

CURSO de EXTENSIÓN

IA, la crisis de la subjetividad y el antídoto de la creatividad

DEPARTAMENTO DE EXTENSIÓN - IUSAM de APdeBA

PROGRAMA ANALÍTICO 2026

PROFESOR TITULAR: Dr. Carlos Ruiz Brussain

DIRIGIDO A: Psicólogos/as, Sociólogos/as, Escritores/as, Diseñadores/as, Artistas (pintores/as, ilustradores/as, etc.).

CERTIFICADO QUE OTORGA: Acreditando 75 % de presencia a los encuentros se entrega Certificado de «asistencia» otorgado por el IUSAM, Instituto Universitario de Salud Mental de la Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires (APdeBA).

PERÍODO DEL DICTADO: Primer cuatrimestre, Mes Marzo (fechas: 5, 12, 19, 26)

MODALIDAD: virtual (ZOOM)

TOTAL DE HORAS: 6 horas, repartidas en 4 clases de 1 hora y media cada una

FRECUENCIA, DÍA Y HORARIO: semanal, jueves de 19 a 20,30 hs.

Para más información escribir a: cursos@iusam.edu.ar

FUNDAMENTOS

Durante siglos la creatividad fue considerada una capacidad exclusiva de los dioses o de unos pocos elegidos. El humanismo renacentista y, más tarde, el romanticismo, colocaron al sujeto en el centro de la producción simbólica, reconociendo en la imaginación y el arte un modo privilegiado de conocer y transformar el mundo.

Hoy, la irrupción de la inteligencia artificial generativa vuelve a tensionar esas certezas. Los desarrollos tecnológicos desafían la idea de una creatividad puramente humana, abriendo preguntas sobre los límites entre la inteligencia, la técnica y la subjetividad. Más que un reemplazo del sujeto, este nuevo escenario invita a revisar qué entendemos por creación, por experiencia estética y por pensamiento simbólico.

Estas transformaciones se inscriben en un contexto de cambios culturales profundos: nuevas formas de narrar y leer, la circulación masiva de imágenes y textos producidos algorítmicamente, la aceleración del tiempo digital y los desplazamientos del trabajo y de la

experiencia corporal. Frente a ello, el psicoanálisis, el arte y la teoría contemporánea ofrecen herramientas para pensar los efectos de la técnica sobre el deseo, la memoria y el sentido.

El curso propone un espacio de exploración crítica y creativa. La creatividad, entendida como una práctica que integra cuerpo, emoción, juego y comunidad, puede convertirse en una vía, un antídoto, para habitar de otro modo esta época de transformaciones tecnológicas, sosteniendo lo singular de la experiencia subjetiva.

OBJETIVOS GENERALES

Promover una reflexión crítica y creativa sobre los modos en que la inteligencia artificial transforma las nociones contemporáneas de subjetividad, imaginación y creación, reconociendo en la creatividad humana una vía de pensamiento, experimentación y encuentro frente a los desafíos del presente tecnológico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contextualizar históricamente la relación entre inteligencia, creatividad y técnica, desde el humanismo renacentista hasta los debates actuales en torno a la inteligencia artificial.
- Explorar las transformaciones de la subjetividad en el contexto de la cultura digital y los discursos sobre transhumanismo y poshumanismo, identificando tensiones entre autonomía, cuerpo y tecnología.
- Analizar los cambios en la experiencia narrativa y simbólica a partir del uso de herramientas de IA, y reflexionar sobre la lectura, la memoria y el relato como espacios de construcción de sentido y comunidad.
- Reconocer el valor del juego, la imaginación y el arte como experiencias que favorecen la creatividad, la expresividad y la integración subjetiva.
- Proponer la creatividad como práctica de resistencia y de cuidado, capaz de restituir el vínculo entre cuerpo, emoción y pensamiento simbólico en un entorno tecnológico en expansión.

CRONOGRAMA DE CLASES –UNIDADES TEMÁTICAS (contenido)

CLASE 1:

Presentación del curso. Propuesta de itinerario de estudio.

Definición de términos relevantes. Contextualización.

Breve cronología de la IA. Momentos históricos clave para entender el contexto actual.

Breve cronología del estudio de la creatividad.

Límites de las definiciones existentes y algunas ideas para ampliar dichos límites.

La subjetividad en crisis.

Breve historiografía del proyecto humanista.

Renacimiento y humanismo.

Romanticismo y el concepto de subjetividad.

La propuesta utópica de la IA y la disolución de los límites.

La singularidad y la teoría de la simulación.

La IA como idolatría.

Transhumanismo y poshumanismo.

CLASE 2:

La crisis de la narración.

La IA, ¿sabe leer? Denotación y connotación.

El desierto de lo real: la literalidad y la sociedad «posmetafórica» o «possimbólica».

Algunos apuntes de estética y narratología.

Niveles de comprensión lectora.

Subtexto y realidad encarnada.

La lectura infinita: textos, intertextos y paratextos.

La crisis de la memoria. Amnesia y disolución del sujeto.

De la narrativa lineal a la narrativa circular y a la no-narrativa o el fin de la narrativa.

La moral, la hipermoral y la censura.

Literatura y mal.

Houellebecq y el transhumanismo.

Las claves de la emoción literaria.

El placer de la literatura. La literatura como iniciación comunitaria.

La lectura activa y creativa. El juego de la escritura y el juego lector.

La literatura y el arte como rebeldía y transgresión.

CLASE 3:

La creatividad como antídoto I.

El juego.

Definiciones.

Lo improductivo, la utilidad de lo inútil.

La fantasía. El juego poético o creativo.

Communitas. El juego colectivo.

Lo simbólico. El círculo mágico, el ritual creativo y la creación de símbolos.

La liminalidad. La transformación y la integración.

El objeto transicional.

CLASE 4:

La creatividad como antídoto II.

Nuevas propuestas de aproximación a la inteligencia y la creatividad en el siglo XXI.

Diferencias entre las capacidades humanas y las de la IA.

El cuerpo: la última frontera.

Imaginación, fantasía y creatividad.

Memoria, emociones y sentimientos.

La apercepción creativa.

Importancia de la creatividad en el proceso de integración de experiencias.

El arte como cura.

Poiesis y autopoiesis.

La recuperación de la metáfora. La imaginación y el mundo interior. Mitologías y mitologías personales. Eudaimonia y sociedad. Daimon y Psyche (o alma) ante la IA.

BIBLIOGRFÍA

Bataille, G. (1987). *La literatura y el mal*. Madrid: Taurus

Boden, M. (ed.) (1996) *Artificial Intelligence*. San Diego: Academic Press

Boden, M. (2016). *AI: Its Nature and Future*. Oxford: Oxford University Press

Breton, A.; Soupault, P. (2024). *Los campos magnéticos*. Terrades: Wunderkammer

Caillouis, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica

Carrión, J.; Taller Estampa; GPT 2 y 3 (2023). *Los campos electromagnéticos. Teorías y prácticas de la escritura artificial*. Buenos Aires: Caja Negra

Carter, M. (2007). *Minds and Computers. An Introduction to the Philosophy of Artificial Intelligence*. Edinburgh: Edinburgh University Press

Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. New Haven: Yale

Crawford, K. (2022). *Atlas de inteligencia artificial. Poder, política y costos planetarios*. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica

Csikszentmihalyi, M. (2014a) *The Systems Model of Creativity: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi Vol. I*. Dordrecht: Springer

Csikszentmihalyi, M. (2014b) *Flow and the Foundations of Positive Psychology: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi Vol. II*. Dordrecht: Springer

Csikszentmihalyi, M. (2014c) *Applications of Flow in Human Development and Education: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi Vol. III*. Dordrecht: Springer

De Bono, E. (1989). *El Pensamiento Lateral. Manual de Creatividad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

De Bono, E. (1991). *El pensamiento lateral*. Barcelona: Paidós.

Du Sautoy, M. (2019). *The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press

Finkelkraut, A. (2023). *La posliteratura*. Madrid: Alianza

Han, B. (2023). *La crisis de la narración*. Barcelona: Herder

Harari, Y. (2016). *Homo Deus. Breve historia del mañana*. Madrid: Debate

- Harari, Y. (2024). *Nexus. Una breve historia de las redes de información desde la Edad de Piedra hasta la IA*. Madrid: Debate
- Houellebecq, M. (1999). *Las partículas elementales*. Barcelona: Anagrama
- Houellebecq, M. (2006). *La posibilidad de una isla*. Barcelona: Círculo de lectores
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza
- Landau, E. (1987). *El vivir creativo. Teoría y práctica de la creatividad*. Barcelona: Herder.
- López Mondéjar, L. (2024). *Sin relato. Atrofia de la capacidad narrativa y crisis de la subjetividad*. Barcelona: Anagrama
- Miller, C. (2022). *Chip War: The Fight for the World's Most Critical Technology*. New York: Scribner
- Ordine, N. (2013). *La utilidad de lo inútil. Manifiesto*. Barcelona: Acanalado
- Pennac, D. (1993). *Como una novela*. Barcelona: Anagrama
- Prince, G. (2003). *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press
- Runco, M.(ed.) (2011). *Encyclopedia of Creativity*. Second Ed. San Diego: Academic Press
- Runco, M.(ed.) (2020). *Encyclopedia of Creativity*. Third Ed. San Diego: Academic Press
- Schiller, F. (2018 [1795]). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona: Acanalado
- Susskind, R. (2025). *How to Think About AI: A Guide for the Perplexed*. Oxford: Oxford University Press
- Susskind, R.; Susskind, D. (2022). *The Future of the Professions: How technology will transform the work of human experts*. Oxford: Oxford University Press
- Sutton-Smith, B. (1997) *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press
- Turner, V. (1974) Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology. *Rice University Studies*, **60**(3), pp.53-92.
- Turner, V. (1988). *El proceso ritual. Estructura y antiestructura*. Madrid: Taurus
- Vallejo, I. (2020). *Manifiesto por la lectura. Caligrafías del cuidado*. Madrid: Siruela
- Van den Berk, T. (2012) *Jung on Art. The Autonomy of the Creative Drive*. Hove: Routledge
- Van Gennep, A. (2008). *Los ritos de paso*. Madrid: Alianza
- Warwick, K. (2021). *Artificial Intelligence: The Basics*. Hove: Routledge
- Winnicott, D.W. (1979). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa

METODOLOGÍA

Clase teórica de 90 minutos. Los alumnos podrán formular preguntas directamente durante las clases y antes de concluir las sesiones.

BREVE RESEÑA DEL CV

Carlos Ruiz Brussain es artista, profesor e investigador. Es Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Northampton (Reino Unido), máster en Diseño por la Universidad de Lincoln (Reino Unido) y tiene un diploma de posgrado en Arte terapia por la Fundació Universitat de Girona.

Su práctica se centra en el dibujo, la ilustración, la pintura y la escritura creativa.

Imparte clases de dibujo, ilustración, metodologías y técnicas creativas en la Escola Universitària de les Arts ERAM-Universitat de Girona (España).

Sus intereses de investigación son la psicología de la creatividad, el arte, la escritura creativa, el juego, el surrealismo, la inteligencia artificial, así como la interrelación entre estas disciplinas de estudio.

Estudió escritura creativa en la Escuela de Escritura Ateneu Barcelonès entre 2012 y 2019.

Es autor de *Un viaje por el dibujo*, obra del Grado en Arte de la Universitat Oberta de Catalunya (2016).

Escribió el artículo «Within the Hyperdream Magic Circle: Manifesting the unconscious through illustration games», incluido en el libro *Trans-States: The Art of Crossing Over*, editado por Cavan McLaughlin y publicado por Fulgur Press (2019).

Es autor de *Secretos enterrados* (2023), un volumen que recopila trece cuentos.