

1. Denominación completa de la asignatura: GalaxIA: La Inteligencia Artificial y su influencia en la literatura, el audiovisual y el teatro

2. Justificación de la propuesta:

Si a partir de 1450, en términos de Marshall McLuhan, la civilización occidental pasó a habitar la “Galaxia Gutenberg”, lo que implicó una transformación radical en los modos de pensar, de concebir al individuo y de percibir al mundo, proponemos que actualmente podríamos estar ingresando en la “Galaxia IA (GalaxIA)”, con mutaciones concomitantes en todos esos órdenes. En este sentido, este seminario se propone como un ejercicio reflexivo que toma aquellas transformaciones ya consolidadas como un modelo que nos permita comprender mejor las transformaciones actuales que nos atraviesan y de las que formamos parte y que rastrea sus efectos y posibilidades en el campo de las artes.

Por lo tanto, el presente programa se concibe, en su primera parte, como un intento de rastrear en el pasado los signos del futuro. Eso es lo que procurará este seminario en sus primeras clases: recorrer el pasado de los medios de comunicación a la espera de señales del futuro, nuestro presente. En ese sentido, este seminario consiste en una *historia de la técnica* orientada al desarrollo de los medios de comunicación de masas. No la abordaremos como una historia lineal, ni acumulativa ni continua. Proponemos un recorrido que se inicia en la oralidad para tomar al lenguaje como la primera tecnología de la comunicación humana y emprende de ahí en más un camino signado por la invención de la escritura, la imprenta y el nacimiento de la modernidad, hasta la era de la información y la conectividad contemporáneas. Por otro lado, en su segunda parte, el seminario se piensa como un espacio de reflexión crítica y producción de conocimiento situado en torno a la intersección entre las artes y las tecnologías en el contexto de la creciente influencia de la Inteligencia Artificial (IA). El objetivo general de este seminario es analizar de manera profunda y compleja las transformaciones que están experimentando las prácticas artísticas y culturales como consecuencia de los avances tecnológicos, teniendo en cuenta que el campo estético es un ámbito privilegiado para observar y anticipar estas transformaciones. La IA ha irrumpido en múltiples ámbitos de la vida cotidiana, reconfigurando las formas de creación, distribución y consumo de bienes simbólicos. En este marco, resulta fundamental desarrollar una mirada interdisciplinaria que permita comprender las dinámicas complejas que se establecen entre la tecnología, la cultura y la sociedad.

Este seminario se inscribe en el área de la historia de los medios de comunicación desde la perspectiva epistemológica de una *historia de la técnica*. Es decir, nos proponemos indagar la historia de los medios desde el lenguaje de la técnica, o sea, de los avances tecnológicos, los artefactos y lenguajes que los caracterizan. Asimismo, a partir de la perspectiva teórica de Marshall McLuhan, para quien cada medio consiste en una extensión del ser humano, planteamos el interrogante sobre si la IA es un medio, ¿qué facultad humana extiende?, ¿sus efectos potencian o atrofian nuestras propias capacidades?, ¿cómo se relaciona con la capacidad de articular el lenguaje que está en el origen de la humanidad?

En el contexto de esta propuesta, el seminario proporcionará el marco teórico dentro del cual se explican los procesos de convergencia y consecuentemente la aparición de relatos transmediales e hipertextuales permeados por la IA para que las/os estudiantes puedan analizar, discernir y reflexionar acerca de los procesos de producción de estas nuevas narrativas, cuáles son los actores que están involucrados y los fundamentos bajo los cuales se reconfiguran las narrativas digitales dominadas por los algoritmos.

Las nociones de Medio, Ecología Mediática, Transmedialidad, Hipertextualidad e Intermedialidad, junto con el abordaje de las estéticas relaciones de posproducción, que suponen el desarrollo de perspectivas de análisis interdisciplinarias que implican tanto a las ciencias sociales como a los estudios literarios, cinematográficos, performáticos y culturales, tendrán un lugar privilegiado en este seminario. En ese sentido, trabajaremos con un corpus que supone objetos híbridos, liminales y postautónomos. Abordaremos tanto las zonas comunes como las diferencias entre las narrativas transmediales, hipertextuales e intermediales, centrándonos en sus principios básicos a través de ejemplos concretos.

En definitiva, este seminario propone un recorrido en el que el origen del lenguaje, la escritura y la imprenta operen como modelos de rupturas perceptivas, cognoscitivas y epistemológicas que permitan comprender los cambios que está produciendo la IA en el más inmediato presente, tomando a las artes y su empleo de la IA como casos paradigmáticos de estudio.

3- Modalidad de la asignatura: Seminario

4- Carga horaria semanal: 4 hs

5- Carga horaria total: 64 hs

6- Metodología de enseñanza: Clases teórico-prácticas

7. Cuatrimestre de dictado: 1ro de 2026

8. Objetivos generales y objetivos específicos

OBJETIVOS GENERALES

- Introducir a los estudiantes en el estudio de los medios en la perspectiva del "horizonte largo".
- Indagar en las características y los efectos en la producción, circulación y recepción de bienes simbólicos mediados por la IA
- Analizar críticamente las relaciones entre arte y tecnología en el contexto de la IA, con el fin de reflexionar sobre los desafíos que plantea esta nueva realidad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Adquirir los conocimientos básicos acerca del desarrollo de los medios de comunicación de masas, dentro de la historia de la técnica. Específicamente se profundizará, entre otros, en la obra de Marshall McLuhan.
- Analizar las transformaciones que están experimentando las prácticas artísticas, mediáticas y culturales como consecuencia de la IA, con especial énfasis en la literatura, el teatro, la performance, el cine y el audiovisual.
- Proponer marcos conceptuales y metodológicos para el análisis de las obras de arte que incorporan elementos de IA.

9. CONTENIDOS

Unidad 1: El lenguaje oral, la escritura y la imprenta

El lenguaje oral y los orígenes de la cultura humana, Lo oral como experiencia no-mediática. La oralidad como una pre-historia de los medios. La escritura como práctica de registro: de stock de productos a la liberación de la fantasía. De la escritura como atentado contra la memoria a la elaboración de la historia. La antigüedad: Egipto, Grecia y Roma. Los copistas. El mundo antiguo y el mundo medieval vinculados *con* y *por* la escritura. La historia de la imprenta. Sus significados. Las transformaciones sociales, culturales y políticas que acarreo. El origen de la era mecánica. Gutenberg y su tiempo. Iglesia e imprenta. La historia del libro en el Siglo XVIII. La Ilustración Enciclopédica como régimen libresco. La civilización del libro. De la era de la narración a la era de la información.

Unidad 2: La Inteligencia Artificial, la Transmedialidad y la Intermedialidad

El arte generativo y los algoritmos. Estudio de las diferentes técnicas y herramientas utilizadas para crear arte generativo. Análisis de las obras de artistas pioneros en este campo y de las tendencias actuales. Estudio de las visualizaciones de datos y las instalaciones interactivas basadas en datos. Exploración de las implicaciones estéticas y sociales del arte que utiliza Big Data. Los estudios literarios, cinematográficos, performáticos y culturales desde una perspectiva transmedial e intermedial. Las estéticas relacionales de posproducción. La inespecificidad y la liminalidad. Diferencias entre transmedialidad e intermedialidad. Los principios de las Narrativas Transmedia y sus vínculos con la IA. Exploración de las posibilidades de la IA para crear experiencias narrativas más inmersivas y personalizadas.

Unidad 3: La literatura en la era de la Inteligencia Artificial

La literatura algorítmica generada por IA. Análisis de las técnicas de generación de texto y las herramientas de procesamiento del lenguaje natural. Las posibilidades creativas y los límites de la literatura generada por IA. La voz de la IA en la literatura: los personajes de IA y su papel en las narrativas. Exploración de las implicaciones de la IA para la identidad, la conciencia y la agencia. Hipertexto, antecedentes y aspectos centrales. Hipertextualidad e hipermedialidad. Tipos de lectores hipertextuales. Estructura y estrategias de lectura. Narrativas no lineales y narrativas interactivas. El concepto de hiperficción. Lo colectivo y participativo: hiperficción constructiva o escritura colaborativa. Interfaz e interactividad. Ficción interactiva: formatos y géneros. Adaptaciones, transposiciones y recreaciones. Inmersión, actuación y transformación. La narrativa y su despliegue a través de las multiplataformas.

Unidad 4: El teatro y la performance en la era de la Inteligencia Artificial

El teatro interactivo y la performance algorítmica. Las obras que utilizan sensores, robots y otros dispositivos tecnológicos para generar performances dinámicas y adaptables. Las implicaciones de la IA en la relación entre los actores y el público. La voz de la IA en el teatro. El cuerpo y la tecnología en la performance. Las implicaciones de la tecnología en la corporalidad y la identidad. Las tecnologías digitales en la escena. La instalación teatral y las obras *site specific*. La estética de lo performativo. El teatro performático.

Unidad 5: El audiovisual expandido en la era de la Inteligencia Artificial

El cine generativo y las deepfakes: las técnicas de generación de imágenes y videos y su aplicación en el cine. La IA en la producción cinematográfica. Las aplicaciones de la IA para la generación de guiones, la creación de personajes y la composición de música. El espectador en la era de la IA. Las implicaciones de la IA en la cultura visual y la construcción de audiencias. El cuerpo y la tecnología en el audiovisual expandido. El auge de los audiovisuales en museos, galerías de arte y espacios públicos. El cine de lo real en la era de la posverdad y la irrupción de la imaginación a través de la digitalización. Las producciones inmersivas: el video 360 y la realidad virtual.

10. Bibliografía general y específica dentro de cada unidad

Unidad 1

Benjamin, W. “El narrador. Reflexiones sobre la obra de Nikolai Leskov”, Escritos franceses, Buenos Aires, Amorrortu, 2012.

Eisenstein, Elizabeth, Capítulo 1 “La revolución inadvertida” en La imprenta como agente de cambio, México, Fondo de Cultura Económica, 2010 (1979).

Jean-Martin, H. “Lo escrito y lo dicho” en Historia y poderes de lo escrito, capítulo 2, Trea, 1999.

Lowe, D. Capítulo 1. “La historia de la percepción” en Historia de la percepción burguesa, , México, Fondo de cultura económica, 1986.

Martin, H-J. Febvre, L. Capítulo 8 “El libro como fermento” en La aparición del libro, México, Fondo de Cultura Económica, 2005.

McLuhan, M. “La fotografía: el burdel sin muros” en Comprender los medios, Las extensiones del ser humano, Barcelona, Paidós, 1996.

McLuhan, M. La galaxia Gutenberg Génesis del Homus typographicus, Barcelona, Círculo de Lectores, 1993.

Pérez Largacha, A. “Escritura en el próximo oriente” en Castillo Gómez, A. Historia de la cultura escrita. Del Próximo Oriente Antiguo a la sociedad informatizada, ediciones Trea, 2010.

Unidad 2

Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, editora.

Bourriaud, N. (2007). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

González, G. y Pardo, P. (2018) “Intermedialidad. Modelo para armar”, en *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, Binges: Éditions Orbis Tertius.

Gil González A. J. (2015). “Narrativa Aumentada”. En *1616: Anuario de Literatura Comparada*, 5, P 45-74.

Moreno I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías*. Barcelona: Paidós.

Rajewsky, I. (2020) “Intermedialidad, intertextualidad y remediación: Una perspectiva literaria sobre la intermedialidad”. *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*. Número 6.

Scolari, Carlos (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Madrid: Deusto Ediciones.

Unidad 3

Burbules, N. y Callister, T. (2001). “Cap 3 y 4” En *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*, Barcelona: Granica.

Landow, G. (2009). *Hipertexto 3.0*. Barcelona: Paidós, Neus Devesa. FUOC.

Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós. Capítulos 1 y 2.

Menéndez, J.M., Jiménez Bermejo D. (2018) “Creatividad inmersiva, inmersividad creativa” En: *Anuario Ac/E 2018 de Cultura Digital*, Acción Cultural Española.

Murray, J. (1997) “Introducción y Parte 2: La estética del medio”. En *Hamlet en la holocubierto*. Barcelona: Editorial Paidós.

Ramon, C. Serra, M. (2010). “El guión multimedia. Módulo didáctico 6” En: *Narrativa interactiva*. FUOC. Barcelona: España.

Ryan, M. L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.

Unidad 4

Abuín González, A. (2008). “Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos”. *Signa*. 17, págs. 29-56.

Carrión, J. (2023). *Los campos electromagnéticos. Teorías y prácticas de la escritura artificial*, Buenos Aires: Caja negra.

Dieguez Caballero, I. (2007); *Escenarios liminales*, ATUEL, Buenos Aires, 2007.

Feral, J. (2003); *Acerca de la teatralidad*, Buenos Aires, Nueva Generación/Universidad de Buenos Aires.

Fischer-Lichte, Erika (2011); *Estética de lo performativo*, ABADA Editores, Madrid.

Sánchez, J. (2008); *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*, Madrid, Visor.

Unidad 5

Bruzzi, Stella. *New Documentary: a critical introduction*, Londres y Nueva York, Routledge, 2000, pp. 153-180.

Català Domènech, J.M. (2011). “Reflujos de lo visible: la expansión post-fotográfica del documental”. En *adComunica: revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación*, N°. 2.

Depetris Chauvin, I. (2019). *Geografías afectivas. Desplazamientos, prácticas espaciales y formas de estar juntos en el cine de Argentina, Chile y Brasil (2002-2017)*. Pittsburgh: Latin American Research Commons.

Foster, H. (2001); *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*, Madrid, Akal.

Levy, S. (1992). *Artificial Life: The Quest for a New Creation*. Pantheon Books.

Machado, A. (2000). *El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires.

Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press.

Kozak, C. (2015). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja negra.

Nissenbaum, H. (2010). *Privacy in Context: Technology, Policy, and the Integrity of Social Life*. Stanford University Press.

O’Neil, C. (2017). *Armas de destrucción matemática. Cómo el Big Data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia*. Madrid: Capitán Swing.

Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism*. PublicAffairs.

11. Régimen de evaluación y promoción: se deberán seguir los requisitos establecidos en el Reglamento Académico, con referencia a la asistencia, la regularidad, tipos de

promoción y evaluación (parciales, monografías, trabajos prácticos, exámenes o coloquios finales).

12. Modalidad de aprobación: Promocionable mediante entrega de trabajo al final de la cursada.

13. Docente a cargo:

Mg. Idez, Ariel (25848839)

Equipo docente

JTP Dr. Maximiliano de la Puente (24686021)