobiza, que plantea:

Nuestra concepción de qué es una obra de arte parte de una teoría intuitiva que presupone intencionalidad, esfuerzo y autenticidad, que solo son posibles si son adscritas o atribuibles a la acción de un ser humano: el artista. Creo que esta concepción autoral del arte es limitada. A mi juicio, los algoritmos pueden crear arte porque pueden exhibir creatividad transformacional, de acuerdo con la tipología de Margaret Boden, y en términos descriptivos una obra creada por un ser humano no se diferencia de la obra creada por un sistema artificial. Solo nuestra idea asentada de que el arte es la expresión de la creatividad, emoción y psique de un individuo o la expresión de un acto creativo mediado por la figura del artista, nos impide valorar el arte máquina como arte genuino. Los algoritmos pueden ser herramientas, uso aumentativo de la tecnología, pero también pueden crear arte, uso sustitutivo de la tecnología. Este cambio de paradigma y sus consecuencias para el arte humano son muy relevantes, porque nos pueden llevar a explorar la pregunta de si el arte creado por los humanos ha llegado a su fin. (Astobiza, 2022)

Un nuevo escenario se abrirá cuando estos sistemas trasciendan las capacidades humanas en muchos ámbitos. Se debate en la comunidad científica cómo la IA va a transformar la sociedad y el grado de comprometimiento de la ética

y la seguridad en ese proceso. La humanidad se aboca a un proceso de convivencia con sistemas de IA cada vez más complejos y capacidades cada vez más humanas. Se adviene un panorama en el cual las inteligencias artificiales serán un factor de cambio en la manera de hacer arte y se proyecta como un punto de inflexión en la historia del arte, si finalmente se dotan de creatividad.

Las implicaciones de este escenario se verán más en la autenticidad y la trascendencia. También planteará retos jurídicos a la creación artística. Coronel, según se cita en Martínez (2024), dice que, en muchas ocasiones las inteligencias artificiales se entrenan utilizando obras de otros artistas, a veces sin su consentimiento. Destaca que esta práctica plantea serios problemas éticos, ya que las obras originales son utilizadas para educar a la IA sin que el autor reciba crédito ni compensación, lo cual infringe los derechos de autor. La falta de transparencia en el entrenamiento de las IA refuerza la necesidad de regulación y consenso para proteger a los creadores.

Al respecto dice Porcelli (2020), que la creciente digitalización de la actividad humana ha fusionado los mundos físico, digital y biológico de manera que transformará a la humanidad en su esencia misma. Esta nueva realidad utiliza metadatos, los cuales necesitan aplicaciones y soluciones de inteligencia artificial para ser procesados. Si bien la inteligencia artificial ayudará a resolver los grandes problemas económicos y sociales cada vez más complejos, también plantea numerosos dilemas éticos y la necesaria formulación de una legislación moderna acorde a la realidad a regular. El análisis normativo tiene que ser sistemático, en el marco de las estrategias internacionales para la Inteligencia Artificial, para que contribuya a su constante actualización.

Sobre los efectos en la política, la comunicación, y la gobernanza en general, en el contexto de una sociedad tecnologizada, hay reflexiones que obligan a repasar el principio de la responsabilidad en la ciencia<sup>1</sup>.

(...) en este siglo XXI se viene produciendo lo que los autores de la primera generación de la Escuela de Fráncfort llamaron en el siglo pasado un "eclipse de la razón", producido por el triunfo de la razón instrumental y estratégica que colonizaba todo el ámbito del espacio público. Con el agravante de que en aquel tiempo fue posible superar el eclipse de la razón al descubrir la existencia de otro tipo de razón, la razón comunicativa, que nos permitiría entendernos y construir juntos un mundo nuevo. Pero en nuestra sociedad tecnologizada, atravesada por infinitas conexiones, cuando las decisiones deben tomarse con tal celeridad que no hay tiempo para calibrar si las noticias que llegan a través de ellas son *deepfakes*, creaciones de *ChatGPT* en alguna de sus versiones, o son veraces y bien informadas, es justamente la razón comunicativa la que está quedando eclipsada, cuando es indispensable para construir una vida humana justa y feliz, y, por supuesto sociedades más democráticas. Es urgente cuidar la palabra, es preciso cultivar la democracia en nuestro

tiempo. ¿Aprovechando los grandes beneficios que puede aportar la IA o poniendo en sus manos la construcción de un mundo mejor, como sugieren un buen número de autores? (Cortina, 2024)

Es inminente un nuevo paradigma en los algoritmos de IA, sin supervisión humana. Este método de aprendizaje permitirá que la IA explore, observe e interactúe con los datos de forma autónoma sin categorizar antes la información. ¿Qué implica esto para los creadores?

Pronto podríamos ceder la autoría. Estamos desatando sobre el mundo la tecnología más poderosa jamás creada: la IA. La IA es radicalmente diferente de la imprenta, de la bomba atómica y de cualquier otra invención. Es la primera tecnología de la historia que puede tomar decisiones y crear nuevas ideas por sí misma. (...) y la IA que conocemos hoy, en 2024, es apenas la forma rudimentaria de esta revolución. No tenemos idea de lo que se viene. ( ) La consecuencia es un terremoto social y político. Con la llegada de la IA, por primera vez las historias que sustentan las sociedades humanas son fruto de una inteligencia no humana. La IA puede ser enormemente beneficiosa, pero si se descontrola puede plantear un peligro existencial. Para mí, IA no es la abreviatura de inteligencia artificial, sino de inteligencia alienígena. (...) en el sentido de que toma decisiones e inventa ideas de una manera fundamentalmente diferente a la humana. Es un tipo alienígena de inteligencia. Y es muy peligroso dejar libres por el mundo a miles de millones de agentes alienígenos sin tener manera de controlar que utilicen su enorme poder en beneficio nuestro. (Hinton, 2025)

Para el arte es un cambio radical. La IA requiere que se asignen valores a grandes volúmenes de datos para reconocer patrones. Con aprendizaje no supervisado tendrá mayor autonomía, eficiencia y adaptabilidad, y una eficiencia computacional sin parangón. Reconocerá patrones no percibidos por los humanos, relaciones, estructuras, formas, estilos, matices. Se optimizarán los sistemas de detección de falsificaciones. Interactuará con el entorno sin intervención humana. Razón para que las universidades formen artistas con competencias en IA. Profesionales que entiendan sus ventajas y contrasentidos. En el currículo, la investigación y la extensión universitaria debe haber una aproximación a esta tecnología. El arte tiende a la fusión de la creatividad humana con la IA, pero con un espíritu crítico y ético. Capacitar en su uso y regulación es un área proactiva de los centros de educación superior.

Todavía las obras de arte que crean los robots, basan sus algoritmos en modelos que se inspiran en el funcionamiento del cerebro. Esos sistemas aprenden con información que se les brinda por los programadores. Con ella aprovechan el contexto, rellenan información faltante y utilizan la experiencia. Lo que se logra es una creatividad a partir de la arbitrariedad. Creaciones que no tienen sentido. Porque el sentido lo aportan los seres humanos. De cualquier manera, el arte creado por IA seguirá planteando dilemas sobre la autoría, la creatividad, la inspiración y la originalidad.

## CONCLUSIONES

<sup>1</sup> Principio de la responsabilidad de Hans Jonas: El orden ético está presente, no como realidad visible, sino como un llamado sensato que pide calma, prudencia y equilibrio. Es un nuevo orden, no debe ser hecho todo lo que es posible hacer.

El uso de la IA en el mundo del arte es, en general, beneficioso. Permite un mejor entendimiento de la creatividad mediante su replicación a través de modelos artificiales. Y, desde el punto de vista artístico, sirve de instrumento creativo.

Los productos originados por cualquier dispositivo mecánico o virtual solo serán obras de arte si atendemos a criterios estrictamente humanos que devuelvan el estatuto de artista al diseñador, programador o autor del código, y el papel del reconocimiento al espectador. En caso contrario se corre el riesgo de devaluar la noción de arte para encajarla en el limitado mundo de la IA.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Astobiza, A. M. (2022). Arte y algoritmos. *Aisthesis*, (72), 282-297. <https://dx.doi.org/10.7764/aisth.72.15>.
- Barrios Tao, H., Díaz Pérez, V., y Guerra, Y. (2020). Subjetividades e inteligencia artificial: desafíos para lo humano. *Veritas*, (47), 81-107. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-92732020000300081>.
- Becerra, J. (2018, junio 14). Por qué las máquinas nunca podrán crear arte. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/eme/diseno/2018/06/14/5b228f79e2704ef90f8b4689.html>.
- Boden, M. (2023). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. Routledge.
- Brewer, P., Cuddy, L., Dawson, W., y Stise, R. (2024). Artists or art thieves? media use, media messages, and public opinion about artificial intelligence image generators. *AI & Soc.* <https://doi.org/10.1007/s00146-023-01854-3>.
- Bubola, E. (2021, agosto 13). We don't need another Michelangelo. In Italy, it's robots turn to sculpt. *The New York Times*.
- Campos Cancino, G., y Palacios Picos, A. (2018). La creatividad y sus componentes. *Creatividad y Sociedad* (27) 167-183. [http://creatividadysociedad.com/articulos/27/7.La creatividad y sus componentes.pdf](http://creatividadysociedad.com/articulos/27/7.La%20creatividad%20y%20sus%20componentes.pdf).
- Cast, D. (2022). ¿Qué es el Arte? 4 puntos para definirlo. *Decademia Blog*. <https://decademia.com/que-es-el-arte/>.
- Chomsky, N., Roberts, I., y Watumull, J. (8 de marzo de 2023). The False Promise of ChatGPT. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2023/03/08/opinion/noam-chomsky-chatgpt-ai.html>.
- Comisión Europea (2018). "Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones: Inteligencia Artificial para Europa". *COM (2018) 237 final*. 25 de abril de 2018. Bruselas.
- Cortés, D. (2025). ¿Qué es la creatividad y cómo estimularla? Universidad CESUMA. <https://www.cesuma.mx/blog/que-es-la-creatividad-2025y-como-estimularla.html>.
- Cortina, A. (2025). *¿Ética o ideología de la inteligencia artificial? El eclipse de la razón comunicativa en una sociedad tecnolozada*. Paidós. [https://proassets-pdlcom.cdnstatics2.com/usuarios/libros\\_contenido/arius/59/58412\\_Etica\\_o\\_ideologia\\_de\\_la\\_inteligencia\\_artificial.pdf](https://proassets-pdlcom.cdnstatics2.com/usuarios/libros_contenido/arius/59/58412_Etica_o_ideologia_de_la_inteligencia_artificial.pdf).
- Fernández, J., Llamas, F. y Gutiérrez-Ortega, M. (2019). Creatividad: Revisión del concepto. *REIDOCREA*, 8, 467-483.
- Floridi, L., Cowls, J., Beltrametti, M., Chatila, R., Chazerand, P., Dignum, V., Luetge, Ch., Madelin, R., Pagallo, U., Rossi, F., Schafer, B., Valcke, P., y Vayena, E. (2018). AI4People – An ethical framework for a good AI society: Opportunities, risks, principles, and recommendations. *Minds and Machines*, 28, 689-707.
- Hinton, G. (Anfitrión). (10 de enero de 2025). *25 Years of the 21st Century: 5. The Age of Artificial Intelligence* [Episodio de podcast de audio] <https://www.bbc.co.uk/programmes/m0026nnc>.
- Kurzweil, R. (2017). *The Singularity is near*. Penguin Group. (p. 135-136).
- Martínez, R. (15 de noviembre 2024). *Inteligencia artificial: transforma el arte y redefine la creatividad*. [https://unamglobal.unam.mx/global\\_revista/inteligencia-artificial-transforma-el-arte-y-redefine-la-creatividad/](https://unamglobal.unam.mx/global_revista/inteligencia-artificial-transforma-el-arte-y-redefine-la-creatividad/).
- Molares-Cardoso, J., Badenes-Plá, V., y Maiz-Bar, C. (2024). Creatividad humana vs. creatividad artificial: estudio comparativo entre estudiantes universitarios y chatbots en la generación de ideas. *Palabra Clave*, 27(1), e27110. Epub April 08. <https://doi.org/10.5294/pacla.2024.27.1.10>.
- Porcelli, A. M. (2020). La inteligencia artificial y la robótica: sus dilemas sociales, éticos y jurídicos. *Derecho global. Estudios sobre derecho y justicia*, 6(16), 49-105. Epub 27 de enero de 2021. <https://doi.org/10.32870/dgedj.v6i16.286>.
- Pradier, A. (2021, diciembre 17). No, un robot no es un artista. *Infobae*. <https://www.infobae.com/cultura/2021/12/17/no-un-robot-no-es-un-artista/>.
- Putruele, M. (2021, octubre 6). Cómo la Inteligencia Artificial revolucionará nuestras vidas en los próximos 20 años. *Infobae*. <https://www.infobae.com/america/2021/10/06/como-la-inteligencia-artificial-revolucionara-nuestras-vidas-en-los-proximos-20-anos/>.
- Ramírez, D. (2021, 30 de noviembre). *The Billion Dollar Torrent from NFT Bay is Art, Says Geoffrey Huntley*. Beincrypto. <https://beincrypto.com/the-billion-dollar-torrent-from-nft-bay-is-art-says-geoffrey-huntley/>.

Sánchez Carlessi, H. (2017). Arte, creatividad y desarrollo humano. *Tradición, Segunda época*, (17), 18–24. <https://doi.org/10.31381/tradicion.v0i17.1362>.

World Commission on the Ethics of Scientific Knowledge and Technology. (2017). *Report of COMEST on robotics ethics*. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.