

Contribución al Informe de la Relatora Especial de la ONU en la esfera de los Derechos Culturales sobre inteligencia artificial y creatividad.

Contribución realizada por Colectiva Femias¹ (Alejandra Bueno, Aiskoa Pérez y Laura MM) con el apoyo de Begonia Guzmán, responsable de cultura de UN Etxea².

Contribución enviada el 5 de mayo de 2025.

GENERAL

1. Redactamos la presente contribución teniendo en cuenta la *Recomendación Sobre La Ética De La Inteligencia Artificial de la UNESCO*³ al compartir las reflexiones sobre *las repercusiones positivas y negativas profundas y dinámicas de la inteligencia artificial (IA) en las sociedades, el medio ambiente, los ecosistemas y las vidas humanas, en particular en la mente humana, debido en parte a las nuevas formas en que su utilización influye en el pensamiento, las interacciones y la adopción de decisiones de los seres humanos y afecta a la educación, las ciencias sociales y humanas, las ciencias exactas y naturales, la cultura y la comunicación y la información.*
2. Asimismo, tenemos presente el *Objetivo 5. Mejorar la gobernanza internacional de la inteligencia artificial en beneficio de la humanidad* del Pacto para el Futuro⁴.

¹ La colectiva FEMIAS formada por las artistas e investigadoras [Aiskoa Pérez](#), [Laura MM](#) y [Alejandra Bueno](#) se dedican a explorar las intersecciones entre arte, tecnología y feminismo. Desde el 2023 han desarrollado una investigación que indaga sobre los sesgos en las imágenes, especialmente las creadas con inteligencia artificial. Tras la investigación han creado un manual para la generación de imágenes sin sesgos de género. El manual ofrece una serie de indicaciones a tener en cuenta para crear imágenes sin sesgos bajo la lógica de las herramientas TTI de IA. Este manual es una herramienta pedagógica que no solo nos ayuda a generar imágenes sin sesgos, sino que educa la mirada en una sociedad abarrotada de imágenes, El objetivo es transformar este manual en una herramienta interactiva, pero por el momento se puede descargar en el siguiente enlace: [MANUAL FEMIAS](#)

² <https://unetxea.org/>

³ https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380455_spa

⁴ <https://documents.un.org/doc/undoc/gen/n24/272/25/pdf/n2427225.pdf>

¿Cuáles son los principales retos que plantea la IA a la creatividad humana (entendiendo por tal la creatividad artística, pero también todos los demás tipos de creatividad)?

EL MEDIO ES EL MENSAJE. Principalmente la IA representa una oportunidad para explorar un nuevo medio, entenderlo y sacar todo su potencial con las cualidades y narrativas que el propio medio ofrece. Cada medio tiene una idiosincrasia a ser explorada y cuestionada, cuando surge el video doméstico en los años 60, los artistas comienzan a explorar los límites del propio lenguaje, llevando la herramienta a planos desconocidos o no pensados en un primer momento, lo que permitió buscarle otras funcionalidades o poéticas. La creatividad y los artistas tienen hoy en día la labor de explorar este nuevo medio para generar nuevas retóricas antes no planteadas. Si bien esta exploración a través de la creatividad puede no tener un final concreto, el propio proceso es en sí mismo es parte del producto y en ese recorrido es donde podemos encontrar los fallos y fortalezas que abran nuevas posibilidades.

EL RECHAZO A LO DIFERENTE. Las herramientas digitales de generación, producción y retoque de imagen han ido evolucionando rápidamente desde sus inicios con las primeras cámaras fotográficas. Toda innovación ha supuesto siempre el rechazo por una parte de la sociedad, la invención de la fotografía supuso que el sector más romántico de la imagen rechazara la producción instantánea de retratos por carecer de alma, de la impronta del artista. Y es que cada vez se tiende más a la pérdida de autoría y al cambio de paradigma sobre el artista como creador único.

Hace mucho que la creación es y debe de ser entendida como una colaboración, nos apropiamos de ideas, de elementos y de herramientas para generar nuestras propias mezclas, lo que da lugar a la obra de arte. Inventar algo o crearlo es simplemente dar con la fórmula que combina diferentes elementos, propios o ajenos, por lo que deslegitimar una obra por el medio con el que ha sido creada es como negar el uso de la calculadora por parte de los matemáticos. Por lo tanto uno de los grandes retos es mitigar el gran estigma que se ha generado en torno a la creación de obra con inteligencia artificial, porque si nos paramos a pensar en todos los micro-procesos de ilustración digital o retoque, muchos de ellos comparten las lógicas de los sistemas IA, son fórmulas matemáticas que nos ayudan a crear vectores, formas o ilustraciones.

EL PROMPT⁵ Y EL MENSAJE. La inteligencia artificial no imagina, no crea, solo predice cual es la respuesta más probable en base a una indicación otorgada o programada por una persona. Es decir, la creatividad en estos momentos reside en, una vez comprendido el manejo de la herramienta, generar una indicación correcta y precisa para el desarrollo de una respuesta óptima. Si revisamos las creaciones hechas con IA que circulan en medios o redes, parecen hechas todas por la misma persona, comparten una misma estética y mirada, y generalmente su función es informativa. Estas

⁵ Un "prompt" es una instrucción, pregunta o solicitud que se le da a un programa de inteligencia artificial (IA) para que genere un resultado específico.

creaciones parten de prompts sencillos, en la actualidad ya se habla de la ingeniería del prompt, digamos que es una rama de estudio que se ocupa de entender cómo hacer un buen prompt. Es aquí donde reside la creatividad, en saber qué pedir y cómo pedirlo, pues si queremos una respuesta de la calidad la pregunta, indicación o prompt ha de ser de calidad también. Quienes entienden estas herramientas y saben comunicarse con ellas consiguen obras singulares que aportan un nivel de lectura superior, porque la estética del resultado no se sitúa en primer lugar sino lo que queremos contar. Es por tanto fundamental que las y los creadores sepan plantear un buen discurso, saber de antemano qué se quiere contar, para poder generar una buena obra.

LAS BASES DE DATOS (BBDD) REFLEJO DE UNA SOCIEDAD. La esencia de cualquier red neuronal es su base de datos, en base a ella predice sus respuestas. Los principales errores que encontramos en las BBDD es que se componen de datos sesgados, datos que no representan a la diversidad de personas e ideas del planeta Tierra. Debido a la gran cantidad de información que necesitan dichos sistemas la criba de la información, así como su categorización no tienen criterios de calidad muy éticos, por lo que ante una sociedad racista, clasista, machista, edadista, capacitista... estos sistemas no pueden evitar dichos comportamientos y acaban rescatando las malas praxis de la sociedad. Evidentemente, esto es solucionable depurando, filtrando y ponderando las respuestas a posibilidades más equitativas. Es aquí donde se abre una gran oportunidad de poder generar otras bases de datos que sean más inclusivas y que no se generen con la precarización laboral del sur global. Por otra parte, la creación de bases de datos propias también es en sí misma un gesto creativo a explorar. Sin embargo, este campo de las bases de datos está abriendo una lucha geopolítica por ver que multinacional saca su IA más potente, lo que provoca que cada región genere sus propios sistemas neuronales con sus propias bases de datos, lo que inevitablemente vuelve a sesgar los datos.

UNA IA SIN ALMA NI REALIDAD. Más que reto es una oportunidad el hecho de que muchas inteligencias artificiales se componen de bases de datos cerradas que no se actualizan a tiempo real con el flujo de datos natural de la red. Son mentes cerradas que en ocasiones se actualizan en base a las propias creaciones o indicaciones de los usuarios.

¿Cómo entendemos la noción de creatividad?

Hoy en día podemos afirmar que la noción de creatividad se adapta a cada época y contexto, pues es la cualidad de entender el mundo de otra forma y ofrecer una mirada distinta a la que originalmente se propone. Es sin duda una cualidad de todos los seres humanos que se desarrolla en mayor o menor medida desde edades tempranas hasta las adultas. La noción romántica de la creatividad como una cualidad intrínseca de los artistas es algo cuestionable y caduco, pues desde hace décadas los estudios de creatividad plantean diferentes herramientas para el fomento de esta, es casi como una metodología de pensamiento que potencia la divergencia frente a la convergencia, una fórmula de pensamiento basada en pequeños procesos concretos o aleatorios. Esto dicho desde la teoría, una teoría que se centra mucho en el contexto de la innovación, pero si nos centramos en el ámbito de la

creación la creatividad puede ser entendida como curiosidad, una curiosidad que mueve a la persona a explorar e indagar en una idea o elemento para poder abordarlo desde una perspectiva única.

¿Pueden considerarse “originales” los productos generados por IA y, en caso afirmativo, cuáles son las consecuencias? ¿Qué es la integridad artística en relación con el uso de la IA?

La originalidad de cualquier producto reside principalmente en su mensaje, algo es original por lo que cuenta y cómo lo cuenta, la estética de este también puede ser original sobre todo si está ligada a una idea más allá que a una imagen especular o atractiva. En el caso de las imágenes generadas con IA su originalidad va a partir de la indicación que se le da, es decir en lo que se quiere contar.

El arte generativo nace en los 50 y los 60 cuando artistas como Georges Nee o Frieder Nake crean algoritmos que generan visuales en movimiento. Lo creativo en estos casos es el diseño del propio algoritmo, y era original porque creaba algo nuevo y porque usaba algo que no se había usado hasta ahora, herramientas informáticas para la creación artística. En la actualidad hay artistas que crean sus propios algoritmos y otros que usan los ya creados, en un principio esto es innovador, al igual que empezar a pintar con pinceles fue innovador, pero no deja de ser creativo ni original un cuadro al óleo porque lleven siglos pintando con esa técnica. Un cuadro al óleo pintado con pinceles será creativo y original dependiendo de su mensaje y su proceso. La creatividad y la originalidad no viene estrictamente supeditada por el medio y los materiales, sino por un conjunto de ideas, materiales, medios y procesos.

A los artistas se les reconoce principalmente por su discurso, por su línea de trabajo, la obra de arte vacía de contenido tan sólo es legítima si su objetivo es precisamente hablar de la falta de contenido, ejercicio parecido a lo propuesto por el dadaísmo. Esta corriente fue fuertemente criticada por carecer de creatividad y originalidad, sin embargo, supuso un cambio de paradigma y una ruptura con el clasicismo visual. Abrió el campo del arte a nuevas formas de pensamiento, acción y lenguaje. Su aparente "poca creatividad" era en realidad una crítica radical al sistema del arte, lo cual lo vuelve profundamente creativo desde un punto de vista conceptual.

POLÍTICAS Y PRÁCTICAS

¿Qué medidas se han adoptado para proteger la creatividad humana de las amenazas que plantea la IA? ¿Qué medida(s) sería(n) la más adecuada(s) para lograr este objetivo?

Esta pregunta plantea que la IA es una amenaza directa a la creatividad humana, lo cual presupone una oposición que no compartimos. Podemos decir que más que proteger la creatividad humana de una supuesta amenaza, los debates actuales giran y deben girar en torno a cómo regular el uso de herramientas de IA para garantizar condiciones justas, éticas y transparentes en los procesos de creación. La creatividad no se anula con IA; se transforma, dialoga y se reconfigura.

Proporcione ejemplos de buenas prácticas para fomentar la creatividad humana a través de la IA.

Hay muchos artistas que utilizan la IA para hablar del propio medio, investigarlo y explorarlo con el fin de encontrar nuevas retóricas. Explorar un nuevo medio es siempre un campo muy interesante para trabajar la creatividad humana. Artistas como Refik Anadol entrena modelos con datos sensoriales (como imágenes cerebrales o paisajes sonoros) para generar visualizaciones inmersivas que reinterpretan percepciones humanas. En su caso es una creación compartida, genera IAs con personalidades muy concretas para generar una mirada hacia el futuro.

En procesos que pueden ser más tediosos o para los bloqueos artísticos la IA es una gran herramienta para agilizar etapas específicas de un proyecto (brainstorming visual, generación de texto, análisis estructural), permitiendo mantener el control humano en lo conceptual y narrativo. Un campo muy interesante es usar los límites de la IA como terreno fértil: lo ilógico, lo poético, lo ambiguo o lo afectivo son espacios donde la creatividad humana brilla y la IA puede ser un contrapunto. O simplemente centrarnos en los errores de la IA, aquello que supuestamente es un descarte encontrarle la poética como el colectivo Xenovisualstudies⁶.

¿Incluye o debería incluir la educación y la educación artística la enseñanza de herramientas de IA y su uso?

No incluir el aprendizaje de las herramientas IA en las escuelas es como no hablar de los conflictos actuales en la enseñanza de la Historia en las aulas. No se puede negar la actualidad, hay que estar siempre a la vanguardia del conocimiento y por supuesto de la tecnología, pero lamentablemente, la educación artística en España está al debe no solo con la IA sino con la disciplina artística en general. Si bien el arte y todas sus herramientas y potencialidades son indispensables para manejarnos en una sociedad que es visual e imprevisible, parece que estas habilidades son algo que tenemos innato como seres humanos, que no es necesario desarrollar ni cuestionar.

En este contexto, la educación —y en especial la educación artística— debería incluir la enseñanza de herramientas de IA, pero no solo como instrumentos técnicos, sino como parte de un ecosistema cultural, simbólico y social mucho más amplio. Saber construir una descripción mediante un *prompt* no implica saber construir una imagen significativa. La estética puede estar resuelta por la propia herramienta, pero el mensaje, el sentido y la intención deben venir de la persona. Y para eso es esencial una formación sólida en alfabetización visual y artística.

Debemos tener mucho cuidado con no volver a caer en una enseñanza centrada solo en lo técnico o racional, dejando de lado lo sensible, lo emocional y lo colectivo. De hecho, si hubiese que priorizar, sería preferible que el alumnado saliera con una formación crítica y creativa en arte y cultura visual: con esas bases, ya serán capaces de aprender por sí mismas las herramientas tecnológicas que les permitan expresarse y representar el mundo.

⁶ <https://xenovisualstudies.com/>

Desde Femias, hemos desarrollado varias herramientas para trabajar con IA desde esta perspectiva, como el *Manual*⁷ o *Femprompt*⁸, que permiten explorar el uso del lenguaje en la construcción de imágenes. Pero a la hora de trasladarlas a las aulas nos hemos dado cuenta de que el trabajo es mucho más profundo, no se trata solo de aprender a usarlas, sino de experimentar, debatir y decidir colectivamente qué imágenes nos representan, cuáles no y porqué.

¿Cómo protegen las leyes los derechos de los artistas y otros creadores en relación con los contenidos utilizados por la IA? ¿Cuáles son los derechos de los autores en la creación generada por IA? Proporcione ejemplos.

No hay una regulación clara al respecto, las leyes se están adaptando poco a poco a los progresos de la IA. dependiendo de países o continentes la regulación cambia, supuestamente, los derechos de los artistas se protegen limitando el uso de sus obras para entrenar modelos de IA sin consentimiento, pero es algo muy difícil de controlar. En cuanto a las creaciones realizadas íntegramente con IA también hay diferencias dependiendo de la zona geográfica, podemos encontrar países que no otorgan derechos de autor al creador que hay realizado su obra con IA y también podemos encontrar todo lo contrario.

¿Cuáles son las prácticas en materia de información sobre contenidos generados por IA? ¿Cuáles serían las mejores prácticas?

En general, no existe ninguna norma que nos obligue a informar sobre si un contenido ha sido generado con inteligencia artificial. Esto puede convertirse en un problema cuando se trata de imágenes con intención informativa o documental. Este tipo de imágenes han estado tradicionalmente asociadas a la noción de verdad, y ha tenido un fuerte vínculo con lo real o lo sucedido. Si bien ya antes de la IA existían imágenes falsas o manipuladas, hoy las posibilidades técnicas son mucho mayores. Por eso, además de incorporar etiquetas o marcas de origen en las imágenes generadas por IA, o al menos créditos que indiquen su procedencia, es fundamental educar a la ciudadanía en la idea de que la imagen no siempre representa una verdad objetiva y que deben cuestionarla, tanto la imagen como el medio que la difunde.

En el ámbito artístico, sin embargo, la problemática es diferente. Lo importante de la representación visual en el arte es el mensaje o la intención detrás de la imagen. De la misma forma que no siempre se especifica si una obra ha sido realizada con un teléfono móvil, una cámara de fotos o si ha sido editada con Photoshop, centrarse exclusivamente en si se ha usado IA puede desviar la atención del contenido y del sentido de la obra. No obstante, esto no impide que, cuando sea relevante, se pueda aportar información sobre el proceso creativo, especialmente si se busca transparencia o reflexión crítica sobre las herramientas utilizadas. Otro problema es que el contenido generado con IA, a pesar

⁷ [MANUAL FEMIAS](#)

⁸ <https://teknopolis.elhuyar.eus/es/erreportaiak/objetivo-eliminar-los-sesgos-de-la-ia/?lang=es>

de su uso extendido, tiene muy mala reputación en muchos ámbitos y es socialmente poco valorado. Por este motivo, en muchos casos se evita informar que una imagen ha sido creada con estas herramientas. Si consiguiéramos normalizar su uso y desestigmatizar estas prácticas, muchas más personas hablarían abiertamente del uso de la IA.

Cabe destacar que algunas plataformas y redes sociales ya permiten etiquetar las imágenes como generadas con IA, en este caso sería interesante también que las personas usuarias se fijaran en qué estéticas tienen estas imágenes y que posibilidades abren, de esta manera también, nuestro propio ojo serviría de filtro para detectarlas. El problema es que consumimos tantas imágenes al día, que lo de menos es su contenido visual, lo importante es que sean atractivas para el sistema, y desgraciadamente las imágenes generadas con IA cumplen a la perfección los cánones del actual sistema visual.