

Call for papers

Inteligencia artificial y creatividad en las artes

Revista Virtualis

Fecha de inicio: 01-07-2023

Fecha de cierre: 01-03-2024

Publicación definitiva: 15-10-2024



Editores temáticos

Dr. Santiago Negrete (Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa)



Enfoque

La creatividad, como cualidad humana –aunque se presenta también en animales–, está irremediablemente asociada a la tecnología y, en gran medida, se debe también a ella. Recientemente, los avances de la tecnología informática y, en particular en la inteligencia artificial (IA), han propiciado nuevas formas de creatividad en el diseño, el arte, la comunicación y la ciencia (Gero 1994; Colton 2012; Simonton 2004), entre otros. Las máquinas dotadas de distintos algoritmos de IA han sido utilizadas en estos y otros ámbitos con distintos grados de efectividad y han suscitado controversias debido al impacto que tienen ya –y se prevé que tendrán en un futuro no muy lejano– en la vida de los seres humanos. Entusiastas de la tecnología digital, provenientes de distintos campos, utilizan la IA de distintas formas: los artistas de nuevos medios encuentran en ella nuevas formas de expresión y nuevos focos de cuestionamiento y reflexión (Gemeinboeck y Saunders 2013); los tecnólogos con interés en el diseño y en distintas formas de creación: música, artes visuales, arquitectura, y otras, se han enfocado en la posibilidad de utilizar IA en la creación, dando cierta autonomía a una computadora dentro de un proceso creativo, ya sea en solitario o en colaboración. Este último enfoque se llama *Creatividad Computacional* y se ha constituido como un tema de pujante interés en la actualidad (Besold, Schorlemmer, y Smaill 2015).

La creatividad es un aspecto importante de la inteligencia y, como tal y por su interés práctico y teórico, se estudia por separado de la IA. Algunas de las preguntas en ambos campos son similares: ¿Puede una máquina ser creativa? ¿Cómo medimos la creatividad en las máquinas? y otras no tanto: ¿Puede una máquina ser creativa en colaboración con otros agentes (humanos, máquinas, animales, etc.)? ¿En qué forma?

Los interesados en la creatividad y las computadoras parecen haberse aglutinado alrededor de dos campos: los que utilizan las máquinas para potenciar o asistir la creatividad humana (*Cómputo Creativo*) (Latulipe 2013) y los que se interesan por hacer sistemas que llevan a cabo actividades que, de ser ejecutadas por personas, serían consideradas creativas (*Creatividad Computacional*). Esta última definición de máquina creativa, que es una de las más utilizadas (Colton y Wiggins 2012), abre otras preguntas como: si la máquina interactúa con una persona durante el proceso de creación,

¿qué parte del crédito por la creatividad puede ser asignado a ésta? si las máquinas pueden ser reconocidas como agentes creativos dentro de una colaboración (*cocreación*), ¿podrían entonces también ser consideradas socios de los otros agentes (humanos o no) y no solamente como herramientas: ¿Cuándo dejaría una computadora de ser una herramienta para convertirse en un socio en una actividad determinada?

Descriptoros

- Creatividad y tecnología
- Inteligencia Artificial, arte y creatividad
- Creatividad en el diseño, el arte, la comunicación y la ciencia
- Creatividad humana y creatividad computacional
- Nuevas formas de creatividad
- Diseño, Arte, Comunicación
- Máquinas con algoritmos de IA y creación humana
- Creatividad computacional, música, artes visuales, arquitectura, diseño
- Autonomía computacional frente a la creación humana

Preguntas de investigación

- ¿Qué impacto tiene la inteligencia artificial en la creación artística?
- ¿Puede una máquina ser creativa?
- ¿Cómo medimos la creatividad en las máquinas?
- ¿Puede una máquina ser creativa en colaboración con otros agentes (humanos, máquinas, animales, etc.)?
- ¿En qué forma una máquina puede ser creativa en colaboración con un ser humano?
¿Si la máquina interactúa con una persona durante el proceso de creación, qué parte del crédito por la creatividad puede ser asignado a ésta?
- ¿Si las máquinas pueden ser reconocidas como agentes creativos dentro de una colaboración (*cocreación*), éstas, entonces pueden ser consideradas socios de los otros agentes (humanos o no) y no como herramientas?
- ¿Cuándo dejaría una computadora de ser una herramienta para convertirse en un socio en una actividad determinada?

Editores Temáticos

Dr. Santiago Negrete (Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa)

Profesor investigador de tiempo completo de la UAM Cuajimalpa en el Departamento de Tecnologías de la información en la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño. Tiene un doctorado en Inteligencia Artificial por la Universidad de Edimburgo y es matemático por la UNAM. Sus intereses de investigación giran alrededor de los medios computacionales, los procesos de software y la creatividad computacional. Ha sido además profesor en otras universidades como la UNAM, UAEM y el ITESM y consultor en varias empresas de tecnología de la información en México y en el extranjero. Universidad Autónoma Metropolitana (UAM- Cuajimalpa, México).

Sobre la revista

Virtualis es una publicación semestral editada por el Tecnológico de Monterrey (México). Es una publicación semestral especializada en el estudio social y humanístico de la cultura digital, los procesos, objetos y prácticas que la conforman, así como sus actores y la trama de relaciones de poder en que se insertan. *Tiene* como objetivo difundir hallazgos científicos y dar lugar a visiones críticas que permitan abrir el debate sobre las tensiones y complejidades en la interacción entre la dimensión tecnológica, cultural y comunicativa en la era digital. Asimismo, la revista promueve la reflexión sobre nuevas formas de expresión artística y de apropiación cultural de los medios digitales y su gran variedad de aplicaciones. En sus páginas son bienvenidas las aportaciones en español, inglés y portugués de investigadores del mundo que compartan nuestra inquietud sobre los fenómenos característicos del actual paisaje tecnocultural.

Guía para la publicación

<https://bitly.ws/3cLT5>

Propuestas para el monográfico a través de la plataforma OJS

<https://bitly.ws/3cPcs>

Portal web de la revista

<https://www.revistavirtualis.mx>

