

Reseña de libro: A. Hernández-Fernández (Ed.), *Creativitat digital*. Iniciativa Digital Politécnica, 2023, 122 pps.

Sección: Reseñas
Recibido: 20/05/2024
Aceptado: 11/07/2024

Antoni Hernández-Fernández
Universitat Politècnica de Catalunya
ORCID: 0000-0002-9466-2704
antonio.hernandez@upc.edu

Introducción

Decía Jorge Wagensberg que las ideas pueden migrar sin declarar de dónde vienen, dónde van y cuál es el motivo del viaje, y que el contrapunto de la creatividad, su antagonista, es la mediocridad (Wagensberg, 2017). En una era en la que la inteligencia artificial (IA) generativa ha irrumpido con fuerza en la sociedad, ofreciendo soluciones instantáneas a los usuarios que pretenden redactar textos (poemas, novelas, artículos científicos...), componer música (acordes, letras, canciones, sinfonías...), representar imágenes (fotografías, ilustraciones, logotipos, figuras...) o filmar vídeos (películas, documentales, cortos para redes sociales...), se antoja imprescindible una revisión transdisciplinar sobre la creatividad digital, en el contexto de lo que se está llamando, con mayor o menor acierto, el ‘humanismo tecnológico’. Porque, ¿puede ser creativo lo que genera la IA o se trata de un mar de mediocridades?

Publicada a finales de 2023 en catalán, lo que no debería ser un problema dadas las traducciones automáticas que permite la propia IA generativa actual, “*Creativitat digital*” es una obra disponible en abierto, que ofrece una perspectiva polifónica sobre la intersección humanista existente entre la creatividad y la tecnología en el contexto digital. Dividida en dos partes, “Reflexiones” y “Experiencias UPC”, es en sí una experiencia inmersiva sobre la creatividad computacional y la inteligencia artificial (IA), que permite al lector no avezado explorar sus ramificaciones para la tecnocética, la educación y las diversas manifestaciones de la creatividad en el arte, la filosofía o la lingüística, entre otras disciplinas.

Tras un conciso prólogo de Carme Fenoll, *anima mater* de la colección UPCArts, una original iniciativa humanista en el seno de una universidad politécnica, la sección de “Reflexiones” presenta contribuciones y enfoques teóricos de expertos destacados, como es el caso, para empezar, de Ramon López de Mántaras, que aborda el dilema de

la existencia -o no- de la creatividad computacional. Se trata del único texto no original del libro, una traducción parcial de un artículo en inglés (López de Mántaras, 2013), que por una parte siembra dudas sobre las posibilidades creativas de las máquinas, y por otra nos recuerda que estamos ante un debate antiguo: López de Mántaras ha sido pionero en la investigación de la IA y ya ha vivido sus *inviernos*. Revisa brevemente a referentes, clásicos ya fundamentales, como Margaret Boden (Boden, 1991, 1994) o John Searle (1980), lecturas a las que cabe animar a los investigadores recién llegados al área, quizá al abrigo del *hype* de los últimos tiempos.

Karina Gibert explora luego la relación entre la inteligencia artificial y la creatividad, en el contexto socioeconómico presente, destacando la influencia de la IA en la generación de contenido creativo, y entrando al trapo sobre el debate en torno a la originalidad y dudosa legalidad de las creaciones de la IA generativa, en sus múltiples formas artísticas, en lo concerniente a los derechos de propiedad intelectual, sobre todo de los datos con los que se ha entrenado a la máquina. Marc Alier, seguidamente, reflexiona sobre la presencia de la IA en el aula, sugiriendo nuevas formas de integrar la tecnología en una educación creativa y para la creatividad, pues, ¿cómo educar de forma creativa en este contexto cambiante, de novedades semanales en las aplicaciones y de potenciales insospechados?

En las siguientes reflexiones, Ulises Cortés plantea la pregunta crucial sobre si la creatividad artificial existe realmente o es mero fruto de la imitación, desafiando las percepciones convencionales sobre la innovación y la creatividad tecnológicamente mediada, mientras que el colectivo Estampa, en una réplica contundente, examina las fisuras de la IA, desafiándola, jugando a la transgresión artística, por ejemplo con obras entrenadas deliberadamente con pornografía: ¿será la trasgresión, el jugar al límite, el último bastión que le quedará al humano?

La segunda parte de la obra, “Experiencias UPC”, ofrece una perspectiva práctica, destacando proyectos e iniciativas que han explorado la convergencia entre la creatividad y la tecnología, y que tuvieron lugar desde mediados de 2022 a 2023, en la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC). Esta sección nos recuerda que la creatividad digital va más allá de la IA generativa. Así, Didac Ferrer Balas presenta “Aquarel-IA”, una experiencia participativa que invita a la reflexión crítica y a fomentar la colaboración entre humanos y algoritmos, en un futuro alejado de la competitividad que se transmite desde determinados discursos (tecnofóbicos o tecnofílicos), cansinos en recordarnos qué hace mejor el humano o qué hace mejor la máquina, cuando es la confluencia, la sinergia, la que implica mejores resultados, ya sea en el arte o en el diagnóstico médico.

Se suman luego las experiencias de Anna Carreras, que expone los resultados de sus creaciones computacionales de ex-libris para la UPC, zambullida en su código; y, por último, Carles Sora y Arturo Fuentes, desgranar un taller práctico llevado a cabo a finales de 2022, con alumnos del *Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia* (CITM-UPC), en el que nos enseñan cómo la tecnología puede ser utilizada como herramienta supervisada en el proceso de diseño gráfico de un comic.

En términos teóricos, el libro contribuye de manera significativa al debate contemporáneo sobre la creatividad digital. La diversidad de enfoques permite una comprensión integral, y personal, de los desafíos y oportunidades que la tecnología digital plantea a la creatividad humana, y suscitará dilemas sobre su impacto social, ético y legal. La obra destaca por su capacidad para contextualizar la IA en la educación, apuntando qué explicar de IA en clase y cómo transformar la didáctica para potenciar el pensamiento creativo, con ejemplos prácticos, reproducibles, que demuestran que las ideas pueden traducirse en acciones pedagógicas concretas y significativas... ¿creativas?

En conclusión, les invito a la lectura de “*Creativitat Digital*” y a un diálogo posterior, con interlocutores humanos o quizá con máquinas de las que pasan el test de Turing, a caballo entre lo práctico y lo teórico, lo experimental y lo simulado, que les conduzca a imaginar.

Obras citadas

- Boden, M. (1991). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. New York: Basic Books. 1991.
- Boden, M. (ed.). (1994). *Dimensions of Creativity*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1994.
- López de Mántaras i Badia, R. (2013). Computational Creativity. *Arbor*, 189 (764): a082. Doi: <http://dx.doi.org/10.3989/arbor.2013.764n6005>
- Searle, J. (1980). Minds, Brains and Programs. *Behavioral and Brain Sciences*, 3 (3), p. 417-457.
- Wagensberg, J. (2017). *Teoría de la creatividad*. Barcelona: Tusquets.