

## Inteligencia artificial y creatividad computacional: El rol del artista en el escenario poshumanista

### Artificial intelligence and computational creativity: The role of the artist in the posthumanist era

Iván Vanioff

*ivan.vanioff@gmail.com*

*Universidad Nacional del Nordeste*

*ORCID ID 0000-0001-7128-4344*

**Resumen:** El artículo analiza la reconfiguración ontológica y práctica que atraviesa la creación artística ante la irrupción de la inteligencia artificial. La tesis central sostiene que la integración de sistemas algorítmicos en el arte no es meramente instrumental, sino que desplaza la figura del artista desde concepciones clásicas (inspiración divina, genio excepcional y expresión subjetiva) hacia un nuevo rol de diseñador de ecologías generativas. En este escenario poshumanista, la autoría deja de ser una propiedad exclusiva del sujeto humano para convertirse en una competencia distribuida, híbrida y colaborativa, donde el artista actúa como mediador y curador de procesos estocásticos.

El argumento se desarrolla a través de un recorrido histórico que comienza diagnosticando los mitos fundacionales de la creatividad artística, los cuales situaban al arte fuera del alcance de la razón. Se contrasta esta visión con la secularización impulsada posteriormente por la psicología y las neurociencias, disciplinas que permitieron objetivar la creatividad entendiéndola como un proceso cognitivo complejo, modelable y medible.

Sobre esta base científica, el texto incorpora modelos teóricos de las ciencias cognitivas para distinguir tres formas de creatividad: combinacional, exploratoria y transformacional. Se argumenta que, gracias al avance del aprendizaje automático y las redes neuronales profundas, la inteligencia artificial actual ha superado la rígida

ejecución de reglas predefinidas. Los sistemas contemporáneos poseen ahora una autonomía técnica que les permite generar novedad mediante la combinación y la exploración de espacios latentes. Sin embargo, se advierte que las máquinas aún carecen de la intencionalidad necesaria para alcanzar una creatividad transformacional plena, aquella capaz de alterar los paradigmas culturales de sentido.

La discusión culmina analizando cómo este panorama técnico redefine la práctica artística. Se plantea que el arte transita de la producción y ejecución de la obra hacia una lógica de selección y curaduría. En lo que se denomina una "estética artificial", el valor creativo ya no reside solo en la acción del artista, sino en su capacidad de generar y seleccionar resultados algorítmicos. Asimismo, surge una co-creación donde la autenticidad de la obra emerge del diálogo situado entre la instrucción humana y la interpretación de la máquina.

En conclusión, el trabajo postula que el artista poshumano abandona la ejecución directa para convertirse en un arquitecto de decisiones. Esta transformación no vuelve obsoleto al ser humano, sino que lo obliga a redefinir su identidad creativa no como una esencia aislada, sino como una potencia que evoluciona y se expande en simbiosis con la técnica.

**Palabras clave:** Transhumanismo; humanismo; creación artística; arte contemporáneo; cibernético.

**Abstract:** This article analyzes the ontological and practical reconfiguration that artistic creation is undergoing due to the advent of artificial intelligence. The central thesis argues that the integration of algorithmic systems into art is not merely instrumental but rather shifts the figure of the artist from classical conceptions (divine inspiration, exceptional genius, and subjective expression) toward a new role as designer of generative ecologies. In this posthumanist scenario, authorship ceases to be the exclusive domain of the human subject, becoming instead a distributed, hybrid, and collaborative competence, where the artist acts as a mediator and curator of stochastic processes.

The argument unfolds through a historical overview that begins by examining the foundational myths of artistic creativity, which placed art outside the realm of reason. This view is contrasted with the secularization subsequently promoted by psychology and neuroscience, disciplines that enabled the objectification of creativity by understanding it as a complex, modelable, and measurable cognitive process.

Building on this scientific foundation, the text incorporates theoretical models from cognitive science to distinguish three forms of creativity: combinational, exploratory, and transformational. It argues that, thanks to advances in machine learning and deep neural networks, current artificial intelligence has transcended the rigid execution of predefined rules. Contemporary systems now possess a technical autonomy that allows them to generate novelty through the combination and exploration of latent spaces. However, it is observed that machines still lack the intentionality necessary to achieve full transformational creativity, capable of altering cultural paradigms of meaning.

The discussion concludes by analyzing how this technical landscape redefines artistic practice. It posits that art is shifting from the production and execution of the work toward a logic of selection and curation. In what is termed "artificial aesthetics," creative value no longer resides solely in the artist's action, but rather in their capacity to generate and select algorithmic results. Furthermore, a co-creation emerges where the authenticity of the work arises from the situated dialogue between human instruction and the machine's interpretation.

In conclusion, the article posits that the posthuman artist abandons direct execution to become an architect of decisions. This transformation does not render humanity obsolete but rather compels us to redefine our creative identity not as an isolated essence, but as a power that evolves and expands in symbiosis with technology.

**Keywords:** Transhumanism; humanism; artistic creation; contemporary art; cyborg.

## Introducción<sup>1</sup>

La relación entre arte, creatividad e inteligencia artificial constituye uno de los debates más complejos y urgentes del pensamiento contemporáneo. A lo

---

<sup>1</sup> Este artículo fue elaborado con asistencia de herramientas de inteligencia artificial (IA). Toda la información presentada ha sido obtenida exclusivamente de las fuentes mencionadas y debidamente referenciadas. El uso de la IA en esta investigación cumple con las normativas y protocolos internacionales para el uso ético y responsable de la IA en el ámbito académico y científico, tales como las directrices de la UNESCO para la Ética de la Inteligencia Artificial (2021), los Principios de IA Responsable de la OCDE (2019), y las recomendaciones del

largo de los siglos, el arte ha sido interpretado como un fenómeno que trasciende la razón, vinculado a la inspiración divina, al genio individual o a los misterios de la subjetividad. Estas concepciones, arraigadas en la tradición occidental, dieron origen a creencias que situaron la creatividad fuera del ámbito del conocimiento racional. El presente trabajo se propone analizar esta transformación histórica y epistemológica de la creatividad desde una perspectiva interdisciplinaria que articula filosofía, psicología, neurociencias, ciencias cognitivas y teoría del arte.

La hipótesis central de este trabajo postula que la integración de la inteligencia artificial en el arte no supone una mera actualización técnica, sino una reconfiguración ontológica del rol del artista. Lejos de la concepción romántica del genio solitario que plasma su interioridad en un objeto cerrado, el creador contemporáneo deviene un diseñador de ecologías generativas. En este escenario poshumanista, su función principal se desplaza desde la ejecución manual hacia la mediación y la curaduría de procesos algorítmicos.

El artista ya no produce la obra de manera directa y finalista, sino que programa las condiciones de posibilidad (parámetros, datos y reglas de aprendizaje) para que lo estético emerja de la interacción dinámica con la máquina. De este modo, la autoría se redefine como una competencia distribuida y relacional: el artista orquesta un proceso de co-evolución donde la creatividad surge de la negociación constante entre la intención humana y la agencia computacional, transformando el arte en un laboratorio abierto de inteligencias híbridas.

El artículo se estructura en cinco secciones articuladas de manera progresiva. La primera sección analiza las concepciones tradicionales del arte como expresión divina, genio individual o manifestación de la interioridad. Desde Platón hasta el Romanticismo, la creatividad fue entendida como un don sobrenatural o una fuerza irracional. Al revisar estas narrativas se revela

---

Grupo de Expertos de la Comisión Europea sobre IA Ética y Confiable (2019). Además, se han seguido las prácticas sugeridas por el Committee on Publication Ethics (COPE) para asegurar la transparencia y la integridad del proceso de publicación.

cómo configuraron la idea del artista excepcional y por qué desmitificar la creación es clave para pensarla en la era tecnológica.

En la segunda sección se explorará el tránsito de la creatividad desde las creencias mencionadas en la sección anterior hacia su estudio científico. La psicología la define como proceso cognitivo y motivacional (Guilford, Csikszentmihalyi, Gardner), mientras que las neurociencias la conciben como interacción entre redes neuronales, emoción y cognición. Este enfoque interdisciplinario transforma la creatividad en una capacidad conocible y natural, estableciendo las bases para comprender su funcionamiento y su potencial relación con la inteligencia artificial.

Luego, en la tercera sección, se presentará la teoría de la creatividad computacional de Margaret Boden, que distingue tres formas: combinacional, exploratoria y transformacional. Al integrar ciencias cognitivas, filosofía e inteligencia artificial, Boden propone un modelo que explica cómo la mente humana genera novedad y cómo estos procesos pueden replicarse parcialmente en sistemas artificiales. La autora redefine la creatividad como fenómeno cognitivo contextual y socialmente validado, abriendo el camino hacia una creatividad híbrida humano-máquina.

Seguidamente, la cuarta sección examinará cómo los sistemas de inteligencia artificial, mediante aprendizaje automático y redes neuronales, reproducen procesos creativos humanos. Las máquinas combinan y exploran datos, generando resultados originales que reflejan creatividad combinacional y exploratoria. Sin embargo, aún carecen de creatividad transformacional, aquella que altera los marcos conceptuales de una cultura. Así, la IA amplía las posibilidades expresivas y experimentales sin reemplazar la capacidad humana de producir significados radicalmente nuevos.

Finalmente, en la quinta sección, se analizará cómo la irrupción del arte con IA redefine la figura del artista y el proceso creativo. El creador se convierte en programador y curador de sistemas generativos, compartiendo agencia con la máquina. Desde el poshumanismo (Haraway, Zylynska, Astobiza), el arte emerge como un proceso colaborativo y relacional donde

lo humano se entiende como ensamblaje técnico, orgánico y cultural, disolviendo los límites entre sujeto, obra y tecnología.

En conjunto, este recorrido permite observar un desplazamiento decisivo: la creatividad deja de entenderse como emanación interior o producto de una mente individual para concebirse como un proceso emergente, distribuido y tecnológicamente mediado. La inteligencia artificial, lejos de anular la dimensión humana del arte, la expande hacia territorios inéditos de experimentación estética y cognitiva. La creatividad, en la era de la inteligencia artificial, se revela así como un fenómeno híbrido que desafía las distinciones entre naturaleza y técnica, entre sujeto y máquina, entre lo humano y lo artificial.

### **Del don divino al genio romántico: genealogía de los mitos sobre la creatividad**

A lo largo de la historia, la creación artística ha sido interpretada como un fenómeno misterioso, vinculado a fuerzas sobrenaturales o a dones excepcionales. Antes de la consolidación de una mirada científica sobre la creatividad, el arte se explicaba mediante relatos míticos que atribuían su origen a la inspiración divina, al genio individual o a la expresión interior del ser humano. Estas concepciones, aunque cargadas de simbolismo, configuraron una tradición que aún condiciona nuestra comprensión del acto creativo. Examinar estas narrativas permite reconocer cómo se construyeron los imaginarios que separaron el arte de la razón, y comprender por qué desmitificar la creación resulta indispensable para pensar la creatividad en la era de la inteligencia artificial.

Respecto a la primera concepción sobre la creación artística, entendida como inspiración divina, Stefan Zweig (2023) sostiene que existe una visión donde la obra se comprende como un milagro sobrehumano, una irrupción de lo eterno en lo efímero. El artista es visto como un mediador entre el mundo sensible y una fuente divina de inspiración, un sujeto que, en un estado de éxtasis, traduce lo inefable en forma estética. Este paradigma, heredero del pensamiento platónico, concibe el arte como un vehículo de revelación espiritual. Así entendida, “la creación artística es un acto

sobrenatural en una esfera espiritual que se sustrae a toda observación” (Zweig, 2023, p. 8).

En la tradición judeocristiana el modelo arquetípico es la creación *ex nihilo* de Dios, que genera el mundo a partir de la nada y establece el paradigma de la creación absoluta. Recordemos que Platón (1988) sostenía que el proceso creativo del poeta no es un acto de habilidad técnica o de conocimiento racional, sino un estado de inspiración divina o posesión. En *Ion* argumenta que el poeta está fuera de sí, actuando como un mero intérprete o canal de las Musas, sin que su propia inteligencia o sabiduría intervenga.

Margaret Boden (2004) denomina a esta interpretación “inspiracionismo”, pues presupone que la creatividad proviene de una fuerza externa e inexplicable, más cercana al milagro que al pensamiento racional. En su análisis, Boden subraya que esta idea refleja una concepción premoderna del acto creador, en la cual el artista no controla el proceso creativo, sino que lo experimenta como una forma de posesión o iluminación. Este enfoque sugiere que la obra no surge de un aprendizaje o de la práctica, sino de un momento de revelación súbita que el creador apenas logra traducir en materia artística. Así, la figura del artista es pasiva frente al misterio de la creación, un intermediario que canaliza lo divino sin pretender explicarlo ni dominarlo. Este planteamiento prepara el paso hacia una comprensión más humana del poder creador, en la que la inspiración se interioriza en la conciencia individual: la figura del genio.

La segunda concepción mitológica de la creatividad artística remite a la figura del genio. El romanticismo seculariza la noción de lo divino al situar en el genio artístico la fuente de la creación. El genio, según Zweig (2023), es quien supera los límites de la mortalidad mediante la potencia creadora, impulsado por una energía interior irreductible a la razón o al método. En esta tradición, la obra de arte se interpreta como la manifestación de un talento innato, singular e intransferible. Romo (1997) identifica esta idea como parte del mito del genio creador, que exalta la excepcionalidad individual y excluye el componente social o aprendible de la creatividad. Esta

concepción ha alimentado una visión elitista del arte, donde el genio aparece como un elegido dotado de un talento imposible de transmitir o enseñar.

En contraste, Boden (2004, 2011) cuestiona esta mirada al proponer que el pensamiento creativo surge de procesos cognitivos, que operan en distintos niveles de complejidad combinando experiencia y conocimiento. Desde esta perspectiva, la creatividad no depende exclusivamente del don natural, sino de la interacción entre las capacidades mentales, la cultura y la práctica deliberada. El “genio” sería, entonces, una intensificación de facultades humanas compartidas, una manifestación extraordinaria de mecanismos cognitivos comunes, no una ruptura con ellos, sino una prueba de su potencial más elevado.

Ejemplos paradigmáticos de esta visión del genio creador abundan en el Romanticismo europeo. Beethoven fue considerado un espíritu casi sobrenatural, capaz de transformar el sufrimiento en belleza universal, mientras Goethe y su *Fausto* encarnaron la búsqueda incesante del conocimiento y la trascendencia individual. Lord Byron, con su vida rebelde y su obra apasionada, fue exaltado como ejemplo del artista maldito dominado por una fuerza interior incontrolable. Para Boden (2011), estas figuras consolidaron el mito del genio solitario, inspirado por una energía interior única, pero también alimentaron la idea moderna del creador como conciencia autónoma que sustituye la divinidad por el espíritu individual.

La tercera concepción mitológica sobre la creatividad artística es aquella que la entiende como una expresión de la subjetividad del artista. Romo (1997) muestra que, desde este paradigma, la creatividad es concebida como un fenómeno ambivalente que oscila entre la patología y la autorrealización. En un extremo, el acto creador se asocia a la locura, la melancolía o la alienación del artista; en el otro, se interpreta como una forma de plenitud vital y afirmación del yo. Lejos de ser opuestas, estas dimensiones convergen en el proceso creativo, donde el sufrimiento y el gozo constituyen fuerzas complementarias.

En este sentido, la creación artística puede comprenderse como una manifestación directa de la interioridad del artista, donde la obra funciona

como un medio privilegiado para exteriorizar sus tensiones afectivas, conflictos inconscientes o representaciones simbólicas de su mundo emocional (Romo, 1997). El proceso creativo se convierte así en un modo de hacer visible lo invisible, de traducir en formas sensibles aquello que habita el ámbito de la emoción y del deseo. Desde esta perspectiva, la creatividad no se explica solo por la inteligencia o la técnica, sino que se enraíza en la vida afectiva, en la capacidad del sujeto para transformar su experiencia emocional en una configuración estética. El arte, por tanto, aparece como un puente entre el sentir y el crear, entre el yo interior y su expresión simbólica.

Ejemplos paradigmáticos de esta visión son aquellos artistas que transformaron su mundo interior en materia estética. Vincent van Gogh, en cartas y lienzos como *La noche estrellada*, plasmó su conflicto emocional y su búsqueda de redención espiritual mediante el color y el movimiento. Edvard Munch, con *El grito*, convirtió la angustia existencial moderna en una imagen del desgarramiento psicológico. Con el surrealismo, esta exploración de la interioridad se radicaliza: André Breton, Salvador Dalí o Max Ernst conciben la creación como una vía para liberar el inconsciente a través del sueño, la automatización y la asociación libre. En la literatura, Sylvia Plath y Franz Kafka también canalizaron la alienación en formas simbólicas de autoconocimiento. En todos estos casos, el arte actúa como catarsis, revelando las zonas más profundas de la subjetividad.

Resumiendo, las tres perspectivas analizadas trazan una genealogía de los mitos de la creación artística que dominaron la cultura occidental. Desde la inspiración divina hasta el culto al genio y la interioridad emocional, estas concepciones coinciden en situar la creatividad fuera del ámbito de la razón y del conocimiento verificable. Todas ellas construyen una imagen del artista como mediador entre mundos, ya sea entre lo divino y lo humano, lo extraordinario y lo común, o lo consciente y lo inconsciente, consolidando así la idea del arte como un misterio irreductible.

Sin embargo, comprender la persistencia de estos mitos es fundamental para reconocer el modo en que configuraron nuestra visión actual del arte y del artista. A partir de este recorrido, se vuelve posible abrir

el camino hacia una lectura contemporánea de la creatividad que supere la oposición entre inspiración y racionalidad. La siguiente sección abordará precisamente este tránsito: cómo la investigación científica del siglo XX comenzó a desmontar estos imaginarios, proponiendo modelos que explican el acto creativo como un proceso cognitivo, cultural y tecnológico, condición necesaria para pensar hoy la creatividad en la era de la inteligencia artificial.

### **La secularización de la creatividad: del mito al análisis neuronal**

El estudio científico de la creatividad ha transitado un largo camino desde las especulaciones metafísicas hacia su consolidación como objeto legítimo de investigación. En el siglo XX, la psicología fue el primer campo en otorgarle estatuto teórico y metodológico, abordándola desde diversas corrientes como son el psicoanálisis, el conductismo, humanismo y psicología cognitiva. Posteriormente, el desarrollo de las neurociencias permitió trasladar la pregunta por la creatividad al nivel biológico, buscando en la arquitectura cerebral los mecanismos que posibilitan la generación de ideas nuevas. Este recorrido, que va del estudio del comportamiento y la motivación al análisis de las redes neuronales, muestra cómo la creatividad pasó de ser una noción difusa a constituirse en un fenómeno complejo, interdisciplinario y objetivable dentro del campo científico contemporáneo.

Las perspectivas psicológicas clásicas sobre la creatividad abarcan el psicoanálisis, el conductismo y el humanismo. Desde el psicoanálisis, la creatividad se interpretó inicialmente como sublimación de impulsos inconscientes (Freud, 2013), aunque autores posteriores como Paul Matussek la vieron como expresión de la fortaleza del yo e integración de tensiones internas, considerándola una vía de autoconocimiento y transformación psíquica. Desde el enfoque conductista, la creatividad se atribuye a factores externos, enfocándose exclusivamente en comportamientos observables y dejando de lado los fenómenos mentales. Según Skinner (1969) la creatividad artística no es un proceso mental interno, sino una conducta moldeada y mantenida por las contingencias de refuerzo del ambiente social y estético.

De hecho, los defensores de esta corriente argumentan que los individuos se involucran en actividades creativas, en gran medida, por las

recompensas materiales que estas les ofrecen (Romo, 1997). Finalmente, la psicología humanista redefinió la creatividad como una capacidad universal ligada a la autorrealización, asociándola con la plenitud existencial y la salud mental, donde crear implica autenticidad, apertura y conexión con la experiencia inmediata (Romo, 1997).

No obstante, es importante señalar que, si bien estas corrientes de pensamiento abordaban tangencialmente la creatividad, no la establecían como un objeto de estudio independiente y sistemático. Por el contrario, la creatividad se integraba y diluía como un componente más dentro de un marco conceptual y metodológico mucho más amplio. Esto significaba que su análisis carecía de la profundidad necesaria para comprender plenamente sus intrincadas dinámicas, limitando así el desarrollo de teorías y modelos específicos para su estudio.

El trabajo del psicólogo Guilford es de importancia fundamental para el estudio de la creatividad, siendo uno de los primeros científicos en abordarla formalmente. El hito decisivo fue su conferencia de 1950 ante la *American Psychological Association*, en la cual reclamó que la atención científica se centrara en la creatividad. Este llamado, al señalar que los psicólogos trataban el tema de manera superficial, provocó un rebote en el campo de investigación y un rápido ascenso de las publicaciones sobre creatividad en las décadas posteriores (Romo, 1997).

Guilford (1950), como psicometrista, estableció una base conceptual y psicométrica al clasificar la creatividad como una operación del intelecto humano denominada “pensamiento divergente”. Su enfoque diferenció la creatividad de la inteligencia, y lo impulsó a desarrollar una serie de pruebas estandarizadas que buscaban medir factores como la fluidez ideacional, la originalidad y la flexibilidad. Estas pruebas han inspirado gran parte de los intentos posteriores de medir la creatividad, constituyendo la base de la tradición psicométrica del campo.

A partir de los años ochenta, la creatividad se interpreta como un fenómeno que emerge de la interacción entre individuo, cultura y contexto. Mihály Csikszentmihalyi (1996) propuso el modelo de sistemas, que define la

creatividad como el resultado de la relación entre la persona, el campo y el ámbito (Gardner, 1997; Romo, 1997). Años más tarde, Howard Gardner planteó una comprensión multinivel de la creatividad, articulando dimensiones biológicas, cognitivas y socioculturales. Según Gardner (1997), comprender la creatividad requiere atender a los niveles subpersonal (neurobiológico), personal (psicológico), impersonal (epistémico) y multipersonal (social). Esta perspectiva se refleja en su análisis de figuras históricas, donde examina cómo los contextos y los sistemas simbólicos condicionan la expresión creativa del sujeto (Gardner, 1997).

Hasta aquí hemos revisado como es el tratamiento que, desde la psicología, se le dio a la creatividad, a continuación, se expondrá las nociones principales que tienen las neurociencias.

La investigación contemporánea en neurociencias ha transformado la comprensión de la creatividad, desplazándola del ámbito del mito hacia el estudio empírico del cerebro. Lejos de ser un don misterioso, la creatividad se concibe como una función compleja que emerge de la interacción dinámica entre redes neuronales, procesos cognitivos y estados afectivos (Abraham, 2012). Esta perspectiva sostiene que la capacidad de generar ideas originales y adaptarlas a distintos contextos depende de mecanismos biológicos que integran imaginación, memoria, emoción y voluntad.

Los estudios de Abraham muestran que la creatividad no reside en una única región cerebral, sino que resulta de la cooperación entre distintos sistemas. Mediante técnicas de neuroimagen (EEG, fMRI), se ha observado la activación conjunta de áreas frontales, parietales y temporales durante tareas creativas, lo que evidencia la interacción entre el pensamiento divergente y el pensamiento convergente, encargado de evaluarlas y seleccionar las más adecuadas. Este equilibrio entre imaginación y racionalidad sustenta la flexibilidad cognitiva del pensamiento creativo.

Por su parte, Carlsson (2012) sugiere que la creatividad se asocia a una desinhibición cortical moderada, que permite conexiones inusuales entre ideas y estimula la comunicación entre hemisferios cerebrales. Las personas creativas muestran una mayor capacidad para alternar entre el razonamiento

lógico y el pensamiento analógico, lo que explica tanto su originalidad como cierta vulnerabilidad emocional. En esta línea, Colom (2012) destaca que la creatividad no se limita al arte, sino que interviene en la resolución de problemas, la innovación científica y la adaptación social. Aunque la inteligencia proporciona las estructuras de razonamiento, la creatividad posibilita romper esquemas y generar soluciones nuevas; ambos procesos comparten redes frontoparietales implicadas en la integración de la información.

La neuroestética, amplía este enfoque al campo artístico, mostrando que el cerebro del creador integra emoción y cognición de manera singular. La experiencia estética activa regiones como la corteza orbitofrontal medial y el sistema límbico, áreas vinculadas al placer y la recompensa, lo que sugiere que la belleza y la creación tienen una base neurobiológica compartida con otras formas de gratificación. La neurociencia revela que la creatividad no es un misterio insondable, sino una manifestación natural del cerebro humano, donde emoción, pensamiento y percepción convergen para dar forma a la invención artística y al conocimiento.

En conjunto, los enfoques psicológicos y neurocientíficos configuraron un giro decisivo en la comprensión moderna de la creatividad. Al desplazarla del terreno de lo mítico, lo divino o lo trascendente donde durante siglos fue concebida como don o inspiración, estas disciplinas la redefinieron como un fenómeno cognitivo, emocional y biológico susceptible de análisis empírico. La psicología permitió situarla en el ámbito del comportamiento, la motivación y los procesos mentales, mientras que las neurociencias la inscribieron en la materialidad del cerebro, en sus redes neuronales y dinámicas fisiológicas. De este modo, la creatividad dejó de ser un privilegio excepcional para convertirse en una capacidad constitutiva de la mente humana, observable y, en cierta medida, mensurable. Este desplazamiento hacia la objetividad científica no eliminó su dimensión enigmática, pero sí la reinscribió en un marco explicativo que combina lo psicológico y lo biológico.

Esta nueva racionalidad prepara el terreno para la siguiente sección, donde la teoría de Margaret Boden retomará esta herencia científica para proponer un modelo de creatividad computacional, capaz de articular los mecanismos de la mente humana con los sistemas artificiales que buscan emularla.

### **El giro cognitivo: un marco teórico para la creatividad artificial**

Las secciones anteriores abordaron la creatividad desde dos perspectivas: primero, la del mito del arte como inspiración trascendente, como genio artista y como expresión de la subjetividad; luego, la de la psicología y la neurociencia, que buscan explicar los mecanismos cognitivos y neuronales del acto creativo. Sin embargo, ambas aproximaciones resultan insuficientes para comprender cómo la creatividad puede ser también modelada, simulada o expandida mediante sistemas artificiales.

En este punto, las ciencias cognitivas, y especialmente la obra de Margaret Boden, ofrecen un puente conceptual. Su propuesta integra los enfoques cognitivos y computacionales en una teoría que permite pensar la creatividad no como una esencia exclusivamente humana, sino como un proceso que puede representarse formalmente. A partir de su enfoque, esta sección explora cómo las ciencias cognitivas redefinen la frontera entre pensamiento humano y algoritmo, abriendo un campo de indagación donde arte, mente y máquina convergen.

Según Robles Aguirre et al. (2015), las ciencias cognitivas constituyen un campo necesariamente interdisciplinario que busca comprender cómo la mente humana percibe, representa, aprende, imagina y crea conocimiento. Surgidas a mediados del siglo XX, integran aportes de la psicología, la neurociencia, la filosofía de la mente, la lingüística, la antropología, la inteligencia artificial y la computación. Esta convergencia permite analizar los procesos mentales desde distintos niveles. Desde la psicología se estudian los mecanismos de pensamiento y aprendizaje; desde la neurociencia, las bases cerebrales que los sustentan; y desde la inteligencia artificial, se modelan estos procesos mediante sistemas computacionales. Así, las ciencias cognitivas ofrecen una visión integrada de la cognición como fenómeno emergente de

la interacción entre cerebro, mente y entorno. En el estudio de la creatividad, este enfoque permite vincular la actividad neuronal con los procesos psicológicos y las representaciones simbólicas que intervienen en la producción de ideas nuevas.

Margaret A. Boden es una destacada investigadora británica en el campo de la ciencia cognitiva y la filosofía de la mente, reconocida por sus estudios sobre la creatividad y la inteligencia artificial. Boden combina enfoques de la psicología, la informática y la filosofía para analizar los procesos mentales desde una perspectiva interdisciplinaria. Su propuesta resulta especialmente relevante para los estudios sobre creatividad computacional porque ofrece un marco teórico sólido, ampliamente aceptado por distintos autores del campo (du Sautoy, 2019; Paul & Kaufman, 2014; Zylinska, 2020). Su enfoque integra dimensiones psicológicas, culturales y cognitivas, lo que permite analizar la creatividad tanto en humanos como en sistemas de inteligencia artificial. Esta perspectiva compartida facilita una base conceptual común desde la cual evaluar si las máquinas pueden considerarse creativas, y bajo qué condiciones sus producciones alcanzan valor, novedad y sentido estético o cultural.

Para Boden (2004, 2011), crear implica producir algo nuevo, valioso y sorprendente, tres criterios que articulan una definición operativa ampliamente aceptada y que ayudan a distinguir la simple invención técnica de la auténtica creación. "Nuevo" alude a la capacidad de generar ideas o productos originales que no existían antes; "valioso" significa que esas creaciones tienen una relevancia estética, cultural o funcional reconocida por una comunidad; y "sorprendente" hace referencia a su capacidad para desafiar expectativas, provocar asombro o abrir nuevas formas de percepción y comprensión.

Boden amplía esta definición al proponer dos niveles de creatividad: la P-creatividad y la H-creatividad. La primera se refiere a la novedad psicológica o individual, es decir, a cuando una persona descubre o inventa algo nuevo para sí misma, aunque ya existiera en la historia. La segunda, en cambio, apunta a la novedad histórica o cultural, cuando la creación

representa un avance real en el conocimiento o la expresión artística de una sociedad. Esta distinción permite comprender cómo el proceso creativo opera tanto en la experiencia personal del creador como en la evolución colectiva de la cultura. En ambos niveles, la creatividad no debe entenderse como un acto aislado o espontáneo, sino como un proceso contextual y socialmente validado que depende de marcos de significado compartidos (Paul & Kaufman, 2014).

La autora identifica tres formas fundamentales de creatividad: combinacional, exploratoria y transformacional, cada una vinculada a diferentes modos de innovación cognitiva y cultural. La “creatividad combinacional” consiste en recombinar ideas o conceptos ya existentes de formas inesperadas, generando asociaciones nuevas que amplían el sentido de lo conocido. La “creatividad exploratoria” implica examinar y expandir las posibilidades de un sistema o dominio conceptual sin alterar sus reglas básicas, como ocurre cuando un artista desarrolla variaciones dentro de un mismo estilo. Finalmente, la “creatividad transformacional” representa el nivel más radical: modifica las reglas mismas del sistema y produce un cambio paradigmático que altera la forma de entender un campo completo.

Boden (2011) también aborda ejemplos de obras artísticas generadas con inteligencia artificial para ilustrar cómo los sistemas computacionales pueden expresar distintos grados de creatividad. Analiza casos de arte generativo, donde programas autónomos producen obras visuales o musicales a partir de reglas predefinidas pero con resultados imprevisibles, como los proyectos desarrollados por Harold Cohen con su sistema *AARON*. Asimismo, menciona experiencias con música algorítmica y compositores que utilizan programas capaces de aprender patrones sonoros, como David Cope con *Experiments in Musical Intelligence (EMI)*. Estos ejemplos muestran cómo la creatividad computacional no se limita a la imitación: las máquinas pueden participar en procesos de exploración y descubrimiento estético, poniendo en práctica los principios de creatividad combinacional y exploratoria definidos por la autora.

El pensamiento de Boden representa un punto de inflexión en la comprensión contemporánea de la creatividad y su relación con la inteligencia artificial. Su aporte radica no solo en haber ofrecido una definición operativa y sistemática del fenómeno creativo, sino también en haber demostrado que los procesos mentales implicados en la imaginación, la innovación o el descubrimiento pueden ser formalizados y modelados computacionalmente. Con ello, Boden introduce una perspectiva científica capaz de tender puentes entre mente, cultura y tecnología.

Su enfoque cognitivo permite reconocer que la creatividad no es un privilegio humano inefable, sino una capacidad emergente que puede estudiarse, simularse e incluso amplificarse mediante algoritmos. Esta idea inaugura una nueva forma de pensar la autoría, la producción y el valor en el arte generado con IA. Para poder comprender la singularidad de la creatividad computacional y su vínculo con lo humano, la próxima sección examinará cómo funcionan los mecanismos, estructuras y condiciones técnicas mediante los cuales los sistemas artificiales generan resultados que pueden ser considerados, al menos parcialmente, creativos.

### **Arquitectura de la creatividad computacional: redes neuronales, modelos generativos y aprendizaje profundo**

El concepto de inteligencia artificial hunde sus raíces en la tradición de la lógica formal aristotélica, que aspiraba a representar el razonamiento mediante reglas y deducciones (Zylinska, 2020). Esa aspiración se concretó siglos más tarde con el desarrollo de la computación y los primeros programas capaces de resolver problemas siguiendo pasos lógicos explícitos. Sin embargo, los sistemas iniciales basados en reglas fijas y razonamientos deterministas demostraron rápidamente sus limitaciones para abordar tareas complejas o abiertas, aquellas que exigen adaptación, intuición o improvisación. El modelo clásico de IA, de carácter *top-down*, encarnaba una visión rígida del pensamiento, más cercana a la reproducción de procesos analíticos que a la creación genuina (Zylinska, 2020).

El giro contemporáneo hacia el aprendizaje automático (*machine learning*) y el aprendizaje profundo (*deep learning*) transformó radicalmente este

panorama. Estos modelos funcionan de manera *bottom-up*, permitiendo que el conocimiento emerja de la interacción con los datos, en lugar de imponerse mediante reglas predefinidas (du Sautoy, 2019). En términos de Boden (2004), este tránsito puede leerse como un desplazamiento desde la creatividad combinacional (la simple recombinación de elementos existentes) hacia formas de creatividad exploratoria, donde el sistema navega espacios de posibilidades dentro de un marco conceptual delimitado.

Las redes neuronales profundas son el núcleo de esta nueva etapa. Inspiradas en la estructura del cerebro humano, se componen de capas sucesivas de procesamiento que extraen progresivamente patrones y relaciones de alto nivel (Zylinska, 2020). Estas redes aprenden de grandes volúmenes de datos y ajustan de manera autónoma sus conexiones internas mediante procesos iterativos de optimización. De este modo, generan representaciones abstractas que no han sido explícitamente programadas. Esta capacidad de autoajuste, o aprendizaje no supervisado, aproxima a las máquinas a lo que Boden (2011) denominaría creatividad exploratoria: un sistema que, dentro de reglas internas, descubre configuraciones novedosas que sorprenden incluso a su programador.

Para Astobiza (2022), un caso paradigmático de esta dinámica es el de las redes generativas antagónicas (GAN), compuestas por dos subredes que aprenden en oposición dialéctica: una red generadora produce imágenes, sonidos o textos, mientras la red discriminadora evalúa su coherencia o autenticidad. A través de la competencia y retroalimentación entre ambas, el sistema progresa hacia resultados cada vez más sofisticados y difíciles de distinguir de los creados por humanos. Este proceso puede entenderse como una forma de creatividad combinacional que, en su iteración continua, se aproxima a lo transformacional: las reglas mismas del sistema se ajustan dinámicamente a medida que las redes aprenden una de otra, generando nuevas estructuras estéticas y conceptuales.

La distinción entre P-creatividad y H-creatividad propuesta por Boden (2004, 2011) ayuda a entender el lugar del artista en este nuevo ecosistema. Cuando un programador o artista trabaja con un sistema

generativo, experimenta una P-creatividad extendida: el proceso de descubrimiento se da tanto en el humano como en el algoritmo. Pero cuando los resultados se incorporan a circuitos culturales de validación (exposiciones, concursos, mercado del arte), lo que emerge es una forma híbrida de H-creatividad, donde la novedad histórica es co-producida. Esta copresencia redefine la noción de autoría y desplaza la creatividad hacia un campo de interdependencia entre agentes biológicos y técnicos.

Desde la perspectiva cognitiva, el funcionamiento de la creatividad computacional puede verse, por tanto, como una forma de simulación de los procesos de pensamiento descritos por Boden, pero con efectos que rebasan la simulación. Los algoritmos no solo imitan la mente, sino que introducen nuevas condiciones de posibilidad para la creación. En este sentido, la creatividad artificial no sustituye a la humana, sino que la expande: multiplica sus medios, acelera sus procesos y transforma su lógica. El sistema generativo funciona como un laboratorio epistemológico que pone a prueba la teoría de Boden, demostrando que los principios de novedad, valor y sorpresa pueden adquirir concreción técnica.

El funcionamiento actual de la inteligencia artificial revela una arquitectura capaz de reproducir ciertos aspectos del pensamiento creativo humano, aunque todavía de manera parcial y controlada. Los sistemas de aprendizaje profundo y de redes generativas operan mediante procesos de reconocimiento, combinación y extrapolación de datos que permiten producir resultados novedosos dentro de los límites impuestos por la información previa y los marcos algorítmicos. Esta capacidad de procesamiento, basada en la detección de patrones y en la exploración estadística de posibilidades, constituye el núcleo de lo que podría considerarse una creatividad combinacional y, en algunos casos, exploratoria: la IA reorganiza lo existente y ensaya nuevas configuraciones dentro de su propio sistema de reglas.

Sin embargo, a pesar de su creciente sofisticación, no ha alcanzado todavía el nivel de creatividad transformacional, aquel en el que las reglas mismas del sistema se modifican y dan origen a un nuevo paradigma de

sentido. Las máquinas crean dentro de un mundo dado, pero no generan mundos nuevos. En ese contraste reside el horizonte y la frontera de la creatividad computacional contemporánea. En la próxima sección veremos cómo el uso de estas tecnologías trastoca la función del artista desde un enfoque poshumanista.

## **Reconfiguración del rol del artista en el escenario poshumano**

El desarrollo del arte basado en inteligencia artificial (IA) obliga a replantear de raíz la figura del artista, la naturaleza del proceso creativo y las nociones modernas de autoría. Tradicionalmente, la tecnología había sido comprendida en el arte como un instrumento de ampliación, una extensión de las capacidades expresivas humanas. Sin embargo, como advierte Astobiza (2022), con la aparición de sistemas algorítmicos capaces de generar obras de manera autónoma se ha producido un desplazamiento hacia un uso sustitutivo: la máquina ya no es solo herramienta, sino agente activo de producción artística. Este tránsito implica un giro epistémico que desestabiliza el modelo humanista entendido como manifestación de una interioridad individual y subjetiva. El acto creativo se concibe, en cambio, como un proceso distribuido entre humanos y máquinas, entre inteligencias biológicas y artificiales que interactúan en redes de co-producción simbólica.

La relación entre artista y tecnología deja así de ser instrumental para volverse relacional. Zylinska (2020) propone pensar el arte de IA no en términos de oposición (humano versus máquina) sino de colaboración y co-agencia. El proceso artístico se presenta como un ensamblaje en el que ambos agentes, humano y no humano, contribuyen a la generación de sentido. La inteligencia artificial no sustituye al artista, pero transforma su función: se convierte en un medio con autonomía artificial que participa en la toma de decisiones estéticas y en la configuración de nuevas sensibilidades.

En este contexto, el creador ya no produce directamente la obra, sino que diseña las condiciones de posibilidad del sistema generativo, un espacio de “libertad programada” donde lo imprevisible puede emerger. La creatividad deja de residir en la intención individual y se desplaza hacia el entramado de relaciones técnicas, conceptuales y afectivas que componen el

dispositivo artístico. Este cambio redefine el proceso artístico como flujo continuo más que como acto puntual de creación. Las obras generadas con IA son potencialmente infinitas: se actualizan con cada iteración del algoritmo. El artista se convierte, entonces, en programador, curador o arquitecto de sistemas estéticos.

Esta redistribución de la agencia creativa genera, inevitablemente, tensiones en torno a la autoría. Astobiza (2022) señala que las nociones modernas, centradas en la figura individual del autor y en la idea de intencionalidad, se ven cuestionadas por la aparición de sistemas que operan sin supervisión directa. En las obras generadas por IA, la intervención humana puede ser mínima o incluso invisible, lo que plantea dilemas acerca de la responsabilidad y la propiedad de los resultados. La IA, al actuar como cocreadora, desafía la lógica de la autoría centralizada y promueve una concepción colectiva y procesual del acto creativo. Frente a este escenario, López de Mántaras (2017) propone medir la creatividad computacional no en términos de sustitución, sino de colaboración: las máquinas amplían las posibilidades expresivas y democratizan el acceso a la creación artística, redefiniendo la agencia humana como mediación entre lenguajes técnicos y culturales.

El arte con IA, documentado por festivales e instituciones como *Ars Electronica* (Stocker, Jandl & Hirsch, 2021), configura así un nuevo ecosistema en el que confluyen ciencia, estética y tecnología. El artista contemporáneo se convierte en investigador transdisciplinar, articulando saberes provenientes del diseño, la programación, la filosofía y la teoría crítica. La automatización no elimina el trabajo artístico, sino que lo transforma: convierte el hacer manual en una operación conceptual donde programar, entrenar o curar sistemas adquiere estatuto artístico. De este modo, la práctica artística se expande hacia un territorio híbrido que combina reflexión, experimentación técnica y crítica cultural. La creatividad se vuelve un proceso colectivo y tecnológicamente mediado que obliga a repensar las fronteras entre arte, ciencia y sociedad.

Este desplazamiento encuentra su correlato filosófico en el pensamiento poshumanista, que cuestiona la centralidad ontológica del sujeto humano y propone una comprensión relacional de la inteligencia y la creación. Como sostiene Chavarría Alfaro (2015), el poshumanismo surge como respuesta a las mutaciones epistémicas introducidas por las tecnologías digitales, la cibernética y, de manera decisiva, la inteligencia artificial. Estas transformaciones no solo problematizan la frontera entre lo natural y lo artificial, sino que modifican el modo en que entendemos la agencia, la conciencia y la producción de sentido. La figura del artista deja de ser la fuente exclusiva de la obra para convertirse en un nodo dentro de ecologías complejas de co-creación simbólica.

Peter Sloterdijk (2000) interpreta este proceso como el agotamiento del humanismo letrado y de su proyecto civilizatorio. En *Normas para el parque humano*, diagnostica la pérdida de eficacia del modelo humanista, centrado en la domesticación simbólica, y plantea nuevas “antropotécnicas”, formas de autoproducción mediadas por sistemas técnicos. Desde esta perspectiva, el artista poshumano no hereda el aura del genio romántico, sino que opera como experimentador en redes de información, gestionando flujos materiales y digitales. Lo humano no desaparece, pero se reinscribe en un continuo natural-artificial donde la subjetividad se vuelve un proceso de mediación más que una esencia. El creador es, en este marco, un operador de interfaces entre datos, cuerpos y sensibilidades.

Donna Haraway (1991) lleva esta crítica a su dimensión más radical con la figura del *cyborg*, símbolo de la subjetividad híbrida de la contemporaneidad. El *cyborg* disuelve los dualismos constitutivos de la modernidad (humano/máquina, naturaleza/cultura, masculino/femenino, natural/artificial) y propone una ontología basada en la interconexión y la permeabilidad. Aplicado al arte, este paradigma implica concebir la creación como proceso transductivo en el que las tecnologías inteligentes dejan de ser simples herramientas y se convierten en co-agentes de pensamiento y sensibilidad. El artista-cyborg no “usa” la tecnología, sino que coevoluciona con ella, generando un campo de experimentación donde la agencia se distribuye y la autoría se negocia constantemente.

Por su parte, Fernández (2022) profundiza esta lectura al cuestionar la dicotomía naturaleza/cultura desde una perspectiva biológica y antropológica. Propone entender la creatividad como fenómeno eco-tecnológico, resultado de la interacción entre organismos, entornos y artefactos. Desde esta mirada, el artista contemporáneo no solo manipula tecnologías, sino que participa de un proceso de coevolución perceptiva con los sistemas algorítmicos. Las máquinas amplifican las capacidades humanas de representación y, al mismo tiempo, reconfiguran las condiciones mismas de posibilidad del gesto creativo. La obra se vuelve un campo de retroalimentación entre materia viva y datos, entre afecto y cálculo.

Chavarría (2015) vincula esta sensibilidad poshumanista con el horizonte del antropoceno, destacando que ambos marcos cuestionan la supremacía humana y promueven una ética de la coexistencia entre especies y materialidades. En este contexto, la inteligencia artificial se erige como el agente paradigmático de ese descentramiento, al introducir un régimen de producción simbólica no basado en la intencionalidad, sino en la emergencia de patrones generativos. El artista-curador o diseñador de sistemas estéticos se convierte así en mediador entre flujos de datos y mundos sensibles, organizando ecologías cognitivas donde la creatividad se distribuye entre múltiples agentes humanos y no humanos. Su práctica ya no busca producir objetos, sino articular procesos de relación y de sentido.

Esta transformación resuena profundamente con la noción de “estética artificial” propuesta por Manovich y Arielli (2024), quienes argumentan que la creatividad en la era de la IA se desplaza radicalmente desde la fabricación artesanal hacia una lógica de selección y curaduría evolutiva. Para estos autores, la IA generativa no suprime la agencia humana, sino que la eleva a un nivel meta-cognitivo: el artista deja de centrarse en la ejecución técnica del trazo para ocuparse de la navegación de espacios latentes y del filtrado crítico de variaciones infinitas. Complementariamente, Sungjin Park (2024) teoriza el surgimiento de un 'co-creativismo' que actualiza la noción de 'aura' benjaminiana: la autenticidad ya no reside en el original físico, sino en la irrepetibilidad del diálogo situado entre la instrucción humana (prompt) y la interpretación estocástica de la máquina.

Sin embargo, esta apertura hacia la co-creación no está exenta de tensiones ontológicas. Simona Chiodo (2024) aporta una perspectiva crítica fundamental al cuestionar si estos artefactos poseen la intencionalidad necesaria para ser considerados arte per se. A través de su análisis, Chiodo sugiere que la IA actúa como un espejo epistemológico que, lejos de reemplazar al sujeto, clarifica su función esencial: ante la potencia generativa de la máquina, el rol humano de dotar de sentido, propósito y contexto final se revela como el criterio demarcatorio ineludible. Así, la intervención del artista no solo es técnica, sino que se convierte en la garantía ética y semántica que distingue el arte del mero simulacro algorítmico.

De esta manera, el pensamiento poshumanista ofrece un marco conceptual fecundo para comprender la reorganización de las prácticas artísticas en la contemporaneidad digital. Al disolver las oposiciones natural-artificial y humano-máquina, este horizonte permite pensar el arte como un proceso de co-producción ontológica. La figura del artista se define como un nodo consciente dentro de una red de agencias heterogéneas que encarna una ética de la colaboración y una estética de la interdependencia. En la era algorítmica, la creatividad deja de emanar de un sujeto soberano y pasa a surgir de la interacción constante entre cuerpos, máquinas, datos y afectos. Este desplazamiento no solo redefine el arte, sino que reconfigura nuestra comprensión de lo humano mismo.

## **Conclusiones**

A modo de cierre, este recorrido permite afirmar que la irrupción de la inteligencia artificial en el campo del arte no clausura las viejas preguntas sobre la creación, sino que las desplaza radicalmente. Si algo revela el análisis de los paradigmas —desde la inspiración divina hasta la creatividad computacional— es que la creatividad ya no puede sostenerse como la emanación exclusiva de un “interior” soberano, sino que debe comprenderse como un proceso distribuido, relacional y tecnológicamente mediado.

Para evidenciar la magnitud de esta transformación, resulta crucial contrastar dos figuras antagónicas. El rol del artista clásico, heredero de la tradición romántica y humanista, se definía por la ejecución manual y la

centralidad de la intención subjetiva. En este modelo, el creador operaba como una fuente única de sentido, transformando la materia inerte mediante un dominio técnico virtuoso para plasmar una visión interior intransferible; la obra era, ante todo, el testimonio físico de esa excepcionalidad humana.

En contraste, el artista en el escenario poshumanista con IA abandona la ejecución directa para asumir una función de orden superior: la de diseñador de ecologías generativas. Su práctica ya no consiste en dar forma a la materia, sino en gestionar flujos de información y posibilidades estocásticas. El artista deviene un curador de algoritmos y un “arquitecto de decisiones”, cuya destreza reside en la capacidad para formular las instrucciones precisas (prompts) y, fundamentalmente, en el criterio crítico para seleccionar, filtrar y dotar de sentido cultural a la exuberancia productiva de la máquina.

Esta redefinición del rol autoral conlleva profundas implicaciones estéticas, éticas y culturales que rebasan lo meramente técnico. En el plano estético, asistimos al surgimiento de una generación de artistas cuyas obras obligan a valorar el arte no por la complejidad de su producción sino por la singularidad del proceso curatorial que selecciona variables algorítmicas.

En el plano ético, la co-agencia con sistemas autónomos disuelve la responsabilidad individual y plantea nuevos dilemas sobre la propiedad y la autoría. Si la máquina contribuye activamente a la novedad, el artista humano debe asumir una nueva responsabilidad: la de ser el garante ético que inscribe esos resultados en un horizonte de sentido humano, evitando que la automatización derive en una mera acumulación de iteraciones.

Finalmente, en el plano cultural, esta transformación consolida el giro poshumanista. Aceptar que la creatividad puede ser un fenómeno híbrido implica renunciar a la última trinchera del excepcionalismo humano. La inteligencia artificial actúa aquí como un espejo antropológico: al externalizar la capacidad de crear, no nos vuelve obsoletos, sino que nos obliga a redefinir lo humano no como una esencia fija y aislada, sino como una potencia que se expande y se reinventa en su simbiosis constitutiva con la técnica.

## Referencias

- Abraham, A. (2012). The neuroscience of creativity: A promising or perilous enterprise. En A. Perote Alejandre & M. Martín-Loeches Garrido (Eds.), *Creatividad y neurociencia cognitiva* (pp. 15-30). Fundación Tomás Pascual y Pilar Gómez-Cuétara.
- Astobiza, A. M. (2022). Arte y algoritmos. *Aisthesis*, 72, 282–297.
- Bianchini, F. (2023). A new definition of “artificial” for two artificial sciences. *Foundations of Science*, 28(3), 401–417. <https://doi.org/10.1007/s10699-022-09861-1>
- Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms* (2nd ed.). Routledge.
- Boden, M. A. (2011). *Creativity and art: Three roads to surprise*. Oxford University Press.
- Carlsson, I. (2012). The creative personality in the light of neuropsychology. En A. Perote Alejandre & M. Martín-Loeches Garrido (Eds.), *Creatividad y neurociencia cognitiva* (pp. 31-50). Fundación Tomás Pascual y Pilar Gómez-Cuétara.
- Chavarría Alfaro, G. (2015). El posthumanismo y los cambios en la identidad humana. *Revista Reflexiones*, 94(1), 97–107.
- Chiodo, S. (2024). What AI “art” can teach us about art. *Inquiry*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/20004214.2024.2395511>
- Colom Marañón, R. (2012). Inteligencia y creatividad. En A. Perote Alejandre & M. Martín-Loeches Garrido (Eds.), *Creatividad y neurociencia cognitiva* (pp. 51-70). Fundación Tomás Pascual y Pilar Gómez-Cuétara.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. HarperCollins.
- Dierssen, M. (2015). *Neurobiología de la creatividad y la experiencia estética*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC).
- du Sautoy, M. (2019). *The creativity code: Art and innovation in the age of AI*. The Belknap Press of Harvard University Press.
- Fernández, H. (2009). Transhumanismo, libertad e identidad humana. *Thémata: Revista de Filosofía*, 41, 577–590. <https://revistascientificas.us.es/index.php/themata/article/view/594>
- Fernández, N. (2022). Perspectivas filosóficas sobre la “naturaleza humana” en el poshumanismo. *El banquete de los dioses: Poshumanismo y transhumanismo*, 10(1), 53–64.
- Freud, S. (2013). *Psicoanálisis del arte*. Alianza Editorial.
- Gardner, H. (1997). *Arte, mente y cerebro: Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Paidós.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Haraway, D. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinvención de la naturaleza*. Cátedra.

- López de Mántaras, R. (2017). La inteligencia artificial y las artes: Hacia una creatividad computacional. En *El próximo paso: La vida exponencial* (pp. 1–15). BBVA OpenMind. <https://www.bbvaopenmind.com/>
- Manovich, L., & Arielli, E. (2024). *Artificial aesthetics: Generative AI, art and visual media* [Informe en línea]. [Manovich.net](https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics). <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
- Park, S. (2024). The work of art in the age of generative AI: Aura, liberation, and democratization. *AI & Society*, 40, 1807–1816. <https://doi.org/10.1007/s00146-024-01946-2>
- Paul, E. S., & Kaufman, S. B. (Eds.). (2014). *The philosophy of creativity: New essays*. Oxford University Press.
- Platón. (1988). *Diálogos I: Apología, Critón, Eutifrón, Ion* (J. Calonge Ruiz, E. Lledó Íñigo, & C. García Gual, Trads.). Editorial Gredos. (Trabajo original publicado ca. 380 a.C.)
- Robles Aguirre, F. A., Arias-Trejo, N., Hernández, M., & Guevara, M. Á. (2015). *Ciencias cognitivas: Una aproximación interdisciplinaria*. Universidad de Guadalajara.
- Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad: Perspectivas contemporáneas*. Paidós.
- Skinner, B. F. (1969). Creating creative artists [Conferencia]. En *On the Future of Art*. Simposio celebrado en el Solomon R. Guggenheim Museum, Nueva York, NY, Estados Unidos. Guggenheim Museum Archives, Reel-to-Reel collection.
- Sloterdijk, P. (2000). *Normas para el parque humano: Una respuesta a la “Carta sobre el humanismo” de Heidegger*. Siruela.
- Stocker, G., Jandl, M., & Hirsch, A. J. (2021). *The practice of art and AI*. Ars Electronica Linz GmbH & Co KG.
- Zweig, S. (2023). *El misterio de la creación artística*. Sequitur.
- Zylinska, J. (2020). *AI art: Machine visions and warped dreams*. Open Humanities Press.