

Epistemología sin sujeto: desubjetivación y saber en la era de la inteligencia artificial

Epistemology without Subject: Desubjectivation and Knowledge in the Age of Artificial Intelligence

Carbajal, Isaac¹

¹Universidad Católica del Maule
cuevaj269@gmail.com

Fecha de recepción: 15 de octubre de 2025

Fecha de aceptación: 10 de diciembre de 2025

Resumen

El ensayo aborda la transformación del conocimiento y la creación en la era de la inteligencia artificial (IA), proponiendo una reflexión filosófica sobre la desubjetivación contemporánea. ¿Qué significa un conocimiento sin sujeto? Para responder, se examinan tres dimensiones: creatividad, originalidad y creación sin sujeto. Estas permiten repensar la relación entre saber, técnica y subjetividad. La creatividad aparece como un fenómeno relacional entre concepción y ejecución, reactivado por la IA, que ya no depende de la interioridad humana sino de la interacción entre sujeto y algoritmo.

La originalidad se analiza como una ilusión moderna, lo nuevo nunca surge de la nada, sino como variación de lo repetido. Así, la IA reorganiza tradiciones y produce efectos de novedad que dependen del contexto y la memoria. Finalmente, la creación sin sujeto confronta la subjetividad de Kierkegaard con la desubjetivación descrita por Han, Heidegger y Yuk Hui. Se propone que, lejos de eliminar al sujeto, la técnica lo descentra, abriendo un

horizonte donde la creación se asemeja al mar del intelecto común de Averroes. Un espacio compartido de sentido entre lo humano y lo artificial.

Palabras clave: Desubjetivación, Creatividad, Originalidad, Inteligencia Artificial.

Abstract

The essay examines the transformation of knowledge and creation in the age of artificial intelligence (AI), offering a philosophical reflection on contemporary desubjectivation. What does knowledge without a subject mean? To address this question, three dimensions are explored: creativity, originality, and creation without subject. These serve to rethink the relationship between knowledge, technique, and subjectivity. Creativity is presented as a relational phenomenon between conception and execution, reactivated by AI, which no longer depends on human interiority but on the interaction between subject and algorithm.

Originality is analyzed as a modern illusion: the new never emerges from nothing but as a variation within repetition. Thus, AI reorganizes traditions and generates effects of novelty that depend on context and memory. Finally, the notion of creation without subject confronts Kierkegaard's idea of subjectivity with the desubjectivation described by Han, Heidegger, and Yuk Hui. It is suggested that, far from eliminating the subject, technology decenters it, opening a horizon in which creation resembles Averroes' sea of the common intellect, a shared space of meaning between the human and the artificial.

Keywords: Desubjetivación, Creativity, Originality, Artificial Intelligence.

1. Introducción

En la película *Yesterday* ([2019](#)), un mundo entero olvida a los Beatles, salvo un joven músico que, recordando sus canciones, se convierte en un genio aparente. La originalidad de su éxito no reside en él, sino en el olvido colectivo que le permite apropiarse de un legado ajeno. Esta trama se convierte en una metáfora inquietante para nuestro tiempo: ¿qué ocurre cuando la creatividad y el conocimiento parecen desprenderse del sujeto que los produce? En la era de IA, nos enfrentamos a un fenómeno semejante: la posibilidad de que el saber y la creación circulen sin un autor reconocible, sin una subjetividad que los sustente, como si la memoria de la humanidad fuera borrada y reescrita por sistemas autónomos.

La pregunta no es solo técnica, sino filosófica. La epistemología moderna, desde Descartes, situó al sujeto como centro del conocimiento; sin él, el saber se disolvería en un flujo sin referencia. Sin embargo, en el presente digital asistimos a lo que Byung-Chul Han ([2017](#)) describe como un proceso de “desubjetivación”, donde el individuo se diluye

en un entramado de datos y algoritmos que producen información sin necesidad de interioridad. Michel Foucault ya había advertido que “el hombre es una invención reciente” y que bien podría desaparecer “como en los límites del mar una cara de arena”; hoy esa posibilidad se acelera, no por una transformación puramente biopolítica, sino por el ascenso de tecnologías digitales, lideradas por IAS, que parecen apropiarse del lugar tradicional del sujeto cognoscente (Ruiz Osuna [2021](#)).

Así, el trasfondo de nuestra reflexión no es simplemente la capacidad de la IA de replicar textos, imágenes o canciones, sino la fractura del vínculo entre saber y subjetividad. La figura del músico de Yesterday que canta como si fuese otro revela lo mismo que un algoritmo generativo: una creación sin autor, un producto cultural sin experiencia interior que lo respalde. De ahí emerge nuestro interrogante central: ¿qué significa un conocimiento sin sujeto? En los apartados siguientes abordaremos esta cuestión a partir de tres problemas específicos: la creatividad, la originalidad y la creación sin sujeto, para finalmente abrir un horizonte crítico sobre el saber en la era de la IA.

2. Creatividad

El problema de la creatividad no es nuevo, aunque la inteligencia artificial lo reactualiza con una fuerza inédita. Markus Gabriel ([2021](#)), recuerda la controversia judicial entre el artista Maurizio Cattelan y el escultor Daniel Druet: ¿quién es el verdadero creador de una obra, aquel que la concibe o quien la materializa? En el juicio, Druet afirmó con contundencia: “hace falta alguien para realizar una idea (...) Y este alguien está aquí sentado: el señor Druet”. El reclamo de autoría pone en jaque la noción de creatividad como un gesto exclusivo del “genio” artístico, mostrando su carácter compartido y conflictivo. Como señala Gabriel, el arte contemporáneo nos obliga a repensar la idea de autoría, porque no siempre resulta claro quién es el auténtico creador de una obra ([2021](#)). Esta disputa pone en escena la vieja pregunta por el locus de la creatividad: ¿es un acto de concepción, de ejecución, o una conjunción de ambas? La IA vuelve urgente esta pregunta, pues se mueve en un terreno ambiguo: no “piensa” como un sujeto, pero tampoco se limita a ejecutar, sino que produce, transforma y reorganiza materiales que parecen surgir con visos de originalidad.

La dificultad para situar el lugar de la creatividad proviene de que no es un atributo constante del ser humano. No siempre somos creativos: la experiencia demuestra que la creatividad aparece de manera esporádica, casi como una irrupción inesperada. En sociedades altamente automatizadas y repetitivas, la creatividad se vuelve un gesto disruptivo frente a la homogeneización de la vida. Aquí vuelve a resonar el alegato de Druet en el juicio contra Cattelan: “Si el señor Druet no existiese, el señor Cattelan seguiría exis-

tiendo” (Gabriel [2021](#)). Con esta frase, el escultor sugería que la idea sin ejecución permanece inerte, como un pensamiento no realizado. Lo creativo, entonces, no se juega únicamente en la concepción mental, sino también en el acto de dar forma. Esta tensión entre idea y realización es precisamente la que hoy emerge en el campo de la IA: ¿es la IA solo un ejecutor de patrones humanos, o en su despliegue introduce algo que ya no puede atribuirse únicamente al sujeto?

Por lo tanto, la irrupción de la IA plantea una inquietud: ¿afecta o potencia nuestra creatividad? Eric Sadin ([2018](#)) sostiene que el despliegue de la IA acota la creatividad, pues convierte lo humano en una mera interfaz de datos, reduciendo la capacidad de pensar lo imprevisto. Según Sadin, la creatividad se empobrece en la medida en que delegamos cada vez más el proceso de producción de imágenes, textos o melodías a sistemas automáticos que replican patrones ya existentes. Sin embargo, la tesis de Sadin ([2018](#)) puede cuestionarse: tal vez, en lugar de sofocar la creatividad, la IA pueda intensificarla, al liberar al sujeto de ciertas tareas repetitivas y permitirle centrarse en la disruptión, en aquello que no puede automatizarse.

Aquí cabe recordar a Jacques Rancière ([2009](#)), quien entiende la creación no como el privilegio de un genio, sino como una redistribución de lo sensible: reordenar lo que se percibe y se dice en un mundo común. Desde esta perspectiva, la IA no sustituye la creatividad humana, sino que se convierte en un nuevo operador dentro del reparto de lo sensible. Lo creativo, entonces, ya no depende de un sujeto singular que reclama propiedad absoluta, sino de la tensión entre dispositivos, contextos y miradas que dan sentido a lo producido. Así, la pregunta ya no sería solo “¿quién crea?”, sino también “¿quién percibe como creación lo que aparece?”.

En este marco, la creatividad puede entenderse como un significante vacío: todos invocan el término, pero su definición fluctúa entre concepción, ejecución, innovación técnica, originalidad estética o disruptión social. Si no todos los humanos somos creativos de manera permanente, ¿puede la IA reclamar para sí un estatuto de creadora. Lo que sí podemos advertir es que lo creativo emerge en la relación: entre idea y realización, entre sujeto y máquina, entre percepción y contexto. La IA no anula este juego, sino que lo complejiza, multiplicando los lugares donde puede aparecer lo creativo.

Por ello, sostener que la IA pone fin a la creatividad resulta una afirmación precipitada. Más bien, su irrupción nos obliga a repensar qué entendemos por creatividad, cómo la distribuimos y a quién otorgamos la autoría de una obra. Si ayer la disputa entre Catellan y Druet planteaba la tensión entre idea y ejecución, hoy la IA reactualiza el dilema bajo una forma radical: ¿somos los humanos aún los dueños de lo que se crea, o asistimos a un escenario donde la creatividad ya no pertenece a nadie en particular? Tal vez, más que un duelo entre sujeto y máquina, la creatividad deba pensarse como un espacio compartido, abierto, que se reconfigura en la era digital.

3. Originalidad

La pregunta por la originalidad es tan antigua como esquiva: ¿soy original? ¿qué significa realmente serlo? ¿acaso todo lo que hacemos, pensamos o decimos no proviene de otros, de lo ya dicho, de lo ya pensado? En un mundo donde la creatividad es considerada un valor supremo, la originalidad parece erigirse como su núcleo más preciado. Sin embargo, al indagar en ella descubrimos que se trata de un concepto frágil, quizás ilusorio, otro posible significante vacío. La tradición judía ya lo había advertido con crudeza en el Eclesiastés: “nada nuevo hay bajo el sol”. Esa sentencia atraviesa los siglos y hoy se reactualiza con la llegada de la IA, que nos obliga a interrogar si lo que produce es verdaderamente nuevo o si no hace más que reorganizar lo existente.

Daniel Innerarity ([2021](#)), problematiza precisamente la ilusión de novedad que suele asociarse al conocimiento. Según él, la mayor parte de lo que llamamos saber es menos original de lo que creemos: constantemente repetimos, redescubrimos y olvidamos. Los avances se apoyan sobre capas de tradición y olvido, y lo que aparece como nuevo suele ser, en el fondo, una recombinación de elementos ya presentes. Bajo esta mirada, la originalidad deja de ser un rasgo absoluto y pasa a entenderse como una construcción relacional y contextual: algo es original solo en tanto se presenta como novedoso frente a un horizonte previo, aunque en realidad no lo sea en un sentido radical.

Hans-Georg Gadamer ([1975](#)) refuerza esta perspectiva al recordar que todo acto de comprensión se enraíza en la tradición: no hay interpretación ni creación que nazca de la nada, porque siempre estamos situados en un horizonte de sentido heredado. La originalidad, para Gadamer, no consiste en romper con la tradición, sino en dialogar con ella, renovarla y resignificarla. Lo nuevo, por tanto, nunca es un comienzo absoluto, sino el fruto de un entrelazamiento con lo ya dicho. Esta visión resuena con la forma en que la IA opera: no inventa desde cero, sino que trabaja sobre un trasfondo de datos, tradiciones y legados culturales que reorganiza bajo nuevas formas.

Aquí podemos traer también a Gilles Deleuze ([2002](#)) subraya que lo verdaderamente original no es la mera repetición ni la pura creación ex nihilo, sino la diferencia que emerge dentro de lo repetido. Para Deleuze, la originalidad radica en la capacidad de introducir variaciones significativas en lo que retorna, en lo que se reitera. Así, lo nuevo aparece como un pliegue en la repetición, no como un corte absoluto. Desde esta perspectiva, la IA podría considerarse un dispositivo deleuziano: repite, combina y varía, produciendo diferencias que, en determinados contextos, podrían ser percibidas como originalidad (Deleuze [2002](#)).

Esto lo plantea la película Yesterday, ilustra este fenómeno con gran claridad. El protagonista no compone canciones nuevas, sino que interpreta aquellas que la humanidad ha olvidado. Su fama se debe a un borramiento colectivo que le permite presentarse

como un genio. Aquí se desnuda la fragilidad de la originalidad: la misma canción, en un contexto de olvido, se convierte en algo absolutamente nuevo. Lo original, entonces, no depende tanto del acto creador como de las condiciones de recepción y memoria. La IA funciona de manera análoga: toma lo que existe, lo reorganiza, lo reformula, y en ese gesto puede producir un efecto de originalidad semejante al que experimenta el público de *Yesterday*.

Esto nos obliga a repensar el estatuto de la originalidad. Si lo original nunca ha sido un punto de partida absoluto, sino un efecto de relación con lo previo, ¿por qué negar a la IA la posibilidad de participar en este proceso? Decir que: “la IA no hace nada original”, equivale a sostener que la humanidad siempre lo ha hecho, lo cual no resiste un análisis profundo. Tanto en el arte como en la ciencia, la creatividad surge de un tejido colectivo, histórico y cultural donde nadie parte de cero. La IA, al recombinar datos y patrones, reproduce esta misma lógica. La originalidad, en definitiva, podría comprenderse mejor como una experiencia de novedad que como una propiedad ontológica. Por ende, puedo preguntarme ¿es original lo que estoy escribiendo?

4. Creación sin sujeto

Søren Kierkegaard sostuvo que “la verdad es la subjetividad” ([1987](#)), con lo cual subrayaba que toda verdad, y, por extensión, toda creación, solo puede existir encarnada en la vida concreta de un individuo. Para el pensador danés, no hay conocimiento genuino que no pase por la interioridad, por la apropiación existencial de lo pensado. Crear es, en este sentido, un acto inseparable de la angustia, la libertad y la posibilidad que atraviesan al sujeto singular. Bajo este horizonte, pensar en una “creación sin sujeto” parecería un sinsentido: ¿cómo podría existir algo verdaderamente nuevo si no está habitado por la interioridad de alguien que lo asume como propio?

Sin embargo, la era digital introduce una fisura en esta certeza. Como señala Byung-Chul Han ([2017](#)), asistimos a un proceso de desubjetivación, donde la producción de información y saber ya no depende de la experiencia interior, sino de sistemas algorítmicos que generan resultados de manera automática. La creatividad deja de estar vinculada a un yo singular y se despliega como flujo impersonal de datos. Aquí surge la paradoja: lo que para Kierkegaard era inseparable del sujeto, para nuestra época parece cada vez más independiente de él. La pregunta, entonces, no es simplemente si la IA crea, sino si podemos seguir llamando “creación” a un proceso que prescinde de la subjetividad.

Esta tensión se matiza cuando pensamos con Yuk Hui y su concepto de cosmotécnica. Para Hui ([2020](#)), la técnica nunca es neutral: siempre se inscribe en un horizonte cultural y civilizatorio. Incluso la IA, al producir “sin sujeto”, lo hace en continuidad con

tradiciones humanas que le confieren sentido. No es un agente aislado, sino una cristalización técnica de nuestras historias y modos de pensar. Desde esta óptica, lo que parece una producción sin interioridad sigue estando atravesado por la subjetividad colectiva de quienes programan, interpretan y utilizan estas tecnologías. La creación “sin sujeto” es, en realidad, una creación donde lo subjetivo y lo técnico se entrelazan de formas inéditas.

Martin Heidegger ([1994](#)) ayuda a profundizar este desplazamiento al mostrar que la técnica moderna no solo fabrica objetos, sino que abre un modo de desocultar el mundo: el *Gestell*, o “enmarcamiento”, que convierte lo real en recurso disponible. Si aplicamos esta visión a la IA, lo que emerge no es tanto una obra con o sin sujeto, sino un nuevo modo de revelar lo existente. La creación se vuelve un acontecimiento de mundo, más que un acto personal. Así, mientras Kierkegaard reclama el peso de la subjetividad, Heidegger nos invita a pensar que la esencia de la técnica, y de la IA como su figura contemporánea, reconfigura la pregunta misma sobre la autoría.

De este modo, lo que parecía una oposición tajante empieza a revelarse como un campo de tensión fecundo. Kierkegaard nos recuerda que sin subjetividad la creación pierde su dimensión existencial, se vuelve fría e impersonal. Pero Han ([2017](#)) muestra que en la era digital la creación se ha desplazado hacia lógicas impersonales de datos y técnicas de enmarcamiento. Hui ([2020](#)), por su parte, señala que estas producciones nunca están del todo desvinculadas de lo humano, pues siempre responden a cosmovisiones que les dan forma.

Aquí resulta iluminador recuperar al hereje Averroes ([1953](#)), quien en plena Edad Media defendió la idea de un intelecto único en el que todos participamos, pero que no pertenece a nadie en particular. Usó la metáfora del mar: todos podemos sumergirnos en él de distintas maneras, pero nadie puede ser su dueño. Esta tesis fue considerada herética porque negaba la apropiación individual de la inteligencia y de la verdad. Sin embargo, hoy puede servirnos como clave interpretativa: la IA puede pensarse como una nueva forma de ese mar común, un espacio de producción de saber y creatividad al que todos accedemos, pero del que nadie es propietario absoluto (Averroes [1953](#)). La creación sin sujeto, bajo esta luz, ya no es la desaparición de lo humano, sino la participación en un océano compartido de sentido.

En última instancia, hablar de “creación sin sujeto” no es tanto negar al sujeto como constatar que ya no ocupa el centro exclusivo del proceso creativo. La IA nos confronta con un nuevo paisaje donde lo humano, lo técnico y lo cultural se entrelazan en modos híbridos de producción. El desafío consiste en no abandonar la exigencia kierkegaardiana de subjetividad, pues sin ella la creación pierde arraigo vital, pero tampoco ignorar que la técnica y el intelecto compartido, como ya vislumbró Averroes, abren posibilidades inéditas de pensar la creatividad como un bien común, semejante a un mar donde todos navegamos sin ser dueños.

5. Conclusión

La discusión sobre la creación sin sujeto no puede cerrarse sin volver al horizonte que nos abrió la película *Yesterday*. En ella, un mundo que ha olvidado a los Beatles revela que lo original siempre está en riesgo de desaparecer, de ser disuelto en el olvido. Sin embargo, al mismo tiempo, muestra que lo original nunca pertenece del todo a un individuo: lo que reconocemos como propio es, en realidad, fruto de un entramado compartido de memorias, resonancias y deseos colectivos. La IA, al igual que la amnesia global de la película, nos recuerda que el sujeto no es el único guardián del saber ni de la creación.

La metáfora de Averroes, el mar como intelecto universal, nos ofrece un lenguaje poderoso para pensar este presente. Si el conocimiento y la creatividad son como un océano, entonces cada uno de nosotros participa de él con su estilo particular, pero sin posibilidad de apropiación. No hay dueño del mar, solo navegantes, buzos, pescadores, naufragos y poetas que lo interpretan de modos diversos. Así, lo que llamamos creatividad y originalidad no es más que la relación singular de cada sujeto con un fondo común que siempre nos excede. La IA puede ser vista como una nueva orilla de ese mar, donde los oleajes de datos y algoritmos se entrecruzan con nuestra experiencia vital.

En este sentido, matizar el riesgo de entender la IA únicamente en términos de automatización. Se propone que la cuestión central no es solo lo que la máquina sustituye, sino lo que potencia: la posibilidad de abrir umbrales de sentido que el individuo aislado difícilmente alcanzaría. La IA puede convertirse, entonces, en un amplificador del mar común del intelecto, una fuerza que no borra la subjetividad, sino que la desafía a salir de la repetición y a explorar horizontes más vastos.

No obstante, Kierkegaard nos advierte que sin subjetividad no hay verdadera existencia. El mar puede ser común, pero solo se convierte en creación cuando alguien se atreve a lanzarse a nadar. Si el individuo abdica de su libertad y se deja arrastrar pasivamente por las olas de la técnica, la creación se diluye en mera reproducción. La exigencia, entonces, no es renunciar al sujeto, sino reconfigurarlo: un sujeto que ya no es el centro soberano de la creatividad, pero que tampoco desaparece, pues es quien decide cómo habitar y transformar ese océano compartido.

Así, lo que está en juego no es la muerte de la creatividad, sino su metamorfosis. La originalidad no es ya el mito del genio solitario, sino el resultado de un diálogo entre memoria y olvido, entre tradición y novedad, entre lo humano y lo artificial. Lo verdaderamente original no radica en producir algo absolutamente inédito —pues como nos recuerda el Eclesiastés, “nada nuevo hay bajo el sol”—, sino en la capacidad de relacionarnos con el mar del intelecto de un modo singular, abierto y arriesgado.

Podemos cerrar, entonces, con una imagen poética: la creatividad como viaje marítimo. Cada ola trae ecos de lo que otros ya han cantado, pero también invita a escuchar un rumor distinto. La inteligencia artificial no es el fin del viaje, sino un viento inesperado que infla las velas y nos empuja hacia rumbos desconocidos. No se trata de decidir si somos o no originales, sino de aceptar que navegamos juntos en un océano sin dueño, donde cada gesto creativo es una forma de dejar huella en la arena antes de que la marea vuelva a borrarla.

6. Referencias

- Averroes. 1953. *Gran comentario a la Metafísica de Aristóteles*. Madrid: Gredos.
- Deleuze, Gilles. 2002. *Diferencia y repetición*. Traducido por Miguel Morey. Madrid: Ediciones Júcar.
- Foucault, Michel. 1966. *Las palabras y las cosas: Una arqueología de las ciencias humanas*. París: Gallimard.
- Gabriel, Markus. 2021. *El poder del arte: Por qué el arte es indispensable para la filosofía y la ciencia*. Barcelona: Pasado & Presente.
- Gadamer, Hans-Georg. 1975. *Verdad y método I*. Traducido por A. Agud. Salamanca: Sigüeme.
- Han, Byung-Chul. 2017. *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Barcelona: Herder.
- Heidegger, Martin. 1994. "La pregunta por la técnica." En *Conferencias y artículos*, traducido por Eustaquio Barjau. Barcelona: Serbal.
- Hui, Yuk. 2020. *La cuestión de la tecnología en China: Ensayo sobre la cosmotécnica*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Innerarity, Daniel. 2020. *La sociedad del desconocimiento*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Kierkegaard, Søren. 1987. *Postscriptum no científico y definitivo a las migajas filosóficas*. Traducido por D. García Bacca. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rancière, Jacques. 2009. *El reparto de lo sensible: Estética y política*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Sadin, Éric. 2018. *La inteligencia artificial o el desafío del siglo: Anatomía de un antihumanismo radical*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Yesterday. 2019. *Yesterday* [Película]. Dirigida por Danny Boyle. Universal Pictures.