

Creatividad y propiedad intelectual en tiempos de IA. Una revisión bibliográfica

Vanesa Juliá ⁽¹⁾

Resumen: En el presente artículo abordaremos las distintas formas de aprendizaje automático que existen para analizar si los grandes modelos de lenguajes pueden ser creativos o no. Para eso, exploraremos los textos de Sebastián Dark (2018), Enzo Ferrante, Laura Alonso Alemany, Diego Fernandez Slezak (2022), Luciano Floridi (2025) y Anil R. Doshi y Oliver P. Hauser (2024). Además, realizaremos una revisión de los autores que abordan el debate sobre la figura del autor, empezando por clásicos como Roland Barthes (1968), Michel Foucault (1969) y Sol Lewitt (1967) hasta llegar a trabajos más actuales como los de Jorge Carrión (2023), James Hutson (2025), Kenneth Goldsmith (2015) y Luciano Floridi (2025).

Palabras clave: Inteligencia artificial - Creatividad - Autor - Escritura - Aprendizaje automático - Modelos de lenguaje generativo

[Resúmenes en inglés y en portugués en la página 137]

⁽¹⁾ Ver CV de Vanesa Juliá en la p. 138

Introducción

Los humanos contamos historias desde siempre: primero de forma oral, después con pinturas rupestres en cuevas, más adelante adoptamos la escritura y hoy lo hacemos con todo tipo de pantallas. Tanto es así que, para el teórico de la comunicación Carlos Scolari (2013), más que *Homo sapiens* somos *Homos fabulators* porque “nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos” (s/p).

Desde finales del año 2022, con la irrupción de ChatGPT de la empresa Open AI, lo que parecía una característica exclusivamente humana, la facultad de contar historias, dejó de serlo y nociones como creatividad, originalidad y propiedad intelectual entraron en crisis. Este modelo de lenguaje especializado que es entrenado con enormes cantidades de datos para comprender y generar texto en lenguaje natural, se basa en el aprendizaje automático, es decir, que mejora su desempeño en una tarea a través de la acumulación y análisis de datos. El lanzamiento de esta tecnología provocó grandes olas expansivas en el desarrollo tecnológico, la sociedad y la economía.

En el ámbito artístico surgieron una serie de debates con respecto a las capacidades productivas y creativas de esta tecnología que llevaron a que numerosas obras de diferentes áreas aumentaran su experimentación con la inteligencia artificial (Yagmour Figuera, 2023).

El propósito de este artículo es, en primer lugar, abordar las distintas formas de aprendizaje automático que existen para analizar si los grandes modelos de lenguajes pueden ser creativos o no. En este sentido, exploraremos los textos de Sebastián Dark (2018), Enzo Ferrante, Laura Alonso Alemany, Diego Fernandez Slezak entre otros (2022), el concepto de firma estilística de Luciano Florini (2025) y los descubrimientos del estudio de Anil R. Doshi y Oliver P. Hauser (2024).

En segundo lugar, nos proponemos realizar una revisión de los autores que abordan el debate en torno a la figura del autor, para demostrar que estas discusiones no son nuevas y se vienen dando en diferentes disciplinas hace bastante tiempo. Para esto trabajaremos sobre los planteos de pensadores y artistas clásicos como Roland Barthes (1968), Michel Foucault (1969) y Sol Lewitt (1967) hasta llegar a los trabajos de escritores más actuales como Jorge Carrión, James Hutson, Kenneth Goldsmith (2023) y Luciano Florini (2025).

Creatividad en tiempos de IA

¿Qué características tenemos los humanos? ¿Qué nos diferencia de las demás especies que existen en el mundo? Si bien no es fácil precisar lo que somos, en toda definición de humano que se aprecie de tal deben figurar conceptos como capacidad de invención, pensamiento abstracto, autoconciencia, inteligencia (Ferrante, et.al, 2022).

Pero ¿qué se entiende por inteligencia? Si bien tenemos distintas formas de medirla, no nos ponemos de acuerdo en qué significan estas mediciones. Si recurrimos a la etimología de la palabra, “la inteligencia tiene que ver con ‘saber elegir entre opciones’” (Ferrante, et. al, 2022, p.5).

Si vamos al caso, no sólo los humanos tenemos que elegir entre distintas opciones: todos los animales (y en alguna medida las plantas) tienen que hacerlo. Así esa característica ya no sería un diferencial entre nosotros y los demás seres vivos (Ferrante, et. al, 2022).

Entonces, ¿qué nos caracteriza como seres humanos? Si lo pensamos un momento, podemos decir que lo que nos diferencia es la capacidad que tenemos de aprender constantemente, “la posibilidad de cambiar nuestras opciones a medida que transitamos más y más información, la habilidad de adaptarnos a los cambios constantes” (Ferrante, et. al, 2022, p. 5). O, por lo menos, eso creíamos hasta la interrupción de la inteligencia artificial generativa en nuestras vidas.

Según la Real Academia Española, artificial significa “1. adj. Hecho o producido por el ser humano. / 2. adj. No natural, falso. / 3. adj. Disimulado, cauteloso”. En el caso de la palabra arte, la RAE indica varias acepciones, de las cuales tomamos las siguientes: “1. m. o f. Capacidad, habilidad para hacer algo. / 2. m. o f. Actividad consistente en crear obras que, mediante recursos principalmente plásticos, visuales, sonoros o literarios, produzcan estimulación estética o intelectual. / 3. m. o f. Conjunto de obras de arte, especialmente de un

país, una época, un movimiento, etc. / 4. m. o f. Conjunto de preceptos y reglas necesarios para hacer algo. / 5. m. o f. Maña, astucia.”

La palabra artificial se utilizaba hacia finales del siglo XIV para describir algo “no natural o espontáneo”. Proviene del francés antiguo *artificial*, que a su vez deriva del latín *artificialis*, que quiere decir “perteneciente al arte”. Este último término proviene de *artificium*, que significa “una obra de arte; habilidad; teoría, sistema” que, a su vez, se origina en *artifex* que se traduce como “artesano, artista, maestro de un arte”. *Artifex* se forma a partir de la raíz *ars*, que significa arte, y se le añade *-fex*, que significa “creador” o “hacedor”, proveniente de *facere*, que significa “hacer, crear”.

Arteii, por su parte, se usaba a principios del siglo XIII para referirse a “la habilidad adquirida a través del aprendizaje o la práctica”. Proviene del francés antiguo *art* (siglo X) y del latín *ars*, que significa “obra de arte, habilidad práctica, un oficio o una destreza”. Alrededor del 1300, la palabra solía referirse a “habilidad en el estudio y el aprendizaje”. A finales del siglo XIV, surge la acepción de “trabajo humano”. Hacia finales del siglo XV, se empieza a usar como “un sistema de reglas y tradiciones para llevar a cabo ciertas acciones”. A finales del siglo XVI, se documenta la connotación de “habilidad en la astucia y el engaño”. Es en la década de 1610, que se registra el significado de “habilidad en las artes creativas”. Como vemos, etimológicamente, artificial y arte tienen la misma raíz: *ars*, *artis* que significa obra o trabajo que expresa mucha creatividad. Pero ¿esto quiere decir que la IAG es creativa o inteligente? Para responder esta pregunta, primero, veamos cómo una computadora aprende a aprender.

Algoritmos y aprendizaje automático

Uno de los conceptos fundamentales para entender cómo una computadora aprende a aprender es el de algoritmo que, básicamente, es “una secuencia de pasos ordenados que, al ser ejecutados, resuelven una tarea concreta” (Ferrante, et. al, 2022, p. 8). Esta definición puede valer tanto para una receta de cocina como para el instructivo de armado de un mueble. Pero en nuestro caso, los algoritmos que nos interesan y a los que hacemos referencias son los ejecutados por una computadora.

Estos algoritmos son la base de la inteligencia artificial, ya que a través de ellos se intenta comprender y construir entidades artificiales inteligentes que simulan el comportamiento humano (Ferrante, et. al, 2022). Podemos decir que son la columna vertebral de los sistemas de aprendizaje automático, subcampo clave de la inteligencia artificial. Entre las diferentes formas de aprendizaje automático que existen, encontramos:

- Aprendizaje automático (Machine Learning): este es una forma de entrenamiento a través del cual las máquinas aprenden de los datos que se les proporcionan. Mediante estos datos, que a menudo son llamados “datos de entrenamiento”, las máquinas aprenden a analizar patrones y utilizan estos patrones para derivar sus análisis. Este tipo de entrenamiento, fue el motor de una de las revoluciones más importantes en el campo de la computación (Dark, 2018).

- Aprendizaje automático supervisado: es una técnica mediante la cual se entrena a la máquina con ejemplos de entrenamiento que incluyen entradas y sus correspondientes salidas deseadas, que también se conocen como “señales de supervisión” o “etiquetas”. En este tipo de aprendizaje se determina el tipo de ejemplos, se recopilan los datos de entrenamiento (entradas y salidas deseadas), se representan los datos de entrada (generalmente como un vector con características), se decide la estructura de la función y el algoritmo a usar (como árboles de decisión o máquinas de vectores de soporte), y se evalúa la precisión de la función con un conjunto de pruebas diferente a los datos de entrenamiento (Dark, 2018).

- Aprendizaje por refuerzo: hace referencia a cuando la máquina es diseñada para interactuar con el entorno a través de acciones y se la recompensa o se la castiga según la reacción del medio a sus acciones. De esta forma, la máquina aprende y busca maximizar futuras recompensas o minimizar castigos (Dark, 2018).

- Aprendizaje automático no supervisado: es una técnica en la que, a diferencia del supervisado, la máquina se entrena utilizando entradas, pero no se le proporciona la salida deseada ni recibe recompensas o castigos. De esta forma, se busca que identifique patrones y construya una representación de los datos, a menudo detectando grupos o relaciones ocultas que pasarían desapercibidas para los humanos (Dark, 2018).

- Aprendizaje profundo o Deep Learning: este método utiliza redes neuronales para identificar soluciones, inspirándose en cómo aprende la mente humana y cómo se realizan los cálculos en la corteza cerebral. Implica el uso de diferentes capas y nodos de entrada que envían señales a las capas ocultas de la red para encontrar soluciones a cualquier entrada. Se asigna un peso a cada nodo de la red neuronal, y si la salida no coincide con los valores del conjunto de entrenamiento, se ajustan los pesos. Un sistema puede usar el aprendizaje profundo en modos supervisados o no supervisados. Este tipo de aprendizaje ha sido la gran revolución de la última época, pero es el más opaco de todos los aprendizajes ya que no se puede saber, hasta el momento, cómo llega a los resultados que llega (Dark, 2018).

Como mencionamos párrafos más arriba, la inteligencia artificial emula de forma muy eficiente el comportamiento humano a través de bases matemáticas y no por comprensión, como lo hacemos nosotros. Esta es la principal diferencia entre las máquinas y los seres humanos. Además, replica comportamientos humanos en dominios pequeños, acotados, si sale “apenas por fuera de la tarea para la que fue concebida, queda en evidencia que lo que se encuentra del otro lado es una máquina” (Ferrante, et. al, 2022, p. 13). Esto es lo que se conoce como inteligencia artificial débil.

El desarrollo de una máquina inteligente capaz de replicar el comportamiento humano al punto tal de que no podamos darnos cuenta si interactuamos con una computadora o con un ser humano es aún un camino largo y queda mucho por recorrer. Es lo que se denomina como inteligencia artificial fuerte y lo que se aspira a desarrollar.

Creatividad y grandes modelos de lenguajes

En lo que concierne a este artículo, nos centraremos en los grandes modelos de lenguajes que tienen como desafío poder establecer qué palabras se usan y en qué secuencia según las diferentes lenguas y las personas que las utilizan (Bordignon, 2024).

Los modelos de lenguaje son “una representación que asigna a un elemento de la lengua (por ejemplo, una palabra) una determinada probabilidad que se calcula a partir de procesar un conjunto suficientemente grande de datos” (Bordignon, 2024, s/p).

Estos modelos de lenguaje “se construyen sobre grandes volúmenes de texto que genera una distribución de probabilidades sobre las palabras encontradas” (Bordignon, 2024, s/p), es decir, que estas “probabilidades sobre los elementos del lenguaje se basan en su frecuencia de aparición en el texto objeto de análisis” (s/p).

En el año 2017, emergió una arquitectura de software denominada Transformers que “introduce la idea de entrenar un modelo de lenguaje de forma genérica, utilizando muchos datos (y poder de cómputo) para luego poder realizar un ajuste (*fine tuning*) para cada tarea específica” (Bordignon, 2024, s/p). El aporte principal de esta tecnología es lo que se denomina “mecanismo de atención”, a través del cual, calcula qué tan importantes son para cada palabra de una secuencia las demás respecto a esta.

En relación a estos grandes modelos de lenguaje y la pregunta de si pueden ser creativos o no, Luciano Floridi (2025) destaca la aparición de una “firma estilística” conformada por “patrones, ritmos y estructuras identificables que caracterizan los textos generados por modelos específicos” (p.15).

A estos patrones comunes que se dan independientemente de los parámetros estilísticos establecidos en las instrucciones, Floridi (2025) los denomina *huella de datos* (*dataprint*).

A este término que viene de la informática, lo utiliza para referirse a características comunes como el ritmo, la estructura narrativa, las distintas formas de iniciar, desarrollar y concluir una historia, las preferencias léxicas que forman un patrón literario.

El autor compara esta *huella de datos* con el término “voz” que se utiliza para describir a los autores humanos, ya que se aproxima en significado porque se refiere al estilo, tono y perspectiva distintivos y coherentes expresados por un escritor a lo largo de su obra. La diferencia entre el *dataprint* de los LLM y la “voz” de un escritor es que, esta última, abarca tanto rasgos implícitos, por ejemplo, “intereses temáticos recurrentes, creencias subyacentes, actitudes y posturas emocionales hacia los temas que aborda” (Floridi, 2025, p.15); como también las decisiones deliberadas que tienen que ver con la elección de vocabulario, la estructuración de las frases, el ritmo o la puntuación.

En cambio, los LLM al no tener conciencia ni estados mentales no realizan elecciones deliberadas y, por lo tanto, “sus huellas no muestran intenciones, emociones o experiencias personales que puedan influir” (Floridi, 2025, p. 16).

Esta firma estilística surge de varios factores, entre los que se encuentran: su diseño, los datos de entrenamiento y la forma en que genera respuestas. Los datos de entrenamiento determinan su tono, estilo y profundidad de conocimiento. Por ejemplo, si un LLM es entrenado con textos académicos formales mostrará un tono más preciso y profesional. En cambio, si para su entrenamiento se utilizan textos conversacionales o creativos las respuestas serán más informales o imaginativas.

Por otro lado, la arquitectura y formación de un LLM desarrollan tendencias de respuestas distintivas, patrones que abarcan elecciones de vocabularios, estructura de frases, coherencia del tono o estilo de formato.

Otro de los factores que influyen en la firma estilística son las decisiones de los desarrolladores de los LLM, como son el tamaño del modelo, el ajuste fino y los casos de uso. Por ejemplo, la serie GPT busca la claridad y la coherencia, mientras que modelos especializados en escritura creativa muestran un estilo más imaginativo o poético.

También las limitaciones y las repeticiones forman parte del *dataprint*, como ser afirmaciones de cobertura, inicios de frases recurrentes o una dependencia a estructuras específicas. Otro factor que añade elementos estilísticos únicos a la huella de datos de los LLM, es el perfeccionamiento para sectores o tareas específicos.

Para el autor, si en el futuro los LLM desarrollan firmas estilísticas cada vez más distintivas, los historiadores literarios podrán analizar esas firmas computacionales de la misma forma que lo hacen en la actualidad con el estilo de los autores humanos.

Hasta el momento hablamos del estilo particular que pueden desarrollar estos modelos de lenguajes generativos, pero ¿qué pasa con la variedad y calidad de las historias que crean? Para Luciano Floridi, los LLM pueden funcionar como un catalizador tecnológico para la creación de géneros literarios nuevos, como ya sucedió en otros momentos de la historia ante el surgimiento de innovaciones pasadas.

Uno de esos géneros emergentes sería la “literatura multiversal”, formada por textos que explorarían múltiples caminos narrativos simultáneamente en lugar de secuencialmente y que, a diferencia de la ficción hipertextual, permitiría la creación eficiente de vastos paisajes narrativos con innumerables variaciones de una historia.

Otro de los géneros posibles serían las “narrativas en red”, conformadas por textos que explorarían las interconexiones entre mundos ficticios aparentemente dispares. Por ejemplo, una de las posibilidades que permitiría sería la conexión de personajes secundarios de obras diferentes.

Por último, el autor habla de la “literatura conversacional”, un género en el que escritores humanos y LLM “entablen diálogos estructurados que generan narrativas a través de intercambios iterativos” (Floridi, 2025, p. 19).

Por su parte, Doshi y Hauser (2025) se plantearon como objetivo de investigación de un estudio determinar cómo el acceso a ideas generadas por IA afecta la capacidad de los humanos para ser creativos, y exploraron si esta tecnología mejora o dificulta la creatividad. Como primer paso, definieron evaluar la creatividad a través de dos dimensiones: la novedad, que evalúa hasta qué punto una idea se aleja del statu quo o de las expectativas, es decir, el índice que refleja la novedad, originalidad y rareza del relato; y la utilidad, que refleja la practicidad y relevancia de una idea, es decir, la posibilidad de que una historia corta se convierta en un producto publicable.

El siguiente paso fue realizar un experimento en línea en dos fases. De la primera fase participaron 239 escritores a quienes se les pidió que escribieran una microhistoria de ocho frases sobre un tema asignado al azar. A estos escritores se les asignó aleatoriamente a una de estas tres condiciones experimentales: sólo humano sin acceso a IA generativa, humano con la posibilidad de solicitar una idea inicial de historia de tres frases a un LLM y humano con la opción de solicitar hasta cinco ideas iniciales de IA generativa.

De la tercera fase participaron 600 evaluadores separados que revisaron aleatoriamente seis historias cada uno sin saber si se había utilizado IA, teniendo en cuenta las dimensiones de novedad y utilidad ya mencionadas. También evaluaron características emocionales de las historias, como lo bien escritas, amenas, divertidas o aburridas que eran, si tenían giros argumentales o cambiaban las expectativas del lector.

Los resultados develaron que las historias escritas con IA fueron evaluadas como más creativas, mejor escritas y más agradables y que los escritores inherentemente menos creativos experimentaron las mayores mejoras en la novedad, utilidad, calidad de escritura y disfrute de las historias. No se encontró evidencia de que suceda esto en escritores excepcionalmente creativos.

Sin embargo, a pesar del aumento de la creatividad individual, las historias en las que se utilizó IA resultaron ser más similares entre sí que las historias escritas únicamente por humanos.

Esta situación plantea para los investigadores un dilema que dieron en llamar de la “novedad colectiva”, y que refiere al hecho de que las personas tienen un incentivo para usar la IA generativa porque mejora sus creaciones individuales, pero al adoptarla de forma generalizada llevaría a una reducción de la diversidad y originalidad del contenido colectivo.

Propiedad intelectual en tiempos de IA

La utilización de la IA en los procesos de escritura altera el esquema creativo utilizado durante milenios. Ese esquema que se divide en tres etapas –la conceptualización, la escritura y la edición–, se ve alterado a medida que la IA asume más funciones en la ideación, redacción y revisión de textos.

Si hasta hace muy poco, la etapa que más tiempo abarcaba en el proceso era la de la escritura, dedicándose menos a las de conceptualización y edición; con el advenimiento de la IA los tiempos se invierten: se dedica más espacio a la conceptualización y, principalmente, a la edición y casi nada a la escritura. Así es como el escritor humano evoluciona de creador a supervisor o editor.

Según James Hutson (2025), este cambio dificulta la distinción entre contribuciones humanas y automáticas en la escritura, lo que desafía y lleva a una reevaluación de las nociones establecidas sobre la creatividad y la autoría.

Para el escritor Jorge Carrión (2023), la necesidad de distinguir las partes escritas por un humano de las escritas por una máquina se debe a que “estamos en una época de nuevos incunables, en los inicios de una nueva artesanía” (p. 44).

El término “incunable” se refiere al concepto de cuna y remite a la segunda mitad del siglo XV, cuando la tecnología de imprenta se encontraba en sus inicios, es decir, en la incubación de los primeros libros impresos (Carrión, 2023, p.31 y 32).

Para Carrión, en la mayor parte de la literatura contemporánea no se encuentran ejemplos donde se señale si un texto fue intervenido o no por alguien que no sea el escritor, y no porque no existan. El más paradigmático es el caso de Raymond Carver: se sabe que sus

cuentos fueron mutilados y reescritos por su editor, Gordon Fish, sin que se indicara que se había llevado a cabo semejante intervención.

Esta es una práctica común en la literatura: todos los editores, correctores y traductores realizan intervenciones en los textos originales que no se especifican de ningún modo. Lo mismo sucede con el uso de AutoTune en la música o de Photoshop en la fotografía, que en sus inicios despertaron las mismas sospechas que hoy causan los programas de generación de texto o imagen.

La muerte del autor y sus funciones

Ya en 1968, Roland Barthes, habla de la muerte del autor haciendo referencia a que la escritura es un lugar neutro, donde se destruye toda voz, un lugar donde se pierde toda identidad, “comenzando por la propia identidad del cuerpo que escribe” (s/p).

Barthes, como otros autores entre los que se encuentra M. Foucault, destaca que la figura de autor es una construcción moderna que surge cuando nuestra sociedad sale de la Edad Media y descubre a la “persona humana”, es decir, “el prestigio del individuo”.

Para Barthes es el lenguaje el que habla y no el autor. Escribir, según él, es alcanzar un estado tal de impersonalidad en el que sólo el lenguaje actúa. De esta forma, cuestiona la noción de propiedad y, por ende, los derechos de propiedad de la figura del autor, en el sentido que este ya no sería el garante último del sentido del texto, sino que cobra especial importancia en la construcción de esta la figura del lector.

Para este pensador, un texto no está constituido por una fila de palabras, del cual se desprende un sentido único; sino que es un espacio de múltiples dimensiones donde se encontrarían diversas escrituras y ninguna sería la original. Habla del texto como “un tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura” (Barthes, 1968, s/p). Para él, un escritor sólo tiene el poder de mezclar escrituras, como lo harían, en la actualidad, cualquier gran modelo de lenguaje como pueden ser Chat GPT, Gemini o Claude.

Así podemos leer: “darle a un texto un Autor es imponerle un seguro, proveerlo de un significado último, cerrar la escritura” (Barthes, 1968, s/p), porque para el pensador, como mencionamos en el párrafo anterior, un texto está formado por múltiples escrituras, pertenecientes a diversas culturas que dialogan, que se parodian, que se cuestionan. Sólo hay un lugar donde toda esa multiplicidad se recoge y se unifica, y ese lugar lo ocupa el lector. En 1969, Michel Foucault retoma la idea de la muerte o desaparición del autor para preguntarse por las funciones que deja libre esa muerte o desaparición. Para este pensador, hay discursos dotados de la función de autor y discursos que no. Los que están dotados de esta función tienen un modo de existencia, de circulación y de funcionamiento en el interior de una sociedad diferentes a los otros. Esta función de autor tiene cuatro características.

La primera es que los textos, los discursos y los libros son objetos de apropiación, que comenzaron a tener autores en la medida en que empezaron a ser transgresivos, es decir, en la medida en que podía castigarse al autor. La posibilidad de transgresión que se mantuvo como un imperativo literario fue lo que dio paso a un régimen de propiedad para los

textos, que abarcó desde reglas estrictas sobre los derechos del autor, hasta las relaciones autoreseditores, derechos de reproducción, etcétera.

La segunda característica hace referencia a que la función de autor “no se ejerce de manera universal y constante sobre todos los discursos” (Foucault, 1969, p. 8). En este punto, Foucault coincide con Barthes en que la figura del autor para los textos literarios nace en los siglos XVII o XVIII, donde se produce un cruce con los textos científicos. Antes de esta fecha, los textos literarios eran anónimos y los científicos necesitaban estar marcados con el nombre de su autor para que fueran aceptados y tuvieran valor de verdad. Entre esos siglos, deja de ser necesario identificar a los discursos científicos con el nombre de su autor y se empezaron a recibir por sí mismo, de forma anónima, ya que lo que garantizaba su valor de verdad era su pertenencia a un conjunto sistemático. En cambio, los textos literarios ya sólo son recibidos dotados de la función autor.

Como tercer rasgo, la función autor para Foucault (1969) es “el resultado de una operación compleja que construye un cierto ser de razón que se llama autor” (p. 9). Ese “ser de razón” es una proyección construida a partir del tratamiento de los textos, que incluye criterios de autenticación que el autor compara con el de la tradición cristiana, como ser: un nivel constante de valor, excluyendo obras inferiores; coherencia conceptual o teórica, descartando textos contradictorios; unidad estilística, dejando de lado los textos con estilos diferentes y un momento histórico definido, es decir, que los textos que citan eventos o personajes posteriores a la muerte del autor no se tienen en cuenta.

La cuarta categoría tiene que ver con que no remite pura y simplemente a un individuo real, es decir, que el yo que escribe no se debe confundir con el yo discursivo que puede remitir a varios “egos” de manera simultánea, “a varias posiciones-sujetos, que pueden ocupar diferentes clases de individuos” (Foucault, 1969, p. 10-11).

Así es que, aunque se pueden encontrar ciertos elementos en los textos que remitan al autor, como ser pronombres personales, adverbios de tiempo y lugar, o conjugaciones verbales, estos signos no funcionan de la misma manera en discursos con la función autor que en los que no la tienen.

Por ejemplo, en una novela escrita en primera persona, el pronombre, el presente del indicativo o los signos de ubicación no se refieren directamente al escritor real ni a su acto de escritura.

El escritor como un diseñador de historias

Como vemos, el debate sobre qué es un autor, cómo surge esta categoría y qué lo define como tal en un momento histórico determinado es una discusión que lleva más de cincuenta años. Kenneth Goldsmith ya en el 2015, previo a la masificación de las IA, se preguntaba lo siguiente en relación al lenguaje en la era digital:

¿Qué será del concepto de autoría? ¿Cómo establecer trayectoria y cánones y, por consiguiente, cómo evaluarlos? ¿No estamos simplemente volviendo a montar la escena de la muerte del autor, la gran figura que estas teorías no

lograron matar cuando surgieron en primer lugar? ¿Serán todos los textos, en el futuro, anónimos, sin autor, escritos por máquinas, para máquinas? ¿Se reducirá el futuro de la literatura a un puro código? (p. 34)

Si este debate se dio en una época donde el papel humano estaba claro, es decir, era la persona la que formulaba las ideas, las estructuraba y producía el texto; en la actualidad, donde la escritura como producto ya no es únicamente el resultado del pensamiento, el tiempo y el esfuerzo humano, la discusión se acrecienta.

Así para el investigador James Huston (2025), la ‘función autor’ pasa de estar vinculada únicamente a los creadores humanos a abarcar los procesos tecnológicos que median en la producción y recepción del texto” (p.3). Para él, al ser cada vez más indistinguible los textos generados con IA de los textos escritos por humanos, se hace necesario reconsiderar no sólo la función autor, sino también los límites entre la creatividad humana, la asistencia tecnológica y la autoría.

En este sentido, Huston identifica que la escritura en la actualidad se clasifica de la siguiente manera: generada sólo por humano, colaboración humano-IA y totalmente automatizada. Para el autor, esta clasificación se está quedando rápidamente obsoleta, ya que las distinciones entre las mismas son cada vez más difusas debido a la evolución de los procesos de colaboración.

Por eso, plantea que teorizar sobre un nuevo marco de escritura asistida por IA exige alejarse de posturas lineales y simplistas. Propone, como ejemplo, tomar la evolución de la comprensión de la neurodiversidad, que reconoce las complejas interrelaciones entre las distintas condiciones cognitivas, para pensar la colaboración entre los humanos y la IA en la escritura.

Para esto propone un modelo multidimensional, donde cada eje represente un aspecto del proceso de escritura que refleje la variabilidad de la colaboración entre humanos e IA. Este modelo conlleva una responsabilidad ética e intelectual que va desde la transparencia sobre las contribuciones de la IA hasta la necesidad de que los humanos sigan siendo los responsables del producto final.

Luciano Floridi (2025) retoma la noción de responsabilidad del escritor sobre el producto final que plantea Huston y va un paso más allá: si en la producción literaria convencional el autor es la persona que concibe y escribe la obra, en la escritura distante, como él llama a la escritura producida por grandes modelos de lenguaje, estas funciones se disocian.

El autor se refiere al escritor como un “metaautor” que diseña, pero que no produce el texto, tal como sería el caso de profesionales de otros campos como la arquitectura, la moda, el diseño industrial y la música. Como se sabe, en estas profesiones, los diseñadores no son necesariamente los ejecutores de la obra.

Para Floridi, la concepción del escritor como un “metaautor” encargado de diseñar el contenido textual sería una forma de saldar el debate sobre a quién atribuir una obra producida a través de la escritura distante. Concebir al escritor como un diseñador reconocería tanto el aporte creativo del ser humano como “la naturaleza distribuida de la agencia en la escritura a distancia” (p. 9).

Para formular esto se apoya en el ejemplo de la arquitectura, profesión en la que se reconoce a los arquitectos como fuerzas creativas de edificios que construyen otros, pero

de los cuales ellos siguen siendo responsables. El centro de este planteo es la noción de responsabilidad y no la de propiedad.

Este modelo puede ser extendido a la literatura, donde el “metaautor” se sitúa como “un diseñador cuya visión creativa se ejecuta a través de medios tecnológicos que desplazan los límites de lo factible” (Floridi, 2025, p. 10).

De esta forma, para Floridi, queda saldada la cuestión de la propiedad intelectual tanto en la pregunta de a quién se le atribuye el texto producido de forma colaborativa entre humanos e IA, como la del material con el que se entrenó el LLM.

Es Kenneth Goldsmith (2015), quien en su libro “Escritura No-Creativa. Gestionando el lenguaje en la era digital”, rescata los planteos del artista So Lewitt (1967) que en el manifiesto “Párrafos sobre el arte conceptual” indica que todos los planes y decisiones para la creación de una obra de arte deben ser tomados con anterioridad a la ejecución. Así la realización de la obra debe ser solo una tarea y el arte libre e independiente de la habilidad del artista como artesano.

“La idea se transforma en una máquina que hace arte” (s/p), escribe Lewitt que concebía a las líneas y las palabras como medios a través de los cuales se transmiten las ideas, no las ideas mismas (p.199).

Fundado en estos planteos, a Goldsmith le intriga “la idea de que la escritura no tenga que estar basada en la habilidad” (p.189) y se pregunta qué pasaría si se desarrollara una receta que se transformara en una invitación abierta a que cualquiera pueda realizar una obra de escritura.

En esta concepción, la documentación sobre cómo una obra es concebida y llevada a cabo resulta más interesante que la obra en sí misma, por eso no se debe confundir el resultado final con la obra misma.

Para Goldsmith, hay mucho de qué aprender de Lewitt: “la idea de un arte sin autor, el vínculo socialmente abierto entre el autor y el realizador, la desestimación del impulso romántico” (p. 202) y la invitación a que invirtamos nuestra idea tradicional de arte, que generalmente se enfoca con exclusividad en el resultado final y, de esta forma, invertir nuestras nociones convencionales de genialidad.

Conclusión

A lo largo de este artículo, hemos tratado de definir qué entendemos por los conceptos de inteligencia y creatividad, repasamos los distintos tipos de aprendizajes automáticos para comprender si la inteligencia artificial generativa puede serlo o no, centrándonos en los grandes modelos de lenguaje. Para esto, abordamos nociones como el dataprint, la generación de nuevos géneros literarios que surgirían por la utilización de esta nueva tecnología y los resultados de un estudio sobre si la IA mejora o afecta la creatividad en la producción de historias. Estas nociones nos ayudaron a entender que la inteligencia artificial emula de forma muy eficiente el comportamiento humano a través de bases matemáticas y no por comprensión, como lo hacemos nosotros. En la actualidad, la inteligencia artificial generativa replica comportamientos humanos en dominios pequeños, acotados: si se le solicita

que realice algo por fuera de la tarea para la que fue concebida, queda en evidencia que lo que se encuentra del otro lado es un aparato. Todavía queda mucho por recorrer para el desarrollo de una máquina inteligente capaz de replicar el comportamiento humano al punto tal que no podamos darnos cuenta si interactuamos con una computadora o con un ser humano.

Además, ahondamos sobre el debate en torno a la propiedad intelectual y la figura del autor, nociones polémicas que vienen siendo cuestionadas hace varias décadas y desde distintas disciplinas, pero que con el advenimiento de la inteligencia artificial generativa entraron en crisis. Nuestra pretensión no ha sido otra que la de proponer unas dimensiones de análisis que suponemos relevantes con respecto a cuestiones como creatividad, propiedad intelectual y creación de textos, más puntualmente literarios, para su posterior análisis en estudios empíricos.

En este sentido, el siguiente paso y, en el marco de una tesis de Maestría en Comunicación Digital Interactiva de la Universidad Nacional de Rosario, se realizará un estudio empírico donde exploraremos la creación de cuentos mediante la utilización de modelos de lenguajes por parte de asistentes a talleres de escritura creativa del gran Santa Fe. A través de las producciones que surjan, indagaremos qué tipos de historias tienden a producir estas herramientas, los modos de escrituras ficcionales y sus características, como así también, la experiencia del autor junto a la IA en el proceso de escritura, edición y corte final.

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1968). *La muerte del autor [Ensayo]*. <https://teorialiteraria2009.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/06/barthes-la-muerte-del-autor.pdf>
- Bordignon, F. (2024). *De los grandes datos a los grandes modelos de lenguaje, Inteligencia Artificial en la Educomunicación [Apuntes de seminario]* Universidad Nacional de Rosario.
- Carrión, J. y Taller Estampa. (2023). Los campos electromagnéticos: Teorías y prácticas de la escritura artificial, Caja Negra.
- Dark, S. (2018). *Aprendizaje automático. La guía definitiva para principiantes para comprender el aprendizaje automático*, Editor Karanvir Gill.
- Ferrante, E, et;al. (2022). ¿Aprendizaje automático? Un viaje al corazón de la inteligencia artificial contemporánea, Vera Cartonera.
- Floridi, L. (2025). *Distant Writing: Literary Production in the Age of Artificial Intelligence, Centre for Digital Ethics (CEDE) Research Paper*, <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5232088>
- Goldsmith, K. (2015). Escritura No-creativa: gestionando el lenguaje en la era digital, Caja Negra.
- Yagmour Figuera, J. (2023). Escrituras no-creativas de la IA: variables algorítmicas y reimaginaciones textuales en Los Campos Electromagnéticos de Jorge Carrión, *Estudios de Teoría Literaria*, 12, (29), pp. 20-31, <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/etl/article/view/7389/7614>
- Lewitt, S. (1967). Párrafos sobre arte conceptual, *De Artforum*, 5, (10), https://www.academia.edu/35982438/P%C3%A1rrafos_sobre_Arte_Conceptual_Sol_LeWitt

- Foucault, M. (1969). *¿Qué es un autor?* [Conferencia]. file:///D:/Users/Secretaria/Downloads/bcardenas,+1183729540-1-CE.pdf
- Doshi, A. y Hauser, O. (2024). Generative AI enhances individual creativity but reduces the collective diversity of novel content, *Science Advances*, 10, (28), <https://www.science.org/doi/10.1126/sciadv.adn5290>
- Hutson, J. (2025). Human-AI Collaboration in Writing: A Multidimensional Framework for Cr amework for Creative and Intellectual A e and Intellectual Authorship uthorship, *International Journal of Changes in Education*, https://www.researchgate.net/publication/389389883_HumanAI_Collaboration_in_Writing_A_Multidimensional_Framework_for_Creative_and_Intellectu al_Authorship
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Abstract: In this article, we will discuss the different forms of machine learning that exist to analyze whether large language models can be creative or not. To do so, we will explore the texts of Sebastián Dark (2018), Enzo Ferrante, Laura Alonso Alemany, Diego Fernandez Slezak, among others (2022), Luciano Floridi (2025), and Anil R. Doshi and Oliver P. Hauser (2024). In addition, we will review authors who address the debate on the figure of the author, starting with classics such as Roland Barthes (1968), Michel Foucault (1969), and Sol Lewitt (1967) and moving on to more recent works by Jorge Carrión (2023), James Hutson (2025), Kenneth Goldsmith (2015), and Luciano Floridi (2025).

Keywords: Artificial intelligence - Creativity - Author - Writing - Machine learning - generative language models

Resumo: Neste artigo, abordaremos as diferentes formas de aprendizagem automática existentes para analisar se os grandes modelos de linguagem podem ser criativos ou não. Para isso, exploraremos os textos de Sebastián Dark (2018), Enzo Ferrante, Laura Alonso Alemany, Diego Fernandez Slezak, entre outros (2022), Luciano Floridi (2025) e Anil R. Doshi e Oliver P. Hauser (2024). Além disso, faremos uma revisão dos autores que abordam o debate sobre a figura do autor, começando por clássicos como Roland Barthes (1968), Michel Foucault (1969) e Sol Lewitt (1967) até chegar a trabalhos mais atuais, como os de Jorge Carrión (2023), James Hutson (2025), Kenneth Goldsmith (2015) e Luciano Floridi (2025).

Palavras-chave: Inteligência artificial - Criatividade - Autor - Escrita - Aprendizagem automática - Modelos de linguagem generativa

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Vanesa Juliá. Maestranda en Comunicación digital interactiva y Especialista en Comunicación digital interactiva por la Universidad Nacional de Rosario (UNR). Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Católica de Santa Fe (UCSF).