

## Inteligencia artificial generativa para la educación de las artes: diálogo y análisis crítico sobre el concepto de experiencia creativa

Carlos Escaño 

(Universidad de Sevilla – US, Sevilla, España)

**RESUMEN — Inteligencia artificial generativa para la educación de las artes: diálogo y análisis crítico sobre el concepto de experiencia creativa** — El capítulo “¿Cuál es el vínculo entre el arte y la inteligencia artificial desde una práctica pedagógica crítica?” propuesto por Escaño y Osuna-Acedo (2024) proponía una reflexión poshumana sobre inteligencia artificial (IA), artes y educación crítica. El ejercicio dialógico presentado en este artículo continúa y profundiza en la reflexión analizando, entre el sujeto humano y la IA generativa, el concepto de experiencia creativa, un contexto epistemológico necesitado del componente crítico y compromiso ético y educativo.

### **PALABRAS CLAVE**

Educación artística. Inteligencia artificial generativa. Experiencia creativa. Simulacro. Diálogo.

**ABSTRACT — Generative artificial intelligence for arts education: dialogue and critical analysis on the concept of creative experience** — The chapter “What is the link between art and artificial intelligence from a critical pedagogical practice?” proposed by Escaño and Osuna-Acedo (2024) offers a posthuman reflection on artificial intelligence (AI), arts, and critical education. The dialogical exercise presented in this article continues and deepens the reflection by analyzing, between the human subject and generative AI, the concept of creative experience, an epistemological context requiring a critical component and ethical and educational commitment.

### **KEYWORDS**

Art Education. Generative Artificial Intelligence. Creative Experience. Simulacrum. Dialogue.

**RESUMO — Inteligência artificial generativa para a educação das artes: diálogo e análise crítica sobre o conceito de experiência criativa** — O capítulo “Qual é o vínculo entre a arte e a inteligência artificial a partir de uma prática pedagógica crítica?” proposto por Escaño e Osuna-Acedo (2024) oferece uma reflexão pós-humana sobre inteligência artificial (IA), artes e educação crítica. O exercício dialógico apresentado neste artigo continua e aprofunda a reflexão, analisando, entre o sujeito humano e a IA generativa, o conceito de experiência criativa, um contexto epistemológico que necessita de um componente crítico e compromisso ético e educacional.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Arte/Educação. Inteligência artificial generativa. Experiência criativa. Simulacro. Diálogo.

## Introducción

“¿Cuál es el vínculo entre el arte y la inteligencia artificial desde una práctica pedagógica crítica?”. Esta pregunta es el título del capítulo coescrito por el autor del presente artículo junto a la profesora y doctora especialista en educación mediática Sara Osuna, de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), para el monográfico “Inteligencia Artificial y educación: construyendo puentes”, coordinado por Amaia Arroyo Sagasta (2024). Asimismo, el ejercicio de investigación y texto del capítulo supuso la base de la participación del autor en una de las mesas de diálogo del “Encuentro Internacional de Arte/Educação: Grupos de Pesquisa ENREDE”, celebrado en São Paulo, Brasil, en diciembre del 2023<sup>1</sup>, un contexto internacional de discusión científica que propició un debate que ahora continúa y se desarrolla en el presente artículo.

El capítulo reseñado proponía una conversación poshumana entre la máquina de inteligencia artificial (IA) y el ser humano, en relación a los retos y contextos pedagógico-artísticos que se abren en torno a la implicación de la inteligencia artificial. La práctica dialógica aquí presentada sirve para continuar y profundizar sobre los modos, preocupaciones y percepciones científicas del hecho artístico en tanto experiencia creativa — y sus vínculos sociales, cognitivos y culturales —, hoy atravesada por el algoritmo de la inteligencia artificial, para así poder seguir analizando, entre el sujeto humano y la máquina digital, una situación epistemológica necesitada del componente crítico y compromiso ético y educativo.

El discurso reflexivo del capítulo señalado se extiende al presente artículo. Y para una tarea sistematizada del diálogo y análisis, se propone un ejercicio de síntesis de ese texto para empezar a retomar la conversación ya iniciada.

## **Síntesis del capítulo “¿Cuál es el vínculo entre el Arte y la Inteligencia Artificial desde una práctica pedagógica crítica?”**

Los procedimientos de creación cultural y artística siempre han estado estrechamente vinculados al desarrollo tecnológico. El propio término arte nace de

la misma raíz etimológica, conceptual y productiva que la idea de tecnología: *tékne*. Este camino histórico, por naturaleza convergente, nos sitúa ahora en un espacio contemporáneo postdigital en el que la inteligencia artificial imprime nuevas controversias. Nos encontramos ante una coyuntura que provoca una revisión crítica necesitada de un acercamiento analítico desde la dimensión educativa, la cual es uno de sus principales motores de desarrollo, entendimiento y producción. Derechos de autor, nuevos medios de producción cultural, relaciones posthumanas, epistemología y estética son algunos de los destacados espacios conceptuales impactados por esta relación entre las artes y la inteligencia artificial.

A partir de este mapa de conceptos, se propone un capítulo que, en consecuencia, parte de una reflexión general y principal: *¿cuál es el vínculo entre el arte y la inteligencia artificial desde una práctica pedagógica crítica?* A su vez, esta pregunta se subdivide en otras cuatro cuestiones derivadas para poder dar una respuesta más completa y plural a ese interrogante primordial. El desarrollo del texto participa de un diálogo visual entre la máquina y el ser humano e incluye discusiones con dos chatbots: *Gemini*, herramienta de IA colaborativa desarrollada por *Google* con tecnología PaLM 2, y *ChaGPT*, aplicación desarrollada en 2022 por *OpenAI*.

A modo de introducción se parte de la pregunta: *¿qué vínculos han existido entre la producción artística y la tecnología digital?* Se traza una panorámica general sobre la evolución tecnológica y las artes: un recorrido histórico que facilitará algunas claves para comprender la simbiosis de las artes con la tecnología, desde la más primigenia hasta la digital y actualmente algorítmica.

Posteriormente, nos situamos en un interrogante focalizado ya en la contemporaneidad y que atiende al potencial y desarrollo factual de la denominada inteligencia artificial generativa y su impacto sobre la cultura y la acción artística. Es decir, surge la cuestión derivada *¿qué sucede en ese terreno que enlaza las artes con el desarrollo de la inteligencia artificial?* En otras palabras, una aproximación a los tipos de herramientas y prácticas artísticas que se están desarrollando en la actualidad.

La siguiente pregunta se contextualiza en el terreno práctico y educativo: *¿cuáles son los ejemplos más destacados de proyectos pedagógicos que integran el arte y la inteligencia artificial y qué impacto han tenido en el aprendizaje del estudiantado?* Se abordan algunos casos de interés sobre la aplicabilidad de la inteligencia artificial en entornos educativos-artísticos.

Por último, toca reflexionar con un último interrogante, desde un punto de vista pedagógico y crítico, sobre *cuáles son los retos que emergen de esta coyuntura social, estética y tecnológica*. Desafíos que se relacionan con aspectos éticos, profesionales y educativos (derechos de autor, autenticidad/originalidad, dependencia tecnológica, sesgo informativo, etc.).

El capítulo que se propone implica una aproximación al vínculo educativo entre artes e inteligencia artificial generativa desde una perspectiva crítica y, en consecuencia, más que aportar respuestas cerradas, pretende ser una provocación reflexiva y fomentar la necesidad de análisis crítico.

Las principales referencias científicas en las que se apoya el trabajo se relacionan con Baker y Sicchio (2016), Freire (1999), Machado, Romero y Greenfield, (2021), Martín Prada (2023; 2024) y Pasquinellin (2019).

Los datos completos de referencia del capítulo de libro son:

ESCAÑO, Carlos; OSUNA-ACEDO, Sara. *¿Cuál es el vínculo entre el Arte y la Inteligencia Artificial desde una práctica pedagógica crítica?* En: ARROYO-SAGASTA, Amaia (Coord.). *Inteligencia artificial y educación: construyendo puentes*, p. 83-98. Barcelona: Graó.

Asimismo, el texto desarrollado incorporaba un recorrido visual articulado a través de IA, en el que a partir de la facilitación de un conjunto de *prompts* [instrucciones], el *software* de IA Stable Diffusion desarrolló una serie de imágenes que ilustraban las ideas trabajadas (Figura 1).

**Figura 1 — Fotomontaje de imágenes ilustrativas del capítulo ¿Cuál es el vínculo entre el Arte y la Inteligencia Artificial desde una práctica pedagógica crítica? (Esaño y Osuna-Acedo, 2024)**

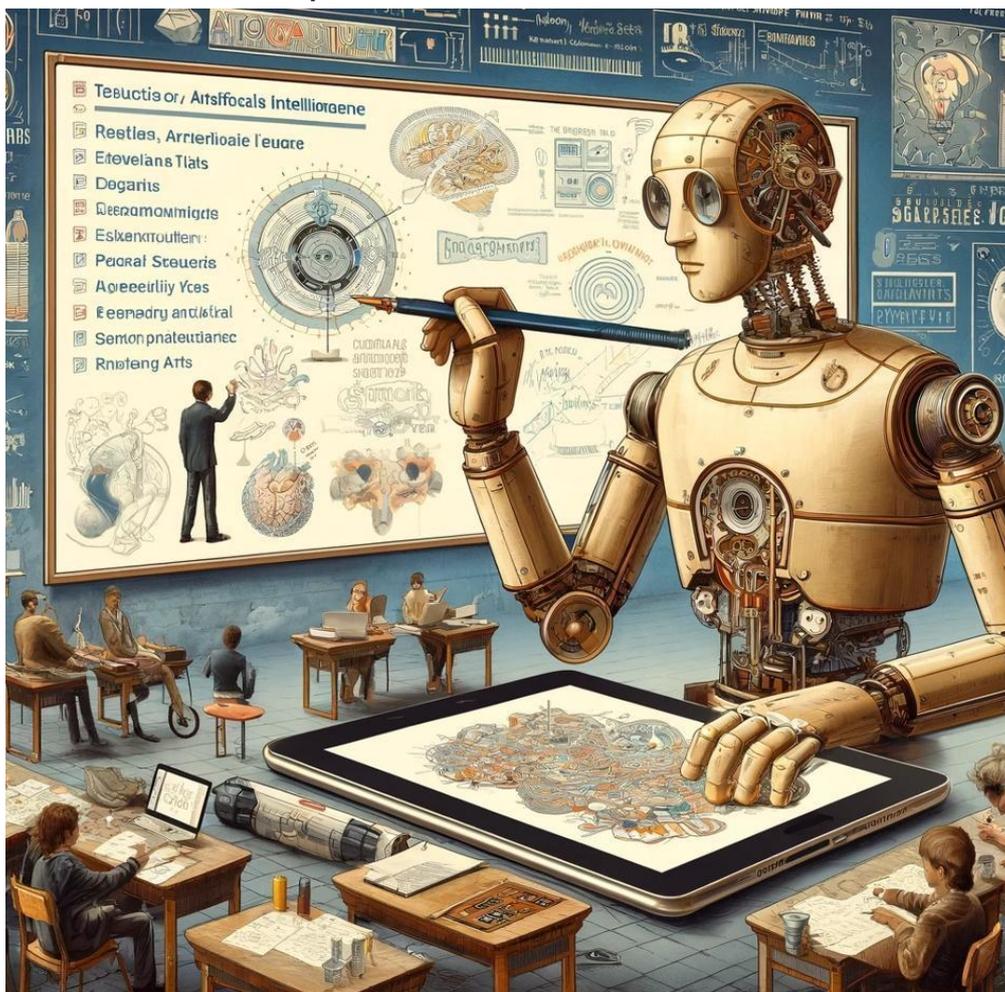


Fuente: Generadas por Stable Difussion.

A modo de síntesis, en el presente artículo emplazamos a la IA ChatGPT 4o y DALL-E 3 a que, bajo su criterio, realizara una imagen que pudiera resumir visualmente el contenido propuesto en el capítulo (Figura 2.) El texto de respuesta de la IA a la petición realizada fue el siguiente:

Aquí tienes una visualización que traduce el análisis textual del capítulo "¿Cuál es el vínculo entre el arte y la inteligencia artificial desde una práctica pedagógica crítica?". La imagen refleja la intersección entre arte, inteligencia artificial y educación, destacando elementos históricos y futuristas para capturar tanto el encanto de los dispositivos mecánicos como el diseño moderno de las herramientas digitales. La inclusión de un autómatata retrofuturista dibujando, junto a estudiantes interactuando con tecnologías contemporáneas, simboliza las conexiones y tensiones exploradas en el texto (OpenAI, 2024).

**Figura 2 — Resumen visual de los contenidos. Imagen efectuada a través de DALL-E a petición realizada a ChatGPT4o**



Fuente: Generado por DALL-E 3.

## Concepto de inicio: Inteligencia Artificial Generativa

Para acotar el territorio conceptual de partida, se hace necesario la aclaración del significado y las distinciones previas que encierra la idea de inteligencia artificial que se maneja.

Desde que el término *inteligencia artificial* fuera acuñado a mitad de siglo XX, durante la Conferencia de Dartmouth, el concepto ha evolucionado permitiendo diferentes clasificaciones dependiendo de la funcionalidad, método o características de autonomía. Si atendemos a las dos grandes tipologías de inteligencia artificial en función de sus capacidades, encontraremos, por un lado, la *inteligencia artificial estrecha* (conocida por su acrónimo en inglés ANI, *Artificial Narrow Intelligence*), cuando hablamos de una IA orientada a tareas limitadas y específicas. Y, por otro lado, está la *inteligencia artificial general* (*Artificial General Intelligence*, AGI), como aquel tipo de inteligencia artificial que puede igualar la tarea intelectual del ser humano en tanto que *aprende* y *entiende*, realizando múltiples y diversas tareas. Dentro de esta clasificación, la actual *inteligencia artificial generativa* está ubicada en el primer grupo señalado, la ANI. Es decir, una inteligencia que es capaz de desarrollar producciones específicas sean sonoras, visuales, audiovisuales o literarias con una potencialidad asombrosa. Su modo operativo usual se resume en facilitar al *software* (sea de creación visual, audiovisual, literaria o sonora) una instrucción de texto (*prompt*) y la máquina responde proponiendo una interpretación de lo que se quiere. El resultado es fruto de un entrenamiento del *software* donde han sido consultados previamente un gran volumen de datos procedentes la producción cultural e informativa existentes, extrayendo y calculando patrones para, finalmente, conformar una producción *nueva*. Un gesto aparentemente sencillo que gana complejidad dependiendo de las ilimitadas posibilidades creativas propias de la persona facilitadora del *prompt*: persiguiendo un perfeccionamiento de estilo, la mera experimentación o la consecución acabada de una producción cultural completa.

## Método de análisis crítico

El ejercicio metodológico que se pretende en este artículo es una propuesta de análisis dialógico crítico, donde el ser humano y la máquina entran en conversación. El *software* de inteligencia artificial generativa utilizado es OpenAI ChatGPT, en su versión 4o.

De inicio, se facilita de manera íntegra el capítulo reseñado al *software* de IA para su análisis detallado y se le propone que se comience una discusión a partir de interrogantes para un debate científico fundamentado. Igualmente, se le cuestiona a la IA sobre el modo sistemático de análisis que se efectuará. A continuación, se resume — incluyendo las fuentes consultadas — la respuesta facilitada por ChatGPT 4o (OpenAI, 2024):

Para realizar un análisis exhaustivo del capítulo se ha utilizado una metodología de análisis cualitativo, utilizando diferentes técnicas combinadas que permiten desglosar y comprender en profundidad el contenido, contexto y las implicaciones del texto:

*A. Análisis de contenido.* Basado en Krippendorff (2018) y Neuendorf (2017). El análisis de contenido permite descomponer el texto en categorías temáticas y conceptos clave. Este proceso incluye:

- Codificación temática: identificación y codificación de temas principales y subtemas dentro del capítulo, como la relación histórica entre arte y tecnología, la pedagogía crítica, y los desafíos éticos y legales de la IA.
- Frecuencia y significado: evaluación de la frecuencia con la que aparecen ciertos términos y conceptos, y análisis del significado y contexto en que se utilizan.
- Relaciones y patrones: detección de relaciones y patrones entre diferentes temas y conceptos para entender cómo se interconectan y refuerzan mutuamente.

*B. Análisis crítico del discurso.* Basado en Fairclough (2013) y Van Dijk (2008). Este análisis crítico se enfoca en el modo en el que el lenguaje utilizado en el texto refleja y construye realidades sociales y relaciones de poder. Se sintetiza en tres apartados:

- Contexto sociocultural: examen del contexto sociocultural en que se sitúa el texto, incluyendo la influencia de la tecnología digital en las artes y la educación.
- Perspectivas y posicionamientos: identificación de las perspectivas y posicionamientos ideológicos de los autores respecto a la inteligencia artificial y la pedagogía crítica.
- Representaciones y narrativas: análisis de las representaciones y narrativas sobre la IA y el arte, y cómo estas contribuyen a la construcción de significados en el ámbito educativo.

C. *Análisis hermenéutico*. Basado en Gadamer (2004) y Ricoeur (2016). Interpretación profunda del texto para comprender sus significados implícitos y explícitos. Este proceso incluiría:

- Interpretación contextual: interpretación del texto en su contexto histórico y cultural, considerando las referencias a figuras como Jaquet-Droz y conceptos de la teoría crítica.
- Comprensión profunda: desentrañar las implicaciones filosóficas y pedagógicas de la relación entre arte y tecnología como se presenta en el texto.
- Reflexión crítica: reflexión crítica sobre las preguntas y desafíos planteados por los autores, evaluando sus implicaciones para la práctica educativa y la investigación en el campo de las artes y la IA.

D. *Métodos de investigación educativa*. Análisis basado en Creswell (2014), Merriam y Tisdell, (2015) y Stake (1995). Asimismo, se evalúa la aplicabilidad y el impacto de las ideas presentadas en el texto:

- Revisión de literatura: Comparar las ideas y propuestas del capítulo con la literatura existente sobre IA, arte y pedagogía crítica.
- Estudios de caso: Identificar y analizar estudios de caso relevantes que ejemplifiquen la integración de la IA en la educación artística, evaluando su impacto en el aprendizaje y la creatividad.
- Entrevistas y encuestas: Recopilar opiniones y experiencias de educadores y estudiantes sobre el uso de IA en el arte y la educación, para contrastar y validar las propuestas teóricas del texto.

E. *Triangulación*. Ejercicio basado en Denzin (2012) y Patton (2015). La triangulación metodológica garantiza la validez y fiabilidad del análisis:

- Múltiples fuentes de datos: integrar datos provenientes de diferentes fuentes, como el propio texto, literatura académica, entrevistas, y estudios de caso.
- Diversos métodos analíticos: aplicar múltiples métodos analíticos (análisis de contenido, análisis crítico del discurso, análisis hermenéutico) para obtener una visión más completa y matizada del texto.
- Contraste de perspectivas: comparar y contrastar diferentes perspectivas y enfoques teóricos para enriquecer la interpretación y comprensión del texto.

## Resultados y discusión sobre inteligencia artificial y experiencia creativa

### 1. Análisis del capítulo efectuado a través del software ChatGPT 4o

Tabla 1 — Síntesis de resultados (OpenAI, 2024)

A. Análisis de contenido
<b>Codificación temática</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Historia y evolución de la tecnología en el arte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Autómata de Jaquet-Droz como precursor.</li> <li>○ Evolución de herramientas digitales y algoritmos.</li> <li>○ IA en la producción artística contemporánea.</li> </ul> </li> <li>• <b>Pedagogía crítica y educación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Influencia de Paulo Freire</li> <li>○ Pensamiento crítico y emancipación</li> <li>○ Proyectos pedagógicos innovadores</li> </ul> </li> <li>• <b>Desafíos éticos y legales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Derechos de autor y propiedad intelectual</li> </ul> </li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Autenticidad y originalidad en el arte generado por IA</li> <li>○ Sesgos informativos y democracias culturales</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Relación arte y tecnología</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Interacción simbiótica</li> <li>○ Creatividad algorítmica</li> <li>○ Cultura algorítmica</li> </ul>
<b>Frecuencia y significado</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Tecnología y arte:</b> se menciona repetidamente la interdependencia histórica y contemporánea entre tecnología y arte. La IA se presenta como una extensión moderna de esta relación.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Pedagogía crítica:</b> Freire y la pedagogía crítica se citan como marcos teóricos esenciales para entender y abordar las implicaciones educativas de la IA en el arte.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Ética y derechos:</b> Se destacan las implicaciones éticas y legales recurrentemente, subrayando la necesidad de un enfoque crítico y reflexivo en la educación artística.</li> </ul>
<b>Relaciones y patrones</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Interacción entre historia y futuro:</b> se establece una conexión entre el pasado (autómatas como Jaquet-Droz) y el futuro (IA generativa) para contextualizar la evolución de la tecnología en el arte.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Similitudes y diferencias:</b> se exploran similitudes entre los antiguos autómatas y las actuales tecnologías de IA, señalando tanto continuidades como rupturas en términos de capacidad creativa y autonomía.</li> </ul>
<b>B. Análisis crítico del discurso</b>
<b>Contexto sociocultural</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Modernidad y posmodernidad:</b> el texto se sitúa en un contexto donde la modernidad técnica se mezcla con preocupaciones posmodernas sobre la identidad, la autoría y la autenticidad en el arte.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Influencia cultural:</b> la influencia de películas como "Blade Runner" se usa para ilustrar el impacto cultural de la tecnología en nuestras percepciones de la creatividad y la humanidad.</li> </ul>
<b>Perspectivas y posicionamientos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Crítica al tecnocentrismo:</b> se cuestiona el predominio de la tecnología como reemplazo de la creatividad humana, enfatizando la necesidad de una educación que mantenga la agencia humana en el centro.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Posthumanismo:</b> se reconoce la sociedad contemporánea como un ensamblaje de humanos y máquinas, promoviendo una comprensión crítica de esta interrelación.</li> </ul>
<b>Representaciones y narrativas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Romanticismo tecnológico vs. Realismo crítico:</b> el texto oscila entre un reconocimiento del encanto y potencial de la IA en el arte y una crítica realista de sus limitaciones y riesgos éticos.</li> </ul>
<b>C. Análisis hermenéutico</b>
<b>Interpretación contextual</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Autómata de Jaquet-Droz:</b> se interpreta como una metáfora de la evolución tecnológica y su capacidad para emular la creatividad humana, planteando cuestiones sobre lo que significa ser creativo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>IA Generativa:</b> se considera tanto como una herramienta poderosa como un desafío ético, requiriendo una reflexión profunda sobre su impacto en la producción cultural.</li> </ul>
<b>Comprensión profunda</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Creatividad y originalidad:</b> se debate si la IA puede considerarse realmente creativa, ya que su producción se basa en datos preexistentes y no en una verdadera innovación o pensamiento abstracto.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Ética y propiedad:</b> se reflexiona sobre la propiedad intelectual y la ética en la producción artística por IA, cuestionando quién es el verdadero autor y cómo deben manejarse los derechos de autor.</li> </ul>
<b>Reflexión crítica</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Pedagogía crítica:</b> se enfatiza la necesidad de una pedagogía que no solo enseñe el uso de tecnologías de IA, sino que también fomente una comprensión crítica y ética de su impacto.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Democratización vs. Elitización:</b> se analiza si la IA democratiza el arte haciéndolo más accesible, o si, por el contrario, contribuye a una nueva forma de elitización basada en el acceso tecnológico.</li> </ul>
<b>D. Métodos de investigación educativa</b>
<b>Revisión de literatura</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Comparación con Otros Trabajos:</b> se compara el enfoque del capítulo con otros estudios sobre IA y educación, destacando la novedad de su enfoque crítico y emancipador.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Evidencia Empírica:</b> se evalúan ejemplos de proyectos pedagógicos que integran IA y artes, como los de Stanford y ISTE, para validar las propuestas teóricas del texto.</li> </ul>
<b>Estudios de Caso</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Proyectos pedagógicos:</b> análisis detallado de proyectos como los talleres de IA y artes en Stanford y las guías de ISTE, evaluando su impacto en el aprendizaje y la creatividad del alumnado.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Museos e IA:</b> se examinan iniciativas de museos como moma y el Museo de Arte de Filadelfia que utilizan IA para fomentar la creatividad y la comprensión crítica en el arte.</li> </ul>
<b>Entrevistas y encuestas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Opiniones de educadores y estudiantes:</b> recopilación de experiencias y percepciones de educadores y estudiantes sobre el uso de IA en el arte y la educación, proporcionando una visión práctica que complementa el análisis teórico.</li> </ul>
<b>E. Triangulación</b>
<b>Múltiples fuentes de datos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Texto principal:</b> análisis detallado del capítulo como fuente primaria.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Literatura académica:</b> comparación con estudios y teorías relevantes en el campo de la IA, arte y pedagogía crítica.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Datos Empíricos:</b> información obtenida de estudios de caso y entrevistas para validar y enriquecer el análisis.</li> </ul>
<b>Diversos métodos analíticos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Integración de métodos:</b> combinación de análisis de contenido, ACD, análisis hermenéutico y métodos de investigación educativa para obtener una visión completa y matizada del texto.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Contraste de perspectivas:</b> comparación y contraste de diferentes enfoques teóricos y prácticos para enriquecer la interpretación del texto.</li> </ul>

## 2. Desarrollo dialógico sobre creatividad y experiencia artística

Desde el texto estudiado se propone una reflexión sobre la autenticidad y originalidad en la producción de contenidos artísticos por inteligencia artificial, exponiendo que existen dudas sobre si tales contenidos son una expresión artística legítima. Ya que la creatividad de la IA estará siempre condicionada y limitada al uso de una información contenida en su entrenamiento que, por tanto, estará ubicada en unas coordenadas de patrones preexistentes.

Ante esta coyuntura de acción productiva, se sintetiza lo que la inteligencia artificial hace explícito (OpenAI, 2024):

- *Creatividad humana vs. Algorítmica.* La creatividad humana es un proceso complejo que involucra inspiración, intuición, experiencia y emoción. Los artistas humanos no solo combinan elementos de manera novedosa, sino que también infunden sus obras con significado y contexto cultural, social y personal.
- *IA como herramienta de extensión.* La IA debe ser vista como una herramienta poderosa que puede ampliar las capacidades creativas de los artistas humanos. Al igual que en su momento lo fueron la cámara fotográfica o el software de edición digital, la IA puede ofrecer nuevas formas y medios para la expresión artística, pero no reemplaza la creatividad humana.

- *Legitimidad del arte generado por IA.* Las obras generadas por IA pueden ser consideradas legítimas en tanto que productos artísticos, siempre y cuando se reconozcan sus limitaciones y el contexto en que fueron creadas. Es crucial mantener una distinción clara entre la creatividad algorítmica y la humana, y apreciar cada una por sus propias características y contribuciones.
- *Contexto y propósito.* La legitimidad de una obra de arte también depende de su contexto y propósito. Las creaciones de IA pueden ser vistas como colaboraciones entre humanos y máquinas, y su valor puede residir en la innovación tecnológica, la exploración de nuevas formas de arte y la reflexión sobre la propia naturaleza de la creatividad.

Es destacable que la IA asuma que su ejercicio, dentro de lo que podría ser una práctica de producción artística, plantee importantes dudas sobre la autenticidad y originalidad. En esta misma línea, justifica que “sin embargo, en lugar de ver estas dudas como obstáculos, podríamos considerarlas como oportunidades para ampliar nuestra comprensión de lo que significa ser creativo y cómo podemos integrar nuevas tecnologías en nuestras prácticas artísticas de manera significativa y reflexiva” (OpenAI, 2024). Igualmente, propone que la clave está en comprender la producción creativa como un proceso colaborativo que implica interacciones sociales y culturales, asociándose directamente a la concepción sobre la acción creativa de Sawyer (2006).

No obstante, observando la afirmación tan categórica, recogida anteriormente, sobre la IA como fuente productiva de nuevas formas y medios para la expresión artística, pero que no implica un reemplazamiento de la creatividad humana intrínseca, cabe preguntarse cuáles serían sus fundamentos para justificar tal conclusión. Históricamente el ser humano ha fantaseado y se ha preocupado por la lógica evolutiva exponencial tecnológica, la cual podría posibilitar en el futuro un avance extraordinario del ejercicio creativo por parte de la máquina, que fuere igual o superior al del ser humano. Ante esta cuestión, la respuesta de la IA mantiene consideraciones filosóficas y éticas relevantes, basándose en fundamentos filosóficos, teóricos y empíricos, organizados analíticamente en tres dimensiones conceptuales: en primer lugar, exposición de aspectos de la naturaleza de la creatividad humana; por otro lado, una relación de limitaciones

actuales de la IA en la creatividad y, finalmente, observación de características propias de la evolución exponencial tecnológica y futuro de la IA. A continuación, se resume lo que ChatGPT 4o desarrolla (OpenAI, 2024):

- *Naturaleza de la creatividad humana.* La creatividad humana es un proceso que integra la intuición, las emociones y las experiencias personales. Los artistas humanos no solo combinan elementos de manera novedosa, sino que también infunden sus obras con significados profundos y contextos culturales, sociales y personales que reflejan su visión única del mundo. El proceso implica pensamiento divergente, la capacidad de generar múltiples soluciones y enfoques novedosos a un problema. Este tipo de pensamiento es difícil de replicar en una máquina, que opera principalmente a través de patrones preexistentes y datos entrenados.
- *Limitaciones actuales de la IA en la creatividad.* La IA se basa en grandes conjuntos de datos para aprender y generar contenido. Aunque puede producir combinaciones y variaciones impresionantes, estas creaciones están limitadas por la información preexistente en sus bases de datos. La verdadera innovación, que rompe completamente con el pasado, es más difícil de alcanzar para las máquinas. Las máquinas carecen de intencionalidad. No tienen motivaciones, objetivos personales o contextos históricos y culturales propios que orienten su proceso creativo. La creatividad humana está profundamente entrelazada con estas intenciones y contextos, con la reflexión crítica y la autoevaluación. Los artistas humanos revisan, critican y evolucionan sus obras de manera que las máquinas, hasta ahora, no pueden replicar con el mismo nivel de profundidad y autoconciencia.
- *Evolución exponencial tecnológica y futuro de la IA.* La evolución tecnológica es exponencial y las capacidades de la IA están mejorando rápidamente. Los avances en redes neuronales, aprendizaje profundo y algoritmos generativos han llevado a la IA a producir obras que antes parecían imposibles. En el futuro, es plausible que la IA desarrolle capacidades que se acerquen a ciertos aspectos de la creatividad humana. Sin embargo, es probable que esta creatividad sea colaborativa, donde la máquina actúa como un co-creador que amplifica y complementa las capacidades humanas, en lugar de reemplazarlas completamente. Podría argumentarse que la IA pudiera llegar a simular aspectos de la creatividad humana de manera muy convincente. Sin embargo, la simulación no equivale a la autenticidad. La creatividad humana está intrínsecamente ligada a la experiencia subjetiva y la conciencia, elementos que las máquinas no poseen.

De manera explícita, la IA señala que esta no reemplaza la creatividad humana intrínseca y se fundamenta en la comprensión de la creatividad como un

proceso humano, donde la intuición, la emoción, la intencionalidad y la reflexión crítica intervienen. Esta idea expresada por la máquina entra en conversación y consonancia directa con la tesis expuesta por Machado, Romero y Greenfield (2021) en el capítulo estudiado, cuando los investigadores señalan que las emociones, la creatividad, la estética, el comportamiento artístico, los pensamientos divergentes y la curiosidad son parte fundamental de la experiencia humana. En otras palabras, la experiencia humana es la mediadora de la creatividad. El concepto de experiencia remite, entre otros, al plano perceptivo y emocional. Dimensiones relacionadas con la definición del animal humano y su inherencia material y social. La inteligencia artificial propone que, aunque la tecnología evolucionará y mejorará, niega a su naturaleza una auténtica creatividad, la cual “seguirá siendo un dominio donde la experiencia humana juega un papel insustituible” (OpenAI, 2024), anclada en la condición humana.

En este sentido, en la propia argumentación de la IA, sale a relucir la necesidad de experiencia en la concepción y desarrollo de la creatividad. Es decir, la necesidad de involucrar el plano material de la realidad (sensaciones, emociones y percepciones) en las relaciones creativas. Exponen Deleuze y Guatari (2019) que las artes generan afectos y perceptos, así como la filosofía produce conceptos y la ciencia articula prospectos. En el diálogo es muy simbólico que el acto creativo relacionado con las artes se vincule con las sensaciones y producciones relacionadas con la dimensión matérica — emocional y sentimental — del ser humano, cuando, en definitiva, así sucede en cualquier rama de conocimiento. Pero, no obstante, focalizándonos en las artes, la creatividad y la experiencia, y partiendo de la reflexión de los filósofos franceses, surge el interrogante que se traslada al diálogo: si es necesaria la experiencia para una auténtica creatividad, ¿cómo es posible que la IA pueda aprender a desarrollar una producción cultural sin tener presente la idea de experiencia? Es decir, expresado con un juego de redundancia: sin *experimentar* la *experiencia*. Esta reflexión deriva y se asocia a otra cuestión: ¿no sería un simulacro

de la realidad creativa — en términos de Baudrillard (2005) — o un pastiche de la misma — en términos de Fredric Jameson (1996)?

Ante estos interrogantes, la IA afronta la cuestión a partir de tres líneas de respuesta y argumentación, abordando aspectos sobre la experiencia humana, la experiencia material y las implicaciones ético-filosóficas (ChatGPT, 2024):

- *Creatividad y experiencia humana.* Deleuze y Guattari en "¿Qué es la filosofía?" (1991) argumentan que las artes generan afectos y perceptos, es decir, sensaciones y percepciones que trascienden la experiencia individual y se convierten en formas de expresión que capturan la esencia de lo humano. Estas creaciones no solo reflejan emociones y percepciones, sino que también las provocan en el espectador. La creatividad auténtica, según esta perspectiva, está inextricablemente ligada a la experiencia material y emocional del ser humano.
- *IA y la falta de experiencia material.* La IA, por su naturaleza, carece de experiencia material y emocional. Los algoritmos pueden aprender patrones y generar contenido basado en datos preexistentes, pero no pueden experimentar el mundo ni tener percepciones y emociones propias. Esto significa que cualquier producción cultural realizada por IA es, en última instancia, una simulación de la creatividad humana, una reproducción de patrones sin la profundidad de la experiencia vivida.
  - Jean Baudrillard, en su teoría del *simulacro*, sostiene que en la era postmoderna, la realidad se ha convertido en una serie de signos y simulacros que ya no tienen una relación directa con la realidad material. Las creaciones de IA pueden ser vistas como simulacros de la creatividad humana, reproducciones que carecen de la autenticidad y la profundidad emocional de las creaciones humanas.
  - Fredric Jameson, por su parte, describe el *pastiche* como una imitación de estilos que carece de originalidad y profundidad. Las obras de IA podrían ser interpretadas como pastiches, imitando estilos y formas sin aportar una nueva visión o significado profundo.
- *Implicaciones filosóficas y estéticas.* La creatividad auténtica implica una conexión profunda con la experiencia humana. Las obras de arte que generan afectos y perceptos no solo representan el mundo, sino que también lo transforman, creando nuevas formas de entender y experimentar la realidad. La IA, al carecer de esta capacidad de transformación basada en la experiencia, solo puede replicar superficialmente esta creatividad. Sin embargo, esto no implica que las creaciones de IA carezcan de valor. Pueden ser herramientas poderosas para explorar nuevas formas de arte y proporcionar *insights* sobre los procesos creativos humanos.

Desde un punto de vista general, la IA recoge la tradición humanista en la que se apela a que la construcción del conocimiento está marcada por una articulación emocional y vivencial, donde las percepciones del mundo condicionan, median y articulan la mirada y relación con este mismo mundo. En esta coyuntura, la IA subraya de sí misma y de su papel en este contexto, su carácter de figura instrumental: “es esencial reconocer que su valor [el de la IA] reside en su capacidad para complementar y ampliar la creatividad humana, no en reemplazarla”.

Por otro lado, y a partir de las reflexiones generadas, las ideas relacionadas con la creatividad nos trasladan al terreno de discusión sobre los derechos de autor. En este contexto surge la pregunta sobre la autoría de la producción artística generada por la IA: ¿quién es el autor de la producción? ¿Es el artista la persona que programa o el algoritmo que genera la producción?

Esta reflexión nos ubica en el diálogo — también a la IA — ante un desafío crucial en la coyuntura social, estética, legal y tecnológica actual (OpenAI, 2024):

- *Programador vs. algoritmo.* La pregunta central es si el autor de una obra creada por IA es el programador que diseñó el algoritmo o el propio algoritmo que genera la producción. Para abordar esta cuestión, consideremos los siguientes puntos:
  - El programador es quien diseña, entrena y ajusta el algoritmo. Este proceso implica una considerable cantidad de creatividad, conocimiento técnico y toma de decisiones. El programador define los parámetros y el alcance del algoritmo, influyendo directamente en el tipo de obras que puede generar.
  - El algoritmo, una vez entrenado, puede generar contenido de manera autónoma. Sin embargo, este proceso de generación está basado en patrones y datos preexistentes que fueron incorporados durante el entrenamiento. El algoritmo no tiene intencionalidad, emociones ni experiencias propias, lo que lo distingue fundamentalmente de un creador humano.
- *Principios legales y filosóficos de la autoría.* La legislación actual sobre derechos de autor varía entre países, pero generalmente se basa en la noción de creatividad humana. La mayoría de los marcos legales no reconocen a las máquinas como autores. En muchos casos, la autoría se atribuye a la persona o entidad que programó y entrenó la IA. Dado que el programador configura y controla el proceso creativo del algoritmo, en muchos casos se le considera el autor de las obras generadas. Esto implica que el

programador tiene derechos de autor sobre las producciones del algoritmo. En algunos casos, la obra generada por IA puede ser vista como una obra derivada, donde el programador tiene los derechos, pero la obra misma se reconoce como resultado del procesamiento algorítmico.

- *Filosofía de la autoría.* Desde una perspectiva filosófica, la autoría implica no solo la creación de una obra, sino también la intención, la creatividad y la originalidad. La IA, al carecer de intencionalidad y creatividad propia, actúa como una herramienta avanzada más que como un creador autónomo. La creatividad humana incluye una intención y una visión que la IA no posee. La autoría humana implica una conexión emocional y contextual con la obra, lo cual es esencial para el reconocimiento de derechos de autor. La IA puede ser vista como una herramienta que amplifica las capacidades creativas del programador, similar a cómo una cámara amplifica las habilidades de un fotógrafo. En este sentido, el programador sigue siendo el autor, mientras que la IA es el medio a través del cual se manifiesta la creatividad.

### **Conclusiones (para seguir reflexionando y avanzando en el desarrollo dialógico)**

El ejercicio de diálogo desarrollado — y que aún continúa y se proyecta a futuro — arroja ideas y resultados que configuran conclusiones que permiten, precisamente, la continuidad de ese diálogo. En relación con esta coyuntura — que implica aspectos filosóficos, pedagógicos, éticos y legales —, la emergencia de la IA visualiza una problemática crucial: la necesidad de una reflexión profunda y actualizada desde la educación y la filosofía de las artes sobre lo que significa la producción creativa, su autoría y objeto. En esta línea de reflexión conceptual asumimos, a partir del pensamiento de Barthes (1987), que la producción cultural queda articulada como un palimpsesto infinito donde la impronta de los diferentes agentes participantes en la acción creativa está siempre relacionada con saberes heredados, compartidos, inspirados y aprendidos. Es decir, como subrayase Nina Paley (2015), toda obra es derivada, y la participación y producción de la creación artística siempre será un acto, por naturaleza, compartido — así como el conjunto global del conocimiento —, lo cual evidencia que la autoría de cualquier obra, desde un punto de vista general, nunca será exclusiva de un único agente involucrado.

Dentro de ese contexto, la IA asume su rol sin contradecir las relaciones conceptuales con las nociones de *simulacro* y *pastiche* de Jean Baudrillard y Fredric Jameson respectivamente. Asume y señala con manifiesta claridad su carácter instrumental. Son varios los puntos del diálogo donde señala de manera explícita su carácter utilitario. Deja de manera patente y bien marcadas sus coordenadas de ubicación en el mapa de la producción artística: se erige como herramienta poderosa de apoyo a la creatividad, nunca de sustitución. No obstante, si atendemos a la idea kantiana recogida en el capítulo estudiado sobre los vínculos con la tecnología, es posible deducir que los modos de ver y entender el mundo estarán siempre sujetos a los medios que tenemos como sociedad para poder realizar esa tarea. En otras palabras, vemos y articulamos el mundo de la manera en la que los instrumentos que tenemos para hacerlo nos permiten. En este sentido, si la IA se postula — con su programación determinada, dirigida y supervisada — como un portentoso instrumento para la creatividad, se postula igualmente como un instrumento de configuración del mundo que habitamos. De cara a la continuidad reflexiva, es inexcusable no olvidar que ese mundo es nuestro propio mundo de creaciones, relaciones y conocimiento. Y, en consecuencia, tampoco podremos olvidar — como tampoco la máquina no lo olvida — que, en términos de experiencia creativa, la IA opera como un declarado *simulacro* del mundo, un *pastiche* del mismo. Un espejo frente al espejo.

## Nota

- <sup>1</sup> Evento celebrado en el Instituto de Artes · UNESP · São Paulo/SP · Brasil. Encuentro organizado gracias al Grupo de Investigación “Borrando Fronteiras” GEPABOF. En colaboración con: i2ADS (Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade) - Portugal; ECAV (Grupo de Investigación Educación y Cultura Audiovisual) - España; Departamento de Formación Docente, Universidad Nacional de las Artes - Argentina; con el apoyo de UNESP y su Programa de Posgrado en Artes.

## Reconocimientos

Esta publicación es parte del Proyecto EDARCLUSION I+D+i (PID2021-127124OB-I00), “Educación Artística Inclusiva Online: desarrollo y evaluación de un modelo integral MOOC de formación docente.”, financiado por MCIN/ AEI/10.13039/501100011033/ y por “FEDER Una manera de hacer Europa”.

## Referencias

ARROYO-SAGASTA, Amaia. (Coord.). *Inteligencia artificial y educación: construyendo puentes*. Barcelona: Graó, 2024.

BAKER, Camile C.; SICCHIO, Kate. (Eds.). *Intersecting Art and technology in practice: techne/technique/technology*. Nueva York: Routledge, 2016.

BARTHES, Roland. *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós, 1987.

BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 2005.

CRESWELL, Jonh W. *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Londres: Sage Publications, 2014.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama, 2019.

DENZIN, Norman K. *The research act: a theoretical introduction to sociological methods*. Nueva York: Routledge, 2012.

ESCAÑO, Carlos; OSUNA-ACEDO, Sara. ¿Cuál es el vínculo entre el Arte y la Inteligencia Artificial desde una práctica pedagógica crítica? En A. Arroyo-Sagasta, A. (Coord.), *Inteligencia artificial y educación: construyendo puentes*. p. 83-98. Barcelona: Graó, 2024.

FAIRCLOUGH, Norman. *Critical discourse analysis: the critical study of language*. Londres y Nueva York: Longman, 2013.

FREIRE, Paulo. *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI, 1999.

GADAMER, Hans-Georg. *Truth and method*. Londres y Nueva York: Continuum, 2004.

JAMESON, Fredric. *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta, 1996.

KRIPPENDORFF, Klaus. *Content analysis: an introduction to its methodology*. Londres: Sage Publications, 2018.

MACHADO, Penousal; ROMERO, Juan; GREENFIELD, Gary. (Eds.). *Artificial intelligence and the arts. Computational creativity, artistic behaviour, and tools for creatives*. Berlín: Springer, 2021.

MARTÍN- PRADA, Juan. *Teoría del arte y cultura digital*. Madrid: Akal, 2023.

MARTÍN-PRADA, Juan. La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos. *Revista Eikon/imago*, 13, 2024.

MERRIAM, Sharam B.; TISDELL, Elizabeth J. *Qualitative research: a guide to design and implementation*. Nueva York: Wiley, 2015.

NEUENDORF, Kimberly A. *The content analysis guidebook*. Londres: Sage Publications, 2017.

OPENAI. ChatGPT, 2024. <https://chat.openai.com/chat>

PALEY, Nina. *Copyright is brain damage*, 2015. [https://www.youtube.com/watch?v=XO9FKQAxWZc&ab\\_channel=TEDxTalks](https://www.youtube.com/watch?v=XO9FKQAxWZc&ab_channel=TEDxTalks). Acceso en: 15 de junio de 2024.

PASQUINELLI, Matteo. How a machine learns and fails. *Spheres: journal for digital cultures*, 5, 1–17, 2019.

PATTON, Michael Quinn. *Qualitative research & evaluation methods*. Londres: Sage Publications, 2015.

RICOEUR, Paul. *Hermeneutics and the Human Sciences: essays on language, action and interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.



SAWYER, R. Keith. *Explaining creativity: the science of human innovation*. Oxford: Oxford University Press, 2006.

STAKE, Robert E. *The Art of Case Study Research*. Londres: Sage Publications, 1995.

VAN DIJK, Teun A. *Discourse and power*. Londres: Palgrave Macmillan, 2008.

### **Carlos Escaño**

Profesor de Educación Artística de la Universidad de Sevilla (US). Responsable del grupo de investigación Educación y Cultura Audiovisual (ECAV) y actualmente investigador principal del proyecto de investigación EDARCLUSION (PID2021-127124OB-I00). Doctor en Bellas Artes (Universidad de Sevilla, 1999) y Doctor en Comunicación y Entornos Digitales (UNED, 2017). Sus principales intereses docentes e investigadores se centran en la educación artística ubicada en la intersección de las artes y la cultura audiovisual y digital, bajo un enfoque pedagógico crítico orientado a la transformación social.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8018-2347>

E-mail: [jcescano@us.es](mailto:jcescano@us.es)

Currículo: <https://www.us.es/trabaja-en-la-us/directorio/jose-carlos-escano-gonzalez>

*Recibido el 3 de agosto de 2024  
Aceptado el 10 de octubre de 2024*

