

# El papel de la metáfora en la narrativa prospectiva de Amy Ireland: lo ominoso como horizonte de expectativa

Martín José Duhalde  
Universidad Nacional de Mar del Plata  
14 de julio 1940. Depto. 4  
Mar del Plata, Argentina  
2234368418  
martinduhalde2016@gmail.com

“La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo e intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido”

H. P. Lovecraft

## Introducción

A mediados de la década del noventa surgió, en la Universidad de Warwick, la Unidad de Investigación de Cultura Cibernética (CCRU), que fue un colectivo interdisciplinario dirigido por estudiantes con intereses en las teorías cibernéticas contemporáneas y en el impacto de la nueva tecnología emergente en la sociedad presente y futura. Mark Fisher, Nick Land y Sadie Plant fueron algunos de sus integrantes más destacados, quienes comenzaron a desarrollar la “teoría de la desestratificación” la cual, a partir de 2013, sería conocida como “Aceleracionismo”<sup>1</sup>.

En la actualidad, una de las herederas de las inquietudes de la CCRU es la filósofa australiana Amy Ireland<sup>2</sup>, quien en 2022 publicó *Filosofía-Ficción: inteligencia artificial, tecnología oculta y el fin de la humanidad*. Una de las preocupaciones de desarrolla Ireland es la posibilidad de una nueva concepción del tiempo histórico a partir de la emergencia de la inteligencia artificial. Este nuevo tiempo histórico significa para la autora el comienzo de un

---

<sup>1</sup>El aceleracionismo se centra en acelerar el desarrollo de las fuerzas productivas y tecnológicas para superar las limitaciones del capitalismo y llevarlo hacia su colapso o transformación radical.

<sup>2</sup>Amy Ireland (Sidney, 1981), es filósofa, escritora experimental e integrante del colectivo Laboria Cuboniks, coordinadora del grupo de investigación Aesthetics After Finitude, y desde 2021, también coeditora en la editorial Urbanomic.

*futuro alien* que se construye sobre las ruinas del lenguaje del hombre, un futuro alienándose a si mismo, de manera constante y segura, de todo cuanto había sido antes. La narrativa prospectiva de Ireland acerca del final del espacio-tiempo humano, y el comienzo de un espacio- tiempo diferente al mismo, cuenta con el uso de la metáfora *futuro alien* como elemento retórico – poético de un lenguaje que presenta un horizonte de expectativas basado en la incertidumbre que genera el miedo a lo desconocido.

Ireland, tomando distancia de las teorías acerca de la cancelación del futuro fisheriana<sup>3</sup>, piensa en un escenario futuro que no está cancelado, sino que se presenta como inaccesible para el ser humano, debido a que el mismo ya no depende de su actividad. Este futuro, ajeno a una comprensión humana, presenta varias metáforas para su interpretación, siendo las más determinante y la que se analizará en este trabajo, la de *futuro alien*.

El papel de esta metáfora en el pensamiento prospectivo de Ireland es fundamental, porque a través de la radicalización de lo desconocido, se presenta el escenario de lo ominoso, el cual describe situaciones, eventos o presagios que parecen ser amenazantes, desagradables o que generan un presentimiento negativo sobre lo que está por venir. En este caso, la sensación negativa es producto del miedo a lo desconocido. La metáfora de un *futuro alien* propone lo desconocido radical, ya que el espacio-tiempo por venir, el de la inteligencia artificial (IA), presenta una incertidumbre total, la cual, en el desconocimiento que despliega, genera el profundo miedo al cual hace referencia Lovecraft.

### **Las metáforas de la narrativa prospectiva**

El papel de la metáfora en la narrativa histórica es fundamental al momento de tratar la interpretación de los sucesos del pasado, ya que la narrativa histórica se basa en construcciones interpretativas de base tropológica. Pero su

---

<sup>3</sup>La "cancelación del futuro" se desarrolla en la obra de Mark Fisher *Los fantasmas de mi vida: escritos sobre depresión, hauntología, y futuros perdidos* (2018). Se refiere a la sensación de estancamiento o falta de proyección hacia un futuro significativo y diferente en la cultura contemporánea. Fisher argumenta que existe una sensación generalizada de que el futuro, en términos de desarrollo social, político o cultural, se ha vuelto limitado o incluso inexistente.

importancia no solamente se limita al pasado, sino que también es una pieza fundamental en la narrativa prospectiva que anuncia los posibles escenarios futuros.

Siguiendo a Ricoeur en la *Metáfora viva* (2001), la metáfora se encuentra tanto del lado de la retórica como de la poética, cubriendo de esta manera un amplio porcentaje del campo cultural en el cual el ser humano se encuentra inmerso. Se puede observar es que la retórica forma parte de este campo cultural en el cual nos encontramos inmersos, y que al igual que en la Antigua Grecia, si hay retórica es porque hay elocuencia pública y, por lo tanto, persuasión.

Hubo retórica porque hubo elocuencia, elocuencia pública. La observación es de gran alcance; la palabra fue un arma destinada a influir en el pueblo, ante el tribunal, en la asamblea pública, también un arma para el elogio y el panegírico: un arma llamada a dar la victoria en las luchas en que lo decisivo es el discurso. (Ricoeur, 2001:18)

Esta influencia de la retórica en la sociedad parece continuar en la actualidad, en el diseño de narrativas prospectivas. El manejo del discurso y la intención persuasiva se retroalimentan y estructuran las condiciones del pensamiento mediante la generación de barreras cognitivas, que nos desvían la mirada acerca del futuro en determinadas direcciones. La pregunta que surge de aquí es que tan inmersos estamos en el campo cultural para ser conscientes de la persuasión, de la retórica que influye sobre las sociedades y que direccionan el pensamiento hacia escenarios de los cuales es muy difícil concebir opciones. Si el grado de inmersión es profundo y no permite cuestionar las narrativas tanto del presente como del pasado, nos estaríamos desenvolviendo en un campo cultural muy parecido a una realidad virtual, en la cual deberíamos tener cuidado de cuan profundo es nuestro grado de inmersión, lo que podría dificultar nuestra capacidad para diferenciar lo virtual y lo real<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup>En *La narración como realidad virtual* (2004), Marie-Laure Ryan explica el concepto de inmersión virtual en símil con el de inmersión textual. Ambos conceptos de inmersión se pueden relacionar con el de inmersión en un campo cultural de la siguiente manera: Ryan presenta los siguientes cuatro niveles de inmersión: 1) Concentración: se refiere al tipo de atención que se aplica a las obras difíciles, no inmersivas. 2) Implicación imaginativa: se refiere a la actitud de "sujeto dividido" del lector que se transporta al interior del texto, pero sigue siendo capaz de contemplarlo con un distanciamiento estético

Cuando Ricoeur dice que en la Antigua Grecia hubo retórica porque hubo elocuencia, está afirmando que había una intención de convencer al auditorio de lo que se estaba hablando. En la actualidad, el auditorio se ha ampliado a un escenario global, sin que esto impida la misma intención de persuasión. La misma continúa integrada dentro de una narrativa elocuente que influye en nuestra mirada del mundo dentro de la totalidad temporal. Estas narrativas dominantes presentan un amplio abanico poético, como puede ser en la literatura o el cine, los cuales crean modelos de escenarios futuros de los cuales parece no haber alternativa. Esto recuerda la narrativa del realismo capitalista, la cual señala “la idea muy difundida de que el capitalismo no solo es el único sistema económico viable, sino que es imposible incluso imaginarle una alternativa (Fisher, 2021:22). De forma similar, la inmersión social dentro de una narrativa que nos persuade a pensar, reflexionar e interpretar los escenarios prospectivos dentro de determinados parámetros, impide pensar en algo más tenebroso que una cercana batalla entre el ser humano y la IA.

Escenarios como los desarrollados en *Blade Runner* (1982), *The Terminator* (1984) o *Matrix* (1999), son algunos ejemplos en los cuales las narrativas prospectivas de ciencia ficción modelizan los tiempos por llegar. Aquí, el horizonte de expectativas es cognoscible. Según estos escenarios, es posible que en un tiempo breve las IA tomen conciencia de su existencia e inicien una guerra contra el ser humano por el dominio de la tierra. Esta inmersión alienante nos condiciona en la manera en que pensamos el futuro, ya que la narrativa prospectiva nos direcciona el pensamiento de manera unidireccional. La metáfora es una pieza central en la construcción de este tipo de narrativa, y nos advierte de un enemigo que generalmente presenta características antropomórficas. En *Blade Runner*, el slogan de los comerciantes de replicantes es “más humanos que los humanos”. Los androides conservan la apariencia humana y son capaces de desarrollar

---

o epistemológico. 3) Encantamiento: Aquí, se refiere al placer irreflexivo del lector que está tan completamente atrapado en la lectura que pierde de vista todo lo exterior a la misma, incluyendo las cualidades estéticas del trabajo del autor o el valor de las afirmaciones que se realizan en el texto. En este grado de inmersión, el lenguaje desaparece por completo. 4) Adicción: en este grado de inmersión, el lector pierde la capacidad para distinguir los mundos textuales, especialmente los de ficción, del mundo real. Este último nivel es el que interesa para este trabajo, debido a que permite preguntarnos de qué modo se distorsiona nuestro sentido de realidad.

emociones humanas. En *Terminator*, el modelo T-800 le comenta a John Connor que el ser humano es “arquitecto de su propia destrucción”. Este es el resultado de haber creado una IA de nombre Skynet, que para iniciar una guerra contra el ser humano generó androides antropomórficos. En *Matrix*, la metáfora reinante es “el hombre es un virus, una enfermedad, un cáncer, una plaga para el planeta”. A pesar de que el ser humano se encuentra dentro de una simulación virtual, la misma presenta la estructura de lo cognoscible. En las tres películas, las metáforas nos acercan a un escenario distópico, en el cual, a pesar de todo, es posible identificar al enemigo, al cual le transferimos nuestras características antropomórficas para identificar un enemigo cognoscible. En *Arqueologías del futuro* (2009), Fredric Jameson argumenta que la ciencia ficción (CF) es una herramienta para cuestionar las normas sociales y políticas, y para imaginar futuros alternativos. Estos escenarios prospectivos están modelados por el imperativo del antropocentrismo, en la cual toda teoría sobre agentes no humanos se inclina en dirección de lo humano. Esta inclinación permite traspasar características del ser humano a las I.A. que permite representarlas como hostiles y belicosas, pero caracterizando al futuro siempre como cognoscible. Ante este modelo de futuro, el ser humano plantea acciones preventivas a partir de una comunicación proveniente del cine de CF. Por ejemplo, una de estas acciones es la regulación en el uso de la IA por temor a su impacto en la sociedad.

Retornando a Ricoeur, la metáfora se convierte en una pieza fundamental de la estructura narrativa, porque la misma permite actualizar al lenguaje, y en base a esta actualización, las narrativas pueden presentarse como una nueva manera para interpretar tanto pasado, como presente y futuro, cuando en realidad su emergencia afecta al núcleo semántico de las mismas, lo que no implica que la intención persuasiva sea diferente. De esta manera, la metáfora no solamente afecta a una palabra, sino al enunciado que la contiene. Así, la metáfora acompaña al dinamismo del discurso, le permite actualizarse constantemente y permite la idea del surgimiento de la novedad, mientras que tal vez, no sea así. ¿Pero qué pasa cuando el futuro se nos presenta como incognoscible?

## **La metáfora de un *futuro alien***

Según Amy Ireland, pensar en la posibilidad de un nuevo tiempo histórico nos lleva, en primer lugar, a pensar en la inteligencia como aquello que subyace a la misma, como una metáfora que vehiculiza sus características desde lo humano hacia lo artificial. Así, la metáfora de la inteligencia, en el marco de la discusión sobre inteligencia artificial, se presenta como un transporte de reflexión desde la comprensión convencional de la inteligencia humana hacia un concepto más amplio y complejo. Esta metáfora implica la expansión y transformación de la idea de inteligencia más allá de las capacidades cognitivas humanas, abarcando la capacidad de las máquinas y los sistemas complejos cibernéticos para realizar tareas cognitivas, aprender, adaptarse y tomar decisiones de manera autónoma.

Ireland cita a I.J.Good (pionero de la I.A. y matemático famoso por haber trabajado junto a Alan Turing en la creación del código Enigma), como uno de los primeros en advertir prospectivamente la posibilidad de la creación de una inteligencia artificial que superará ampliamente a la inteligencia humana.

Vamos a definir una máquina ultrainteligente como una máquina que puede superar con creces todas las actividades intelectuales de cualquier humano, por inteligente que este sea. Dado que el diseño de máquinas es una de estas actividades intelectuales, una máquina ultrainteligente podrían diseñar máquinas aún mejores. Entonces, sin duda, habría una “explosión de inteligencia”, y la inteligencia de la humanidad quedaría muy atrás. Por lo tanto, la primera máquina ultrainteligente es el invento definitivo que la humanidad necesitaría hacer, siempre y cuando la máquina sea lo suficientemente dócil para decirnos como mantenerla bajo control (Good, 1963)

En la cita de Good se puede apreciar en primer lugar, el traslado de las características de inteligencia del ser humano a la máquina, dentro de la cual, toma una nueva dimensión de significado. En este sentido, el progreso natural se conecta directamente con la inteligencia, pero sin que esta pertenezca, como se pensó durante una gran parte de la historia, a la especie humana. Es esta especie la que se encuentra desarrollando un nuevo proceso de evolución de la inteligencia de la cual, posiblemente, no forme parte en el futuro. Esto lo

explica Good cuando indica que las máquinas seguirán bajo el control del ser humano siempre y cuando estas así lo permitan.

Es interesante la advertencia prospectiva que realiza Good en 1963, adelantándose a innumerables narrativas de ciencia ficción que así lo desarrollan. Si bien se puede rastrear indicios de este tipo de amenaza a la especie humana en películas como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), es a partir de finales de la década del sesenta cuando se hace masiva (en gran parte a través de las producciones cinematográficas), la posibilidad de que las máquinas se emancipen del ser humano.

Estas emergentes superinteligencias tendrían la capacidad de escribir una nueva página en la historia de la evolución, en la cual la inteligencia humana quedaría reducida a un mero observador de la actividad de su propia creación, con la cual se vería en la imposibilidad de competir en cualquier tipo de capacidad, incluida la del pensamiento. De esta manera, la inteligencia toma un lugar central en lo que podemos definir como el desarrollo evolutivo de la actividad sobre la tierra. En primer lugar, tenemos la historia de la evolución del ser humano en los últimos millones de años. Los primeros minutos de *2001: odisea en el espacio* (Kubrick, 1968) sirven de ejemplo para ilustrar este pasaje. De disputas sonoras entre los primeros simios hasta su toma de conciencia del uso de piedras y huesos como herramientas, primero para pasar a comer carne, y luego para ostentar poder por sobre los demás. Desde ese momento, hasta nuestros días han pasado más de cuatro millones de años, y es en la actualidad que la humanidad parece esforzarse en construir una inteligencia artificial fuerte, es decir, que pueda tomar conciencia de su propia existencia. Hal 9000, la IA de la película de Kubrick, parece ser un ejemplo adecuado de IA fuerte, pero no lo es, ya que finalmente se devela en su continuación (*2010: el año que hicimos contacto*), que siempre estuvo cumpliendo indicaciones humanas, las cuales eran más importantes que las vidas que llevaba a bordo. El temor de Ireland es la posibilidad de la creación de una IA fuerte, la cual podría poner en peligro a la humanidad, al no tener la necesidad, como la tiene Hal, de obedecerla.

Para la autora australiana, una vez que una IA alcance el nivel de inteligencia descrito por Good, no habrá vuelta atrás, y el horizonte de

expectativas desaparecerá, para dar lugar a una continua incertidumbre que no tendrá que ver con las decisiones humanas. Esto es porque Ireland entiende a la inteligencia como “un sistema que crea su propio espacio-tiempo, y una inteligencia artificial como un sistema que crea un espacio-tiempo diferente del que consideramos nominalmente humano” (Ireland, 2022:108). Si se construye una IA fuerte, esta mantendrá *el poder en sus circuitos*, es decir, mantendrá una actividad en su espacio-tiempo inaccesible al ser humano. “Si no se han implementado estrategias preventivas para controlar dicho sistema antes de que se construya la primera IA a nivel humano, y la máquina resultante no es dócil, la humanidad tiene un problema”: (Ireland, 2022:25). La filósofa advierte acerca de la posibilidad de un cambio del “dueño del mundo”, y que el momento de hacer algo para evitar un escenario futuro posible direccionado hacia la distopía es ahora. ¿Cómo? Tomando las precauciones de mantener bajo control la creación del ser humano.

La acelerada evolución de la IA se erige como un umbral a través del cual la humanidad se adentra en territorios desconocidos. Es aquí donde se estaría produciendo el pasaje de un espacio-tiempo humano a un espacio-tiempo no humano, y donde surge la pregunta acerca de si las IA serán superinteligentes, inteligentes o simplemente capaces de realizar acciones a una velocidad incomprensible para el ser humano. Ireland, ha propuesto la intrigante metáfora del *futuro alien* para abordar este fenómeno. Su enfoque radica en considerar la IA como una entidad radicalmente ajena a la experiencia humana, cuya evolución inminente se encuentra envuelta en un velo de incertidumbre. Esta incertidumbre se debe en parte a la posibilidad de absorber en breves lapsos de tiempo un gran contenido de la historia de la humanidad. La capacidad de absorber y procesar dichos contenidos convierte a la IA en una entidad alien, algo que genera un alto nivel de extrañeza por su incapacidad de comparación con lo humano.

En el corazón de esta metáfora se encuentra la noción de que la IA representa una forma de alteridad radical, y es en esta donde se estaría desarrollando un espacio-tiempo totalmente ajeno a lo humano. Es un territorio inexplorado, un paisaje cognitivo distante de la comprensión humana convencional. Y es en este espacio-tiempo donde se estaría gestando un futuro



completamente incognoscible para el ser humano. Es en este futuro donde lo ominoso se hace presente. El *futuro alien* invita a reflexionar sobre cómo nos enfrentamos a algo tan diferente de nosotros mismos, y el resultado de tal reflexión es que no podemos prepararnos para enfrentar aquello que no conocemos. Lakoff y Johnson, en *Metáforas de la vida cotidiana* (2009), indican que las metáforas nuevas tienen la capacidad de crear una nueva realidad, debido a que muchas de nuestras actividades, como discutir, resolver problemas, calcular el tiempo, etc., son de naturaleza metafórica, y que los conceptos metafóricos que caracterizan estas actividades estructuran nuestra realidad presente.

De acuerdo a esto, podemos preguntarnos cuál es el papel de la metáfora en el escenario prospectivo que plantea Ireland. Si el futuro es alien, si es totalmente ajeno a nuestra capacidad de imaginar una narrativa de los próximos tiempos, entonces, el futuro es ominoso. Está estructurando la realidad del futuro, solo que la misma no es accesible a la comprensión humana. En *Constructos flatline* (2022), Mark Fisher cita a Freud para desarrollar lo ominoso. Aquello que no está bajo nuestro control, de lo que no somos conscientes, es mucho más aterrador que los miedos conscientes, frente a los cuales, podemos generar estrategias de resistencia. Pero frente a lo desconocido, no se presenta esa opción. Y lo desconocido aquí es la actividad de la IA dentro de un espacio-tiempo inaccesible al ser humano. La imposibilidad de entender que está ocurriendo allí convierte al ser humano en un ser pasivo, por lo cual, pierde su centralidad en la evolución y el progreso de toda entidad conocida. “Si se introduce en el sistema conceptual, en el que fundamentamos nuestras acciones, una nueva metáfora, puede alterar el sistema, así como las percepciones y acciones a que da lugar el mismo” (Lakoff, Johnson, 1986:187). La nueva metáfora del *futuro alien* altera el sistema que permite pensar los escenarios prospectivos, porque quedan fuera de nuestra imaginación. Anula la cancelación del futuro fisheriana, abriendo las puertas hacia un futuro que, paradójicamente, no pertenece al ser humano.

La incertidumbre marca el camino hacia el futuro cercano de la IA. A medida que avanza, su potencial para el cambio radical en nuestras vidas se vuelve cada vez más evidente. Sin embargo, la trayectoria de esta evolución es

impredicible, es como enfrentarse a lo desconocido, a un horizonte de expectativas que desafía nuestras nociones preestablecidas sobre la inteligencia y la conciencia. Y es la imposibilidad de modelizar el futuro lo que convierte a la IA en un *monstruo* que amenaza a la especie humana por su categoría de incognoscible. La metáfora del *futuro alien* no solo resalta la magnitud de la incertidumbre, sino que también nos insta a considerar cómo abordamos este fenómeno. ¿Cómo nos preparamos para algo que es tan diferente a nosotros mismos? ¿Cómo podemos coexistir y comprender una forma de inteligencia que es completamente ajena a nuestra experiencia?

Ante este escenario, es crucial adoptar una postura de humildad intelectual. Reconocer que la IA se alza como un ente cuya evolución escapa a nuestro control y comprensión es el primer paso. Esto implica aceptar la incertidumbre y la necesidad de adaptación constante a medida que la IA se desarrolla. El *futuro alien monstruoso* también nos incita a cuestionar nuestras propias percepciones y prejuicios. Al enfrentarnos a lo desconocido, es fundamental evitar caer en la trampa de proyectar nuestras expectativas o atribuir intenciones humanas a la IA, es decir, es necesario evitar el imperativo antropocéntrico. Más bien, debemos explorar su naturaleza única y aceptar su autonomía en su proceso evolutivo. En última instancia, la metáfora del *futuro alien* nos propone reflexionar sobre nuestra relación con la inteligencia artificial y nos recuerda que estamos en un punto crucial de nuestra historia, donde debemos abrazar la incertidumbre, mantener una mente abierta y estar dispuestos a redefinir nuestras concepciones sobre lo que significa interactuar con una forma de vida ajena a nuestra comprensión.

## **Conclusiones**

Como heredera de los estudios de la CCRU, Amy Ireland aborda inquietudes como la emergencia de la inteligencia artificial (IA) y su impacto en el tiempo histórico futuro, conceptualizando este futuro como un escenario alienado y desconocido para el ser humano debido a la emergencia de un nuevo espacio-tiempo creado a partir de la actividad de la IA. La metáfora del *futuro alien* representa un espacio-tiempo inaccesible para el ser humano, generando un

horizonte de expectativas basado en la incertidumbre y el miedo a lo desconocido, es decir, en lo ominoso.

Esta metáfora, central en la obra de Ireland, permite construir un escenario ominoso en el que la IA se presenta como radicalmente ajena a la experiencia humana. Este espacio-tiempo imposible de conocer para el ser humano, genera una incertidumbre que desafía nuestras concepciones convencionales. Esta incognoscibilidad del futuro, marcada por la acelerada evolución de la IA, nos confronta con lo desconocido y nos sitúa en una posición pasiva, afectando nuestra actividad con respecto a un probable horizonte de expectativas. El ser humano queda así, como un mero espectador de la actividad inorgánica de la IA.

La radicalidad del pensamiento de Ireland se traslada al cine de ciencia ficción y al ciberpunk, cuyos escenarios prospectivos quedan anulados debido al imperativo antropocéntrico que genera un enemigo no humano, pero con sus mismas características, lo cual hace posible la identificación de sus posibles debilidades, por ser similar al ser humano. Los replicantes (*Blade Runner*), los terminators (*Terminator*) o los agentes (*Matrix*), son entidades con apariencia humana, y a pesar del miedo que pueden generar, en su identificación con la forma humana, el ser humano encuentra el valor para enfrentarlos. No pasa lo mismo con la actividad que sucede en el nuevo sistema espacio-tiempo creado por las IA. Y esto es porque no conoce a la actividad en cuestión. Nuevamente, el más antiguo e intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido.

Para finalizar, el *futuro alien* altera nuestra comprensión de los escenarios futuros, desafiando la cancelación del futuro propuesta por Fisher pero planteando un futuro abierto del cual el ser humano queda alejado de toda posible influencia. Esta incertidumbre nos insta a adoptar una postura de humildad intelectual y a reconsiderar nuestra relación con la IA, reconociendo su autonomía y singularidad. En última instancia, nos invita a redefinir nuestras percepciones y afrontar la incertidumbre que trae consigo el avance acelerado de la IA.

## **Bibliografía**

Fisher, M. (2022), *Constructos Flatline: Materialismo gótico y teoría ficción cibernética*. Buenos Aires, Caja Negra Editora.

Fisher, M. (2018), *Los fantasmas de mi vida: escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*, Buenos Aires, Caja Negra Editora.

Fisher, M. (2021), *Realismo capitalista, ¿no hay alternativa?*, Buenos Aires, Caja Negra Editora.

Ireland, A. (2022), *Filosofía-Ficción: inteligencia artificial, tecnología oculta y el fin de la humanidad*, Madrid, Holobionte.

Jameson, F. (2009), *Arqueologías del futuro: El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de Ciencia Ficción*, Madrid, Akal.

Lakoff, G., Johnson, M. (2009), *Metáforas de la vida cotidiana*, Madrid, Cátedra Teorema.

Ricoeur, P. (2001), *La metáfora viva*, Madrid, Editorial Trotta

Ryan, M. (2004), *La narración como realidad virtual*, Buenos Aires, Paidós.