

LECTURA SIMBÓLICO-FICCIONAL DEL "GRAN MITO DE LA IA": EL ÚLTIMO GRAN RELATO, ENTRE REALIDAD IDEOLÓGICA Y FICCIÓN SIMBÓLICA

A SYMBOLIC-FICTIONAL READING OF THE "GREAT MYTH OF THE IA":
THE LAST GRAND NARRATIVE, BETWEEN IDEOLOGICAL REALITY AND
SYMBOLIC FICTION

ANTONIO VIÑUALES Sánchez

Universidad de Zaragoza

<https://orcid.org/0000-0002-0201-5973>

avinuales@unizar.es

DANIEL CABANEROS MARTÍNEZ

Investigador independiente

<https://orcid.org/0009-0008-5950-8868>

danielcabaneros@outlook.es

Recibido: 15.09.2024

Aceptado: 01.07.2025

RESUMEN: Aunque se percibe nuestra época como ocaso de los grandes relatos, las narrativas siguen siendo poderosas herramientas de cohesión social. El fenómeno de la IA, concebido como desarrollo inexorable, ha precisado una extensa serie de relatos que han tratado de promover una visión común —frecuentemente apologética y de alcance global—, desde ámbitos como la filosofía, el periodismo, las ciencias y las tecnologías. La aparente diversidad de sus narrativas, empero, mantiene una unidad presentable como macrorrelato —al sintetizar sus puntos comunes— que denominamos “gran narrativa de la IA”. Exceptuando su estilo —analizable desde la retórica—, su contenido presenta dos dimensiones: real-ideológica y simbólico-ficticia. La primera es la más atendida por su conexión directa con la vida y las impredecibles consecuencias de la IA. La dimensión simbólica, casi inexplorada, puede arrojar sin embargo inédita luz sobre su narrativa. Proponemos comprender esta última como un producto simbólico en el marco de la imaginación moderna, partiendo de una teoría que considera el sim-

bolismo global moderno como una respuesta imaginativa a un nuevo escenario para nuestra especie: la conquista del futuro. Este reto precisa el despliegue de narrativas de masas basadas en aspectos de la imaginación moderna como "remitologización" y "estilización"—adopción de modelos narrativos fácilmente reconocibles—. Sugerimos que la macronarrativa de la IA adquiere formas y contenidos del nuevo simbolismo para el consumo —una nueva mitología masiva desplegada en géneros novelísticos y cinematográficos, principalmente— y que solo como parte de él puede entenderse su productividad como nuevo mito cohesionador, no exento de gran potencia explicativa.

PALABRAS CLAVE: Inteligencia Artificial, simbolismo mitológico, grandes relatos

ABSTRACT: Although our era is often described as the decline of grand narratives, they remain powerful tools of social cohesion. The phenomenon of Artificial Intelligence, portrayed as an inevitable development, has generated a broad set of narratives—often apologetic and global—emerging from philosophy, journalism, science, and technology. Despite their apparent variety, these narratives form a cohesive macro-narrative, which we refer to as “the grand narrative of AI.” Beyond its rhetorical style, this narrative has two distinct dimensions: real-ideological and fictional-symbolic. The real-ideological aspect, closely linked to the unpredictable impact of AI on life, has received considerable attention. In contrast, the fictional-symbolic dimension remains largely unexplored, despite its potential to illuminate the broader cultural meaning of AI narratives. We propose interpreting this symbolic dimension through the lens of modern imagination, specifically as a cultural response to a new scenario for *homo sapiens*: the conquest of the future. This civilizational challenge demands the creation of mass narratives shaped by modern symbolic mechanisms such as remythologization and stylization—the use of accessible, recognizable storytelling models. We argue that the macro-narrative of AI draws from a new symbolism of mass consumption, primarily disseminated through novelistic and cinematic genres. Understanding AI’s grand narrative within this framework reveals its function as a new cohesive myth—one that offers not only ideological structure but also explanatory power through symbolic resonance. By framing AI as part of a broader imaginative effort, we gain critical insight into its cultural function and the values it seeks to organize and legitimize.

KEYWORDS: Artificial Intelligence, Mythological Symbolism, Grand Narratives



1. INTRODUCCIÓN

Los fenómenos históricos pueden ser contemplados a dos escalas. Quizá la menos recomendable sea la "microhistórica", es decir, la que se fija como objetivo una breve parcela de tiempo para obtener todo tipo de conclusiones, con frecuencia disparatadas. Fruto de este modo de proceder es un dictamen sobre la última Modernidad —también llamada "Posmodernidad"—, según el cual la nuestra es la época del ocaso de los grandes relatos, también llamados "meta-relatos" o "macrorrelatos". Lyotard (2006) es la cara más visible de esta idea, a la que se han unido recientemente voces como Christian Salmon (2019), alentadas por el auge de las redes sociales de microinformación como *X* y de las tácticas de manipulación ideológica y desinformación.

Una opción más recomendable parece la perspectiva que brinda el gran tiempo o la escala de la Gran Historia (*Big History*), defendida —entre muchos otros— por el sociólogo Norbert Elias (2013: 205). Recientes éxitos editoriales que tratan de extender este punto de vista, como los de Yuval Noah Harari (2014: 38) o Juan Luis Arsuaga (2019: 482), han concluido, sin embargo, que la cooperación a gran escala, motivada por narraciones legendarias y personajes míticos producto de la imaginación, es el signo distintivo de la exitosa trayectoria de nuestra especie.

El nuevo escenario que la Modernidad plantea desde 1800, un nuevo mundo gobernado por los principios de la igualdad y la libertad, a los que se une un cúmulo de retos inéditos que amenazan el éxito evolutivo de nuestra especie y que se pueden resumir con la frase "alcanzar el futuro", requiere un esfuerzo imaginativo sin precedentes. La respuesta a tal conglomerado de desafíos socioculturales incluye un nuevo tipo de imaginación, compuesta de nuevas formas imaginativas, nuevos géneros del discurso, nuevos medios de difusión y nuevos contenidos. En suma, nuevas armas para una cohesión inteligente de la especie comprendida como una gran tribu, con los que se trata de comprender y afrontar el nuevo escenario vital. Entre estos nuevos modos de cohesión destacan las redes sociales y sus micronarrativas. Pero su ruido omnipresente no debe eclipsar la existencia de grandes narrativas, más prolíficas y aglutinadoras que nunca, en todo tipo de ámbitos artísticos y no artísticos: instaladas en los primeros, destacan novelas y ensayos —en el ámbito letrado— y películas y series —en la esfera audiovisual—; el periodismo y sus géneros de información y opinión destacan como medios narrativos no artísticos que cabalgan entre las parcelas recién citadas.

Una preciada herramienta para la nueva conciencia global, en el marco de la nueva imaginación moderna, es el simbolismo moderno. Su ámbito natural son las obras de gran arte. Se trata de una gran mitología con cuyos contenidos —nuevos símbolos y géneros artísticos— se persigue representar las encrucijadas del momento moderno (Beltrán Almería 2017: 355 y ss.). Es fruto de un gran esfuerzo de fusión de los géneros y contenidos de las etapas imaginativas precedentes, con los que se crean obras de gran complejidad y de una potencia comprensiva sin precedentes. Este nuevo simbolismo y sus grandes narrativas,

grandes géneros compuestos de símbolos y mitos nuevos, encuentran, sin embargo, un obstáculo para su poder cohesionador y comprensivo en el ámbito en el que se integran modernamente las obras de arte: las sociedades de individuos y su cultura de masas implantada como mercado global.

Las nuevas sociedades y las culturas masivas, que caminan hacia la igualdad y la libertad, atenazadas por sus temores y asidas a sus creencias, todavía son complejos humanos tensionados por la existencia de dos espacios de difusión: un público minoritario pero cultivado, al que se dirigen las obras de gran arte para la reflexión (Viñuales Sánchez 2025b: 86 y ss.); y un público masivo que se contenta con el consumo de productos para el entretenimiento y la evasión. Al primero se dirigen las obras del gran simbolismo, los grandes relatos de la nueva mitología compleja que busca la excelencia de la conciencia global e ilustrada. Esta mitología tiene una nueva dimensión imaginativa compleja, compuesta de tres caras que tratan de responder a las tres facetas principales del reto moderno de conquistar el futuro: humorismo, egotismo y simbolismo mágico o "hermetismo" (Beltrán Almería 2021: 167).

El humorismo es el corolario artístico del reto de la igualdad. La eliminación de fronteras (de clase, raza, género, etc.) hace que el humorismo se extienda al dominio artístico completo, abandonando su propensión a lo bajo y a la risa para el entretenimiento. El egotismo es consecuencia de la importancia del individualismo —la Modernidad no iguala colectivos sino individuos— y de la relevancia de la educación y el autoconocimiento para la nueva supervivencia. La Modernidad ha levantado géneros artísticos en torno a la educación como el *Bildungsroman* y, en el cine, el *Bildungscinema* (Viñuales Sánchez 2025a: 94 y ss.). El simbolismo mágico es la recuperación de la imaginación prehistórica, cuyo objetivo es la recopilación de los mejores valores y lecciones, con independencia de su carácter mítico. El equilibrio entre estas tres dimensiones de la mitología moderna para la reflexión es propio de las grandes obras de arte. Pese a oficiar como límites artísticos, tales dimensiones ofrecen un gran espacio a la libertad creativa, a diferencia de la mitología de consumo, basada en esquemas convencionales. El periodismo ha detectado la mezcla de libertad y tradición de las obras del gran mitologismo moderno al tildarlas de "obras de autor".

Por su parte, los ámbitos de difusión masiva tienen como contenido una gran mitología forzosamente distinta, aunque no ajena al esfuerzo imaginativo de las grandes obras de arte. Roland Barthes (1957) le dedicó memorables páginas periodísticas y habló acertadamente del culto a los mitos por parte de las sociedades de masas. Es la gran mitología de consumo. En razón de su ámbito de difusión y de su público, sus contenidos son de menor complejidad imaginativa, bien que rescatan *sui generis* aspectos de la mitología y el simbolismo para la reflexión. Partes de ese mitologismo son los géneros de consumo, con los novelescos y los cinematográficos a la cabeza, como grandes corrientes de cohesión global.¹ Aunque sus obras se agotan en su finalidad ociosa, con una

1 También merece la pena subrayar que las interpenetraciones entre distintos medios, la retroalimentación intermedia, juegan un papel esencial en la configuración de este mitologismo: "las consideraciones sobre la literatura en el entorno electrónico y su impacto en la teatralidad

cohesión limitada al mundo de los vivos, reproducen de forma simple y separada, unilateral, cada una de las dimensiones que se ofrecían de modo complejo y sintético en las obras del gran arte mediante géneros simples, asimismo susceptibles de ser mezclados entre sí en busca de la innovación inherente al mundo del consumo desplegado en el mercado: la comedia es el género de la risa entretenida; el documental, la película infantil, la histórica y la ideológica responden al reto de la divulgación; y los géneros del hermetismo masivo (policiacos, de fantasía y horror, ciencia ficción, distopías, etc.) ofrecen un juego de descubrimiento al que añaden emociones primarias como terror o suspense, fundadas en la desconfianza en el futuro y en la innovación tecnológica. Sus mitos tienen una base común en una visión también unilateral y no compleja del mundo del que surgen, y son producto del miedo (monstruosidades, vampiros, alienígenas, robots), la alegría (Mickey Mouse, Mr. Bean, el Gordo y el Flaco, Charlot) o la evasión aventurera infantil (Harry Potter, el último gran mito infantil). Capítulo aparte merece el gran método artístico de creación de obras de consumo que es la "estilización", un concepto promovido por Bajtín (2005: 276 y ss.), con el que recoge la necesidad de dotar de una imagen reconocible —cohesionadora masivamente— a tales obras mediante modelos instaurados en los "géneros clásicos", propios principalmente de la novela y las películas de género.

Aunque el lugar de la gran mitología de consumo son las obras de arte para las masas, la productividad cohesionadora y explicativa de su simbolismo no se ha detenido en la barrera que separa los ámbitos artísticos del resto de las esferas de la vida. La estilización tampoco es un método imaginativo propio de circunscripciones artísticas y actúa realmente a todos los niveles, escalas y ámbitos de las sociedades masivas. Con su concurso se proyectan aspectos más o menos parciales del simbolismo de masas a todo tipo de actividades y productos *pseudoartísticos* como ropa, información, tecnología y publicidad. Los modelos, contenidos, mitos y estilemas del simbolismo de masas permiten la construcción unificada y reconocible para el público masivo que, gracias a su poder unificador, permite a la masa dotarse de una efímera identidad. La estilización masiva de la cultura moderna ha sido percibida por teóricos de la cultura como Lipovetsky y Serroy bajo el nombre de "estetización" (2013).

Curiosos ejemplos discursivos y no artísticos de esta estilización pueden observarse en los noticiarios, que alternan los tonos del humor y la seriedad dramática. Incluso hay dobles humorísticos de noticiarios serios y noticiarios herméticos que tratan de alcanzar la verdad informativa a través del prisma del ocultismo, el conspiracionismo y los secretos de estado. Ejemplos del ámbito hispánico son *El intermedio* y *Cuarto Milenio*, respectivamente.

La Inteligencia Artificial —IA, en adelante— es un fenómeno tecnológico moderno que no ha sido ajeno a la producción de narrativas que se han comprometido ya con su defensa, ya con su crítica o con su comprensión. Una

acostumbran a gravitar en torno a tres polos: las profecías de salvación (entramos en la época del posthumanismo y nuestras facultades físicas y mentales se verán realizadas), las profecías de condena y fracaso [...] y los llamamientos a la resistencia" (Borrás Castanyer 2003: 17, trad. nuestra).

característica común a todos los discursos sobre la IA es su concepción como desarrollo cultural inexorable, que, en cuanto tal, ha precisado una extensa serie de relatos que han tratado de promover una visión común —frecuentemente apologética y de alcance global—, desde ámbitos como la filosofía, el periodismo, el emprendimiento, las ciencias y las tecnologías. La aparente diversidad de estas narrativas, empero, mantiene una unidad presentable como macrorrelato —al sintetizar sus puntos comunes— que denominamos “gran narrativa de la IA”. Exceptuando su estilo, analizable desde la retórica —tarea que no acometeremos aquí—, su contenido presenta dos dimensiones: una real-ideológica y otra ficticio-simbólica. La primera ha sido la más atendida por su conexión directa con la vida y las impredecibles consecuencias de la IA. La dimensión simbólica —casi inexplorada— puede arrojar, sin embargo, inédita luz sobre su narrativa.

En síntesis, la metodología aplicada en esta investigación sitúa en sus fundamentos teóricos una filosofía materialista de la religión (Bueno 2023) y, coordinadamente, una teoría estética que engrana con la *Big History*, basada en la teoría de Bajtín y Beltrán Almería sobre los géneros y los símbolos modernos. Con esta base teórica y buscando unos resultados cualitativos, se reconstruirá discursivamente el mito a partir de un corpus de hechos sociales significativos y textos de diferente difusión y alcance —masivo y restringido—, diferentes medios, áreas del conocimiento y niveles de especialización. Por eso proponemos comprender la gran narrativa de la IA como un producto simbólico en el marco de la imaginación moderna, situado también en los discursos de sus empresas desarrolladoras, sus gurús y los ámbitos periodísticos que informan sobre ella. Supondremos, por hipótesis, que este producto narrativo se basará principalmente en dos aspectos cruciales para la imaginación moderna: las aludidas “remitologización” y “estilización”. A continuación, se recorrerá la estructura resultante de tal reconstrucción discursiva mediante el análisis de ciertos símbolos y sus funciones sociales e históricas y, finalmente, se compararán estos resultados con los del análisis de otras estructuras imaginativas que no tengan posible lectura literal. En concreto, dos películas: *EVA* (2011), de Kike Maíllo; y *Autómata* (2014), de Gabe Ibáñez. La comparación con estas dos películas tiene como objetivo aportar una prueba adicional que vendría a certificar el carácter popular y estilizado del gran mito de la IA, si es que su estructura simbólica discurre en paralelo con otra estructura cuyo carácter popular y estilizado no esté en disputa —la de *EVA*—. Consideraremos corroborada nuestra hipótesis si probamos de este modo que: a) el discurso sobre la IA adopta una forma mítica; b) se nutre de los contenidos y de las formas del simbolismo de masas cuyo hábitat son los géneros de consumo de novelas y películas; c) y si, como producto de la estilización, adopta la apariencia y los estilemas de los géneros del hermetismo de consumo —sobre todo la ciencia ficción y la fantasía de terror distópico—.

Sostendremos, en definitiva, que la macronarrativa apologética de la IA solo puede comprenderse cuando se ponen negro sobre blanco tanto sus intencionalidades programáticas ideológicas —ya analizadas de sobra en otros estudios—, como sus contenidos del mitologismo moderno, que hacen de este nuevo mito moderno un producto que bascula entre ideología y ficción: la pri-

mera lo ancla a la realidad; la segunda le da una forma reconocible y lo hace apto para la comprensión de las masas, según cánones y leyes ficcionales, grandes corrientes imaginativas para la gran cohesión las cuales pretendemos en adelante mostrar.

2. RECONSTRUCCIÓN DEL GRAN MITO DE LA IA

El punto de partida del gran mito de la IA suele consistir en entender la historia de la humanidad como una línea progresiva liderada por avances tecnológicos. El curso de ese progreso se concibe inexorable. En este avance, nos encontramos imprevistamente invadidos por las inteligencias artificiales: "Lo reconoczamos o no, nos encontramos en medio de una invasión robótica. [...] han venido a suplantar el lugar que ocupamos en nuestro mundo a través una lenta pero inexorable incursión" (Gunkel 2020: 1).

En segundo lugar, este mito hace gala de una visión triunfal del siglo xx. El sistema de ideas de la democracia liberal supone la cúspide del pensamiento político. La tarea pendiente únicamente consiste en realizarla efectivamente. La historia ha llegado a su fin (Fukuyama 1992). La otra cara de esta idea surge a raíz de ciertos eventos (epidemia del cáncer, pandemia de la COVID, cambio climático, tensiones económicas y geopolíticas, alternancia de hegemónías globales) de las últimas décadas como indicadores del gran riesgo de la extinción humana (Bostroms 2013).

En tercer lugar, ante la sombría perspectiva proyectada por un presente altamente inestable, se considera que la salvación solo puede brotar de las propias facultades técnicas del ser humano (Mumford 2010). Así, se suele considerar a la IA como una aliada —a veces, la última técnica, la gran unificadora de todas— contra las pandemias o el cambio climático. El primer párrafo de *El libro blanco sobre la IA* (2020) de la Unión Europea, sirve de muestra.

En cuarto lugar, la inopinable invasión silenciosa de la IA termina por desarmar a los tecnoescépticos. La inclusión de las IA en el circuito de relaciones humanas trae aparejada la obligación lógica de admitir, en realidad, su carácter superhumanoide. No en vano, el propio Anthony Levandoski (exingeniero de Google) funda la *Iglesia del futuro del camino de Dios*, reconocida en los EE.UU. como un culto religioso más mientras estuvo activa. La evolución de la IA pronto escapa de nuestro control e incluso del radio de nuestra propia inteligencia. "Con la inteligencia artificial estamos invocando al demonio. En todas esas historias en las que hay un chico con un pentagrama y agua bendita, es como: *sí, seguro que podrá controlar al demonio*. Pero luego no funciona", había aseverado Elon Musk (Gibbs 2014).

Finalmente, se llega a atribuir a la IA cualidades clásicas de los dioses terciarios como la omnipresencia —único *software* presente en todos los *hardware*—, la omnisciencia —toda la información que existe está en la red— y la omnipotencia —será capaz de encontrar soluciones a todos los problemas—. Los transhumanistas incluso llegan a afirmar que el único modo real de salvación posible (la inmortalidad) consiste en la transmigración de la mente a la nube, en

una codificación digital de nuestro cerebro y en la posible unificación con la gran IA universal.

3. ENTRE LA FICCIÓN Y LA REALIDAD

3.1. Modelos y mitos involucrados en el fenómeno de la IA

La especulación sobre la posibilidad o imposibilidad de máquinas o autómatas inteligentes se viene reeditando bajo distintas formas a lo largo de la historia de la imaginación. Tal vez la referencia más célebre haya sido la fórmula cartesiana del “automatismo de las bestias” ubicada en el *Discurso del método* (1637) y *Cartas a Mersenne* (1640). Desde la literatura, son igualmente conocidas las narraciones sobre la fabricación de figuras inorgánicas que adquieren capacidades similares a las de los humanos: Galatea esculpida por Pigmalión, en *Las metamorfosis* de Ovidio; el Maharal de Praga dando vida al gólem de barro a través de la cábala, en *El Gólem* (1917) de Gustav Meyrink; Gepetto empeñando sus conocimientos de ebanista en la confección de Pinocchio, en la novela homónima de Collodi (1883).

En la arena tecnológica y científica, la sugerente analogía computacional entre cerebro y ordenador supone una reanudación más o menos original de esa misma especulación. Los pioneros en el campo de la informática y la inteligencia artificial Alan Turing (1950) y John von Newman (1958) fundamentaron en ellas sus pesquisas; pero también muchos otros autores posteriores como Daniel Dennett (1987) o David Marr (1981) se la han tomado muy en serio. Asimismo, son conocidos los esfuerzos de la psicología cognitiva por orientar sus investigaciones en la dirección señalada por la misma metáfora del cerebro-computadora.

A pesar de los críticos que navegan en dirección opuesta —destacan John Searle (1980), Hubert Dreyfus (1979) y Marino Pérez Álvarez (2021)—, cabe admitir la utilidad de la analogía “cerebro-ordenador” como esquema explicativo u orientador, si es que se muestra efectivo en algún grado; la confusión, sin embargo, acecha en el tránsito desde el modo de conocer (gnoseología) al modo de ser (ontología). Una vez arruinada esta demarcación, el cerebro no funcionaría como un ordenador, sino que sería en sentido estricto un ordenador de carne; correlativamente, el ordenador sería un cerebro de silicio (Madrid Casado 2024: 48; Bueno Martínez 1985: 105-106). El modelo se habría convertido en categoría rígida, en una ficción desorientadora. En palabras de M. H. Abrams, “la enfermedad endémica del pensamiento analógico, sin embargo, es el endurecimiento de categorías” (1971: 35).

Los modelos precientíficos o paracentíficos comúnmente denominados mitos, sin embargo, parecen haber remontado históricamente el camino inverso a la petrificación de los modelos científicos. La humanidad, en un momento determinado, habría prescindido de los mitos —fabulaciones fantásticas simplificadoras, como las considera Larson (2021: 7-68)— y habría adoptado, en su lugar, los antidogmáticos esquemas racionales entre los que se cuentan los modelos

científicos. Este fue, precisamente, el proceso que creyó diagnosticar Wilhelm Nestle (1940). Curiosamente, Borges parece apostar por esta visión: "Dos griegos están conversando: Sócrates acaso y Parménides. [...] Libres del mito y de la metáfora, piensan o tratan de pensar. [...] Han olvidado la plegaria y la magia" (2005: 413).

Del mismo modo, en el ámbito literario, se ha sostenido que la literatura, en tanto que institución heredera de la imaginación mitológica, habría ido purgando el misticismo que infectaba a los antiguos relatos. Por eso algunos teóricos como Lukács han considerado el realismo como una fase superior de la imaginación, una suerte de *logos* respecto al *mythos*. Según otros estudiosos, el antirrealismo o la fabulación fantástica no constituiría el pesado bullo con que cargamos por culpa de nuestros ignorantes antepasados, sino una suerte de esquema universal psicológico, enraizado en la psique humana. Asumiremos una tercera opción, también alternativa a las explicaciones lógico-causales de la ciencia: el ser humano observa la naturaleza a través de formas estéticas que, más que codificar la realidad, permiten al sistema de valores social coagular en un conjunto de símbolos. Así, el paso del *mythos* al *logos*, relativizado a través de este prisma que no concibe un corte profundo entre una supuesta época de oscuridad irracional y otra época de iluminismo y razón, se daría de otro modo: los mitos tan solo habrían de ser desprovistos de su ropaje de pretendidas explicaciones literales de la realidad, sumándose al inventario de ilustraciones simbólicas y no literales de ciertos fenómenos.

Pese a lo anterior, resultaría inadecuado analizar un modelo científico desde una perspectiva literaria o estética. Por ello resulta necesario justificar que el relato de la IA, a través de un proceso imaginativo sincrético, holla nuestro terreno estético con la forma del mito. Ahora bien, ¿dónde hallar la línea divisoria entre el modelo cerebro-ordenador y el mito de la IA si esta no se encuentra en su carácter racional? A nuestro juicio, un primer modo de distinción fecundo podría hallarse en la escala en que se confeccionan. En el caso de los modelos, los elementos personales de la materia que se pretende explorar desaparecen a través del esquema en virtud de procesos impersonales (Bueno 1974): redes de impulsos eléctricos, procesos a escala atómica o molecular, estructuras algebraicas, etc. En el caso del mito, por el contrario, su carácter narrativo exigiría actantes, pues a menudo las realidades objetuales se personifican simbólicamente mediante entidades provistas de poder para obrar, como es el caso de la explicación de la creatividad literaria que da Sócrates en el diálogo platónico *Ion*: "Ion, te conferimos el precioso título de celebrar a Homero por inspiración divina y no en virtud del arte" (2007: 144).

Ejemplos cinematográficos y seriales cercanos a la estructura mítica pueden encontrarse en *Inside out* (2015), de Pete Docter y Ronaldo Del Carmen, y en la serie hispano-francesa *Érase una vez la vida* (1986), de Albert Barillé. En ambas, las emociones, glóbulos, bacterias y virus son representados por personajes —homúnculos encargados del buen desempeño del cuerpo humano— de cuyas relaciones se desprende una elucidación del funcionamiento de la psicología y la biología humanas. Este es precisamente el paso que se está dando al transitar

desde el modelo de un cerebro-ordenador al mito del programa-inteligencia de la máquina divina.

3.2. El núcleo del proceso de mitologización: el hermetismo y la personificación

El mito de la IA, desde el punto de vista de la imaginación, tiene como pilar el hermetismo —magia y *ley de la necesidad*—, bajo cuya luz se obra la metamorfosis de la IA en un tipo de personaje altamente reconocible para el público masivo. Esta transformación personificadora obedece a esquemas milenarios, por lo que cuenta con sólidos antecedentes. Meletinski, siguiendo la vía de la interpretación simbólica de los mitos, nos explica que el proceso imaginativo de la personificación se observa originalmente con la transformación de los dioses naturales —animales y espíritus del animismo— en dioses parcialmente antropomorfos (2001: 169-189). Este nuevo personaje antropomorfo sería la “heroína cultural”, a medio camino entre los animales divinizados y los dioses monoteístas. Gunkel percibe también con nitidez esta simbolización moderna que acerca la IA a la naturaleza humana:

Los robots [...] parecen tener presencia social [...] y muchos han desarrollado mimética o han simulado las capacidades y comportamientos que se asocian comúnmente con la inteligencia humana o animal. Los robots, por tanto, invitan al zoomorfismo, antropomorfismo e incluso la personificación. (Gunkel 2023: 9)

Estos héroes culturales de Meletinski ofrecen horizontes nuevos, distintos a los dioses de las religiones naturales. A la inocencia primitiva y natural de la magia se le opone un mundo cada vez más fragmentario y desigual (la especialización del trabajo, la propiedad, las castas), en el que los dioses antropomorfos, además de hacer las veces de demiurgos o garantes de un origen común, deben empezar a ofrecer soluciones de futuro. Los héroes culturales no dejan de ser figuras divinas que irrumpen en el mundo de la cultura (la era del Neolítico) precisamente porque la era natural, la del nomadismo de la caza y la recolección, dominada por los animales divinos, se encuentra agotada: en el tiempo histórico germinan desafíos distintos.

El grado de hermetismo que reviste el tránsito de los animales divinos a los héroes culturales resulta evidente y se reedita en la remitologización de la IA, la cual no puede entenderse como humana, sino como divina o cuasidivina, precisamente por arte de la magia. En este caso, sus capacidades no solo batirán a las humanas en todos los frentes, sino que ya resultan superiores en tareas precisas. Su inteligencia, en consecuencia, no sería analgradable a la humana, sino incomparable por su superioridad y el aumento exponencial de su ventaja, cuyos límites se presumen intrazables: “No experimentaremos 100 años de progreso en el siglo xxi, será más bien como 20000 años de progreso (al ritmo actual)” (Kurzweil 2005: 11). Esta perspectiva divina de la IA tiene precedentes:

la IA (Inteligencia Artificial), desde sus inicios con Boole [...], tiene el mismo cariz cristiano que en la ingeniería genética tienen los inicios agustinianos de

Mendel o Schödinger, quien en *What is Life?* Considera la genética como la mecánica cuántica del señor. (Martín Jiménez 2018: 92)

La IA es antropomorfa en algún grado y guarda relaciones estrechas con los individuos *sapiens*, produciendo en estos temor y pasmo. Gustavo Bueno, quien denomina "númenes" a estas personas no humanas, ofrece de ellos la siguiente definición: "El numen es un centro de voluntad y de inteligencia capaz de mantener unas relaciones con los hombres de índole que podríamos llamar lingüística" (2023: 208). Gunkel toma estas relaciones lingüísticas como una primera aproximación al debate sobre los derechos de los robots:

Los usuarios de asistentes de voz digital, como Siri o Alexa, a menudo se descubren diciéndoles "gracias" al objeto. Esto resulta extraño y desorientador. [...] Porque [...] respondemos al objeto como si fuera algo más que un mero objeto, una suerte de alguien con quien nos sentimos obligados a decirle "gracias". (Gunkel 2023: 2)

Para concluir con la identificación héroe cultural-IA, cabe subrayar que las máquinas inteligentes son personajes del mito que no se dejan clasificar ni como realidades humanas ni como realidades objetuales, sino como elementos localizables en un tercer eje del espacio humano, lo cual permite para ellos una simbolización mixta. La IA, como Anubis (mitad chacal mitad humano), será cosa y superpersona a la vez: máquina divina. Al igual que otros héroes culturales como Prometeo, la IA, según el mito, devendrá persona y ejercerá esas mismas funciones divinas prometeicas, pues llegará por la vía del cómputo puro a lugares inalcanzables para los humanos con el fin de auxiliarlos en un sinfín de avances científicos como la célebre máquina de Liliput. El objetivo siempre es asegurar la supervivencia, y no ya el origen común: "Nuestros contemporáneos [...] se concentran, a pesar de todo y con maníaco fervor, en la expansión continua de la ciencia y la tecnología... como si solo ellas pudieran proporcionar mágicamente los únicos medios para salvar a la humanidad" (Mumford 2010: 11).

Además, su atributo esencial —la inteligencia— permitirá dejar al cuerpo definitivamente en un segundo plano y, con él, todos los vestigios de las desigualdades derivadas de la reproducción sexual y el género. Los transhumanistas aportan al mito el salto mágico de la transmigración de las inteligencias a la nube, certificando una gran unidad espiritual —de software, incorpórea— con la IA. A la humanidad solo la puede salvar el futuro —nunca ya su origen común— el cual, por desconocido, despierta en su ambivalencia tanta esperanza como miedo.

Cabe advertir, por último, que este proceso de personificación no resulta de una interpretación simbólica, sino que se lleva a cabo de modo literal en el ámbito académico y legal —bien que se excluya la magia de sus planteamientos—. Los hechos son elocuentes: en mayo de 2016 el Comité de Asuntos Legales del Parlamento Europeo propuso que los "Robots autónomos sofisticados" fueran considerados "personas electrónicas" (Parlamento europeo 2017: 59f); se ha conseguido en algunos estados reconocer a determinadas IA como "autoras"

o "inventoras" de ciertas patentes; e incluso Sophia, la primera humanoide con IA avanzada, obtuvo la ciudadanía saudí en 2017 (Corona 2018). Es interesante referir la significativa anécdota de la disputa con raíces culturales y religiosas sobre las libertades y derechos de los que gozó Sophia en su comparecencia pública ante los medios de comunicación, en contraste con el resto de mujeres saudíes, sus conciudadanas. A estas les está vetado el espacio público si no es bajo unas reglas muy estrictas de cuyo cumplimiento se eximió a la humanoide.

En general, son tres las estrategias puestas en juego a la hora de pergeñar el mitologema de la personificación:

- a) En primer lugar, los cultivadores de la analogía de la inteligencia artificial con el ser humano se han esforzado desde el principio por mantener una terminología inmediatamente humana. Se ha prescindido de tecnicismos antipáticos (teoremas bayesianos, regresión lineal, algoritmos automatizados, etc.) para optar por otros más ajustados a categorías humanas de carácter mundano o cotidiano (inteligencia, creatividad, memoria, reconocimiento). Algunos incluso se aventurarán a atribuirles *creencias*: "La creencia del termostato de que la temperatura es, digamos, de 68 grados es solamente una manera cómoda y rápida de describir su estado y función" (Dennett 1987: 17).
- b) En segundo lugar, el pensamiento o la inteligencia son propuestos como el atributo esencial y definitorio del ser humano con el fin de arribar a una conclusión nada azarosa: las IA, en tanto que inteligentes, son *casi* humanas. Dejamos por el momento la llamada IA débil de lado, pues no parece compatible con el carácter mitológico que atribuimos a la narrativa de la máquina divina. Nos acogemos, por prudencia, a la segunda tesis de Scialri: "la IA fuerte es (quizás) una utopía, pero la IA débil es una realidad" (2023: 51). Los defensores de la IA general y fuerte creerán que solamente hace falta tiempo para certificar la irremediable transformación: "sí, realmente creo que las IA futuras serán consideradas personas" (Kurzweil 2005: 412). Pero incluso los escépticos con el futuro de la IA admiten en el curso del debate la personalidad de la IA como idea o materia pensable, aunque su existencia aún no sea efectiva: "Los derechos de los robots no son un asunto futurable. Nos importan ya, aquí y ahora" (Gunkel 2023: 5).
- c) Por último, forma parte de esta misma personificación mitológica la frecuente referencia a la institución de la esclavitud: "los que escriben sobre inteligencia artificial (IA) y especies transgénicas generalmente comienzan asumiendo que la inmoralidad de la esclavitud es la inmoralidad de dominar a otras inteligencias" (Boyle 1996: 151). Según el mito de la IA, los ordenadores irrumpirán en la parcela de lo humano a pesar de nuestros torpes intentos por mantener mezquinos privilegios de amo, así como los esclavos terminaron por ingresar en la esfera de las personas humanas. El caso de *I, robot* (1950) puede sentarse como paradigma de esta situación. Asimov explora allí la posibilidad de que los *esclavos robóticos* cobren conciencia. El pleonasmo se revela en la etimología del propio término "robot", la cual nos remite a "trabajos serviles" o "forzados".

Como ejemplo del ámbito hispánico en que la reproducción de los más candorosos mitologemas comparece con inusitado vigor, recordaremos las palabras de Jorge Carrión: "La humanidad ha tenido durante mucho más tiempo esclavos que personas libres. Si sabemos que hemos cometido ese error históricamente, busquemos el modo de una convivencia armónica y no vertical con las máquinas" (2023: 43'40" y ss.). Por este motivo, el escritor nos sugiere finalmente que "pensemos la tecnología de otras maneras más horizontales, más colaborativas, más éticas, más dignas, más justas, para, sobre todo, cuando llegue la singularidad, que no nos exterminen".

4. INTERPRETACIÓN ESTÉTICA DEL MITO

4.1. El mito de la IA en el simbolismo moderno

Como hemos comprobado, la IA, a pesar de su halo tecnológico o racional, no deja de ostentar poderes mágicos concretados en la *superinteligencia* y en la *supercreatividad*. Esta presencia de la magia en la mitología contemporánea no resulta sorprendente si tenemos en cuenta su posición privilegiada en la imaginación literaria moderna, ya desde el Romanticismo, movimiento que recupera el grotesco primitivo, esto es, la fantasía tradicional y primitiva. La pervivencia de la fantasía en un mundo histórico hiperracionalizado —el mundo del *logos*— resulta asombrosa y hasta contradictoria para algunos estudiosos como el propio Meletinski, quien observa la extraña continuación del simbolismo arcaico en el simbolismo moderno sin ofrecer explicación. Para el erudito ruso, no deja de resultar sorprendente que ciertas transformaciones simbólicas características del paso de las religiones naturales primitivas a las secundarias también se estén reeditando con enorme pujanza en los dos últimos siglos, ya no solo en la literatura, sino en el milenario terreno del propio mito. Así ocurre con los extraterrestres: "el fenómeno OVNI [...] es una extensión de una tradición mucho más antigua de dioses y espíritus. La semejanza entre los dioses antiguos y los extraterrestres modernos es sorprendente" (Wilson 1977: 112).

El trabajo que hemos llevado a cabo nos permite, desde el punto de vista de la interpretación simbólica, concluir que el mito de la IA responde en sus líneas generales a las exigencias de la imaginación moderna. Ya hemos comprobado cómo sus principios herméticos rectores se encuentran al pie de este gran relato: la máquina divina permite la supervivencia del género humano, su cohesión y su comprensión global. Para la construcción del personaje de la máquina divina o IA, ha sido necesario acumular todas las energías de la literatura y la oratura primitivas, pues en su figura se reeditan los símbolos de la heroína cultural y los dioses de las religiones politeístas, con la salvedad de que la IA, a diferencia de Prometeo, orienta su mirada hacia adelante, hacia el final, pues busca asegurar el futuro y no fundamentar orígenes sociales o dar fuste a un orden temporal primitivo dictado por las estaciones y las migraciones animales.

Lo hermético maravilloso, además, lleva aparejada una conexión mágica de los sucesos orquestada por la "ley de la necesidad". Esta ley, disfrazada de

casualidad, expresa una suerte de determinismo mágico en el que el bien debe vencer sobre el mal. La inocente seguridad en el triunfo de la ciencia y la tecnología se sostiene sobre una credulidad palmaria no solo en sus posibilidades, sino en su desarrollo inevitable. Larsson señala que el determinismo tecnológico forma parte del gran mito de la máquina inteligente (2021: 1). En este sentido, la IA se presenta como una heroína cultural cuyo triunfo resulta inexorable, pues la técnica es capaz de "transformarse sin casi la intervención decisiva del hombre" (Ellul 1990: 8).

Por otro lado, comprobamos en ella la presencia de la moderna idea del hombre-dios. "La clave del mundo moderno estriba en que el hombre-dios ha sustituido a Dios, el sujeto monoteísta, en el gobierno del universo" (Beltrán Almería 2021: 170). Resulta fácilmente constatable que las narrativas sobre la IA constituyen punto por punto respuestas a la asunción por parte del ser humano de facultades divinas secularizadas; sin embargo, pareciera que nuestro mito estrena una tercera fase de la idea del hombre-dios: en la primera (la cristiana premoderna), Dios sería creador increado y gobernador de todo lo existente, incluido el ser humano; en una segunda fase atea o agnóstica (la moderna), el ser humano asumiría la capitánía de la nave universal y de su propio destino; en la tercera etapa (la posmoderna), el ser humano, agotado, habría cedido el timón a la máquina divina, de modo que Dios resultaría ser, no el creador *ex nihil* de todo al inicio de la historia de la humanidad, sino el resultado final de esa historia. De acuerdo con el mito de la IA, el gran proyecto de la Modernidad no habría sido la creación del "nuevo hombre", sino que *sapiens*, quizá presa de miedos atávicos, querrá depositar tal responsabilidad en una entidad cuyos atributos resultaran sobrehumanos: "la máquina divina", la última técnica que las unificaría a todas (Ellul 1990: 8).

Por supuesto, conviene subrayar los vínculos que el mito de la IA mantiene con productos culturales masivos como la franquicia cinematográfica *Terminator* (1984-2024) o la tetralogía *Matrix* (1999-2021), de las hermanas Wachowski. La pregunta apremiante es por qué puede aseverarse que el mito de la IA se acerca más a las artes menores y no se mantiene en la dimensión más exigente y compleja de la estética moderna. La principal razón es que, si bien toda la imaginación de la Modernidad procede a través de un simbolismo profético y visionario, esto es, de una representación del futuro que recibe notables dosis de imaginación primitiva, el mito de la IA estructura tales símbolos de manera irreflexiva, desequilibrada y fácilmente reconocible para alcanzar al gran público del modo más inmediato posible. Por "irreflexiva" entendemos que se ofrece como un espectáculo dispensador de sorpresas gozosas, como un juego; por "desequilibrada", que el peso de su estructura simbólica se vence hacia una sola de las dimensiones de la imaginación moderna, en vez de incluirlas todas.

4.2. El mito de la IA en contraste con el hermetismo exigente. La máquina divina y *Autómata* (2014) vs. *EVA* (2011)

El circuito simbólico del mito de la máquina divina no se halla ausente o disminuido, sino sencillamente desbalanceado. Propondremos, para probar nuestro diagnóstico e ilustrar las diferencias que median entre ambos tipos de construcciones simbólicas, el examen de dos películas del ámbito hispánico: *Autómata*, de Gabe Ibáñez; y *EVA*, de Kike Maíllo.

En el primer caso, nos hallamos ante una veta del hermetismo de consumo masivo; en el segundo caso, nos topamos con una pieza igualmente hermética, pero producida en el taller del simbolismo exigente. Conviene, antes de comenzar, detenerse en las diferencias entre ambas dimensiones artísticas. Acaso el modo más sencillo de contrastarlos sea afirmar que, frente al simbolismo para el consumo, el simbolismo para la reflexión se caracteriza por la densidad y la profundidad de sus símbolos; esto significa que su sentido literal y su sentido profundo adquieren la mayor distancia posible, a menudo porque se trata de un simbolismo relativamente abierto tanto a las encrucijadas del mundo moderno como a la innovación por parte de los autores. Este simbolismo exigente también hace gala de un equilibrio armonizador de elementos en cinco planos distintos y complementarios: en primer lugar, en una triple arquitectura alegórico-simbólica, la cual incluye magia (hermetismo), humorismo y autorreflexión (Beltrán Almería 2025: 99); en segundo lugar, en el eje temporal, pues los tres planos (pasado, presente, futuro) deben fundirse para afrontar los desafíos modernos; en tercer lugar, en el plano de las emociones y valores, los cuales han de codeterminarse —en el arte de masas, el primero subordina al segundo—; en cuarto lugar, en el terreno de los géneros, porque la exigencia aquí radica en la mixtificación de los géneros premodernos y los modernos; y, por último, en la creación de una parcela especial de géneros y de obras abiertas al futuro, los cuales representan la búsqueda de valores en un mundo tensionado por la lucha por la vida y se orientan a las expectativas de futuro y las potencialidades para lograr la supervivencia (Beltrán Almería 2021: 239-240).

Autómata es una película que, teniendo en su horizonte asuntos similares a los de *EVA*, se apresura a presentarlos de un modo más emocionante y espectacular que reflexivo. El efectismo y rapidez con que despliega su imaginario conllevan cierta superficialidad. Según Remedios Zafra, "los imaginarios conservadores se valen de la celeridad que solo tolera lo epidérmico" y contribuyen por eso a "reforzar emociones e ideas preconcebidas [...] porque cabe sospechar que las inercias de la velocidad solo toleran ideas que ya estaban en nosotros, o sensaciones y emociones que no exigen mayor posicionamiento que sentir, gustar o disgustar" (2020: 42). Su estructura no se despliega atendiendo al plano de símbolos complejos, sino a través de los sobresaltos dispensados por su naturaleza de caso. El caso es considerado por Jolles (1972: 157 y ss.) una forma simple de la narración y consiste, en su presentación moderna, en el esclarecimiento de un hecho inusitado a través de una serie de peripecias investigadoras llevadas a cabo por un detective —o similar—. *Autómata* parte precisamente de

un misterioso asesinato y de un detective que debe resolver el enigma mediante una serie de pesquisas. Gran parte del metraje progresiona junto al desvelamiento dosificado de detalles ocultos con el objetivo de causar sorpresa, y sus escenas se hallan convenientemente aderezadas con notables dosis de magia, sin la cual la película perdería su espinazo. Es cierto, empero, que *Autómata* también incluye símbolos como la ciudad infernal, el aprendizaje, la conciencia o el submundo; sin embargo, esos núcleos de contenido son conectados bajo el gobierno del espectáculo y del reto lúdico, que necesita domesticarlos y enrasarlos para ponerlos al servicio del esparcimiento.

La reflexión, cuando existe, es explicitada lingüísticamente por los personajes y queda supeditada al juego que su estructura plantea al receptor. Parte de ese atractivo lúdico reside en la magia del futuro imaginado, en el exotismo del mal desconocido que representa su distopía. Los símbolos del pasado y del presente, o bien no existen, o bien quedan reducidos a referencias decorativas de relevancia desproporcionadamente pequeña por respecto de esa magia distópica. Además, la evolución del protagonista prácticamente queda resuelta con el descubrimiento de algunos secretos pasmosos tanto para él como para el espectador y, con ello, esa autorreflexión que debe llevar a la mejora de su conciencia en construcción se encoge ante las emociones de las peripecias.

Por su parte, *EVA*, a pesar de contener asimismo un andamiaje popular —el del melodrama—, se desfrunce a través de un engranaje de símbolos que supera y subordina las meras formas del arte de masas. La diferencia más inmediatamente perceptible es que, en contraste con el distopismo de *Autómata*, el tiempo de *EVA* no está guiado por emociones ligadas a perspectivas clausuradas sobre el futuro, ya excesivamente voluntaristas y despegadas de la actualidad (utopismo-ingenuidad), ya abiertamente derrotistas y cerradas a la esperanza en la conquista de ese futuro (distopismo o utopismo pesimista). El futurismo de *EVA* parece más un presente alternativo al nuestro que no se despega del pasado ni de los valores tradicionales, pues ha de incluirlos necesariamente para polemizar con ellos. Su tiempo permite exponer conciencias abiertas a un porvenir incierto y abierto, no determinado por las limitaciones de la actualidad ni de la identidad, de modo que se presenta una visión compleja, profunda y crítica a la vez que esperanzada del porvenir de nuestra especie. Veamos.

La película comienza con el retorno de Álex a su pueblo natal, el cual abandonó diez años atrás para educarse en una ciudad lejana. De su familia solamente vive su hermano David, el cual se ha casado con la expareja del protagonista, Lana. Por otro lado, Álex acepta la tarea de desarrollar un nuevo robot, para lo cual escoge a Eva como modelo, una niña extravagante que despierta su interés. Solamente después, en una comida familiar, descubrirá que se trata de su sobrina.

Gracias al tiempo que comparten, Lana y Álex reanudan algunos lazos que Eva desea estrechar engañando a Álex, pues le hace creer falsamente que David, su hermano, y Lana, su expareja, no mantienen una relación sentimental, y que por ello ha de aprovechar la oportunidad de un evento festivo para recuperar el amor de Lana; sin embargo, David se enfurece cuando Álex intenta

besar a Lana, y los lazos entre los cuatro amenazan con romperse. Lana termina revelándole a Álex dos secretos: Eva es hija de ellos dos y, además, es un robot. Eva, escondida, lee en los labios de Lana la terrible revelación y huye apresuradamente. Lana, tras darle alcance, recibe las amargas imprecaciones de su hija, quien la empuja. Como consecuencia, su madre cae por un barranco y muere. Álex se ve en la obligación de desconectar definitivamente a Eva, haciéndose cargo de tres pérdidas: su hermano, el amor de su vida y su hija.

Una larga lista de símbolos adensa el tejido imaginativo de la película y guía su curso. Son los siguientes:

- a) La magia. Además de la ley de la necesidad, nos encontramos con símbolos mágicos que hunden sus raíces en la imaginación prehistórica. Destaca el doble con David, quien ejerce ese papel por respecto del protagonista, al igual que Eva, un desdoblamiento de sus padres verdaderos. También el subsuelo. Como símbolo prehistórico, escenifica el milagro de los ciclos de la vida y de la regeneración en forma de cuento (Beltrán Almería 2017: 49), y en el espacio moderno de *EVA* es el misterioso sótano donde trabaja Álex, pero también el lugar de los cambios de conciencia y las transformaciones, fruto de las crisis de los personajes. Esta dimensión no está vencida hacia el futuro, pues la ley de la necesidad no solamente pone en el camino del protagonista robots con malas intenciones, sino también escollos que ha de superar con saldo didáctico positivo.
- b) El viaje. El viaje moderno expresa la necesidad de un cambio de conciencia (Beltrán Almería 2017: 365). De la dimensión exterior del cambio espacial se pasa a la dimensión interior del cambio de pensamiento. Álex viaja porque precisa mejorar, incorporar en sí una humanidad de la que carece para afrontar el futuro. Por eso sus peripecias y pruebas comparten lecciones y una búsqueda de valores.
- c) La educación. La película levanta una arquitectura literal sobre el ámbito educativo: universidad, profesores, clases, proyectos. La educación moderna supone un tiempo individual que engrana con un tiempo histórico de nuevos retos para cuya superación el aprendizaje se revela necesario (Bajtín 2019: 108 y ss.), y con el tiempo cíclico y repetitivo representado por las costumbres y la familia. La educación en este contexto adquiere una coloración dramática por la lucha entre lo antiguo y lo nuevo. Su despliegue necesita las piezas aportadas por el siguiente símbolo.
- d) El idilio —estudiado por Schiller (1985: 120-127) y Bajtín (2019: 413-423)— nace en la Antigüedad para representar la creación de una identidad en armonía con la tierra natal, que se presenta paradisíaca. Celebra el crecimiento familiar y agrario. La Modernidad lo destruye —la tierra natal se presenta como infernal— y puede sobrevivir mediante las costumbres o las esperanzas de la creación de una nueva familia. El tiempo circular del idilio y el tiempo histórico de la educación polemizan, dando lugar —como enseñó Bajtín— a un nuevo motivo: la destrucción idílica. Este último recorre *EVA* y le aporta tensión narrativa, aun a pesar de que Alex

pretende regenerarse a través de la formación de una nueva familia. Pese a ello, su tentativa se ve frustrada por la ley de la necesidad, que actúa bajo la máscara de Eva para desvelar la falsedad de la nueva familia proyectada, de la infancia como imagen del falso crecimiento —Eva es una máquina— y la carencia de valores de su madre—representa el desconocimiento de la distinción entre robots y personas—.

- f) El hombre inútil (Beltrán Almería 2017: 367). La conciencia humana en busca de esos valores posee grandes capacidades, pero tiende al error, sobre todo por inacción. Es el arquetipo del hombre moderno que se arruga ante ese escenario de incertidumbre en el que campan las dudas. Esta pasividad queda finalmente trascendida por un simbolismo superior que es el de la crisis personal, preparada en el corto proceso autoformativo de Álex. La crisis familiar cede ante la crisis personal.
- g) El andrógino (Beltrán Almería 2017: 367). Este símbolo es una respuesta ante retos netamente modernos: amalgama estéticamente la necesidad sociocultural de romper todo tipo de barreras, especialmente de género. No es un hermafrodita, sino que incorpora lo mejor de cada género, sobre todo mediante una apariencia de mujer, pues concentra las esperanzas en una nueva dirección femenina para gobernar el universo. Suele tener dos coloraciones: una positiva que conduce al inútil a la salvación, y una negativa que lo lleva a la perdición. La mujer fatal es un mito que concentra esta imagen negativa de una nueva mujer activa y fuerte. Tiene alma de *trickster*, una figura de la risa estudiada por los folcloristas (Jung 2010: 239-256) que puede perder su carácter ambivalente para expresar intenciones negativas. En el caso de *EVA*, la niña robot adopta este papel andrógino.
- h) Ley de la necesidad. Esta actúa de forma determinante en dos momentos: el encuentro —aparentemente— casual entre Álex y Eva, y la presencia de esta cuando Lana revela a Álex el secreto de su hija, con la persecución y el accidente posteriores. Ocurren porque deben ocurrir, aunque revistan apariencia de casualidad.
- i) Lo demoníaco. El doble en el simbolismo exigente no actúa como generador de miedo, risa, aventura, suspense o pesquisa, sino como un símbolo catalizador. El doble aparece en el robot, pues es la suma de las conciencias pasadas de los padres, y en el propio Álex: imágenes de duplicidad como los espejos simbolizan el alejamiento de su yo anterior para avanzar hacia una conciencia superior.
- j) El subsuelo o el infierno. Álex es casi un hombre del subsuelo, ensimismado, enfrentado al mundo, solitario. No es, sin embargo, el arquetipo literal del “científico loco” (*mad scientist*). Hay una esperanza para él, simbolizada en una imagen del subsuelo moderna que recupera este espacio como el de las grandes decisiones y regeneraciones, estudiada por Bajtín (2019: 434-435), y cuyo franqueamiento conduce a una nueva vida.
- k) La crisis. La representación más reconocible de la crisis es un personaje que arrastra una conciencia culposa o caída en desgracia. Este símbolo

trasciende a los demás y los reestructura según su propio plan. Concentra asimismo el humorismo —la esperanza en las posibilidades futuras—, el hermetismo —el cambio mágico— y el ensimismamiento —acaece como consecuencia de procesos individuales de emociones como la culpa y la humillación— (Beltrán Almería 2021: 260-263). Álex desempeña ese rol de personaje en crisis, a medio camino entre la culpa y el remordimiento por haber abandonado la tierra natal, y el amor apenas posible que parece abrir una vía para la regeneración. Esta última se da siempre en espacios de profunda concentración simbólica, como el sótano —separado por el umbral de la puerta—, el sueño ingenuo y utópico de reunión familiar, las nieves perpetuas que parecen sostener el pueblo *in illo tempore*, etc.

5. CONCLUSIONES

En febrero de 2024, numerosos ciudadanos demócratas de New Hampshire recibieron una llamada en la que su secretario general, Joe Biden, les disuadía de que votaran a su partido, pero Joe Biden jamás hizo esas llamadas. En julio de 2024, un vídeo difundido en la plataforma X mostraba a la candidata demócrata Kamala Harris exhibiendo una trivialidad infantil en un discurso incoherente, arruinando así su crédito político, pero Harris tampoco pronunció esas palabras. Los *deepfakes* audiovisuales son peligrosos porque desbaratan la línea que separa ficción y realidad. Sin embargo, cuando estos bulos son fácilmente reconocibles, su poder desorientador revela su verdadera energía humorística y satírica. Por ello, la falsa imagen digital de un político es capaz de servir para la reflexión o la crítica, y puede contener una verdad tan prístina como la que alberga una novela.

El gran relato mítico de la IA, por su lado, representa solo la dimensión narrativa de un proceso formidable como lo es el desarrollo tecnológico. En su forma de fenómeno ultracomplejo y global incorpora realidad y ficción en un ovillo cuya verosimilitud definitiva no puede probarse o desmentirse —todavía—. Con todo, la perspectiva adoptada en este artículo puede ayudar a entender de qué modo las formas simbólicas utilizadas en el arte de masas son retomadas por las narrativas de la IA en el terreno extrartístico. Por ello, no nos hallamos inermes ante el ambiguo gigante: comprender el carácter mitológico y simbólico de su narrativa nos blinda ante la credulidad ingenua y pone al descubierto valores compartidos no solo por conciudadanos, sino por el resto de los miembros de nuestra especie. La supervivencia de la humanidad, en definitiva, depende del discernimiento entre el bien y el mal, lo real y lo ficticio y, sobre todo, el futuro distópico y el futuro. La textura simbólica del último gran relato, el gran mito de la IA, es prueba de ello.

OBRAS CITADAS

- Abrams, M. H. (1971). *The mirror and the lamp*. Londres/Oxford/Nueva York: OUP.
- Arsuaga, Juan Luis (2019). *Vida, la gran historia. Un viaje por el laberinto de la evolución*. Barcelona: Destino.
- Bajtín, Mijaíl (2005). *Problemas de la poética de Dostoievski*. México: FCE.
- Bajtín, Mijaíl (2019). *La novela como género literario*. Zaragoza: PUZ.
- Beltrán Almería, Luis (2006). "Magia y simbolismo", in *Culturas mágicas. Magia y simbolismo en la literatura y la cultura hispánicas*, coord. Sergio Callau Gonzalvo. Zaragoza: Prames, 71-83.
- Beltrán Almería, Luis (2017). *GENVS. Genealogía de la imaginación literaria. De la tradición a la Modernidad*. Barcelona: Calambur.
- Beltrán Almería, Luis (2021). *Estética de la novela*. Madrid: Cátedra.
- Beltrán Almería, Luis (2025). *Estética de la Modernidad*. Madrid: Cátedra.
- Borges, José Luis (2005). "El principio", in J. L. Borges, *Atlas, Obras completas II*. Barcelona: RBA.
- Borràs Castanyer, Laura (2003). "EXistenZ, de David Cronenberg: ciberficcions per a la posthumanitat", *Digithum*, 5, <<https://raco.cat/index.php/Digithum/article/view/18518>> (28 de mayo de 2025).
- Bostroms, Nick (2013). "Existential Risk Prevention as Global Priority", *Global Policy*, 4(1): 15-31. <https://doi.org/10.1111/1758-5899.12002>
- Boyle, James (1996). *Shamans, Software & Spleens. Law and the Construction of the Information Society*. Londres: HUP.
- Bueno Martínez, Gustavo (1974). *La metafísica presocrática*. Historia de la Filosofía. Oviedo: Pentalfa.
- Bueno, Gustavo (1985). "Para un análisis gnoseológico de la psicología cognitiva", *Estudios de Psicología*, 22: 103-111. <https://doi.org/10.1080/02109395.1985.10821428>
- Bueno, Gustavo (2023). *El animal divino. Ensayo de una filosofía materialista de la religión*. Oviedo: Pentalfa.
- Carrión, Jorge (2004). Literatura e Inteligencia Artificial. <https://www.youtube.com/watch?v=u69WNLZR_DQ> (28 de mayo de 2025).
- Comisión europea (2020). Libro blanco. Sobre la Inteligencia Artificial: un enfoque europeo sobre la excelencia y la confianza. Bruselas: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. <<https://op.europa.eu/s/z5pi>> (28 de mayo de 2025).
- Corona, Sonia (2018). "La robot Sophia: 'Los humanos son las criaturas más creativas del planeta pero también las más destructivas'", *El País*. <https://elpais.com/tecnologia/2018/04/06/actualidad/1523047970_882290.html> (28 de mayo de 2025).
- Dennet, Daniel (1987). *The Intentional Stance*. Cambridge: MIT Press.
- Dreyfus, Hubert (1979). *What Computers Still Can't Do*. Nueva York: MIT Press.
- Elias, Norbert (2013). *Sobre el tiempo*. México: FCE.
- Ellul, Jacques (1990). *La edad de la técnica*. Barcelona: Octaedro.
- Gibbs, Samuel (2014). "Elon Musk: Artificial Intelligence is our Biggest Existential Threat", *The Guardian*. <<https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/27/elon-musk-artificial-intelligence-ai-biggest-existential-threat>> (28 de mayo de 2025).

- Gunkel, David (2020). *How to Survive a Robot Invasion*. Nueva York: Routledge.
- Gunkel, David (2023). *Person, Thing, Robot. A Moral and Legal Ontology for the 21st Century and Beyond*. Cambridge: MIT Press.
- Harari, Yuval Noah (2014). *Sapiens. De animales a dioses. Breve historia de la humanidad*. Barcelona: Debate.
- Ibáñez, Gabe (dir.) (2014). *Autómata*. Green Moon Producciones y Nu Boyana: España.
- Jolles, André (1972). *Las formas simples*. Chile: Editorial Universitaria.
- Jung, Carl Gustav (2010). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Barcelona: Trotta.
- Kurzweil, Ray (2005). *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*. Nueva York: Viking.
- Larson, Erik J. (2021). *The Myth of Artificial Intelligence. Why Computer Can't Think the Way we Do*. Londres: HUP.
- Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy (2013). *L'esthétisation du monde*. París: Gallimard.
- Lyotard, Jean-François (2006). *La condición postmoderna*. Madrid: Cátedra.
- Madrid Casado, Carlos (2024). *Filosofía de la inteligencia artificial*. Oviedo: Pentalfa.
- Maillo, Kike (dir.) (2011). *EVA. Escándalo Films S.L. y Saga Productions*: España.
- Martín Jiménez, Luis Carlos (2018). *Filosofía de la técnica y la tecnología*. Oviedo: Pentalfa.
- Marr, David (1981). "Artificial Intelligence: a Personal View", in *Mind Design*, ed. John Haugeland. Cambridge: MIT Press, 129-142.
- McLuhan, Marshall y Frank Zingrone (1995). *McLuhan. Escritos esenciales*. Barcelona: Paidós.
- Meletinski, Eleazar (2001). *El mito*. Madrid: Akal.
- Mumford, Lewis (2010). *El mito de la máquina. Técnica y evolución humana*. La Rioja: Peñitas de calabaza.
- Nestle, Wilhelm (1940). *Vom Mythos zum Logos: Die Selbstentfaltung des griechischen Denkens von Homer bis auf die Sophistik und Sokrates*. Stuttgart: Kröner.
- Parlamento Europeo (2017). Resolución del Parlamento Europeo, del 16 de febrero de 2017, con recomendaciones destinadas a la Comisión sobre normas de derecho civil sobre robótica (2015/2103(INL)). <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:52017IP0051>> (28 de mayo de 2025).
- Pérez Álvarez, Marino (2021). *El mito del cerebro creador. Cuerpo, conducta y cultura*. Madrid: Alianza.
- Platón (2007). *Diálogos*. México: Porrúa.
- Salmon, Christian (2019). *Storytelling: la máquina de formatear historias y fabricar las mentes*. Barcelona: Planeta.
- Scolari, Carlos Alberto (2023). "Diez tesis sobre la Inteligencia Artificial", *Trama & texturas*, 51: 53-60. <<https://www.jstor.org/stable/27368431>> (28 de mayo de 2025).
- Searle, John (1980). "Minds, Brains and Programs", *Behavioral and Brain Sciences*, 3(3): 417-457.
- Turing, Alan (1950). "Computing Machinery and Intelligence", *Mind*, LIX(236): 433-460.
- Viñuales Sánchez, Antonio (2025a). "El Bildungscinema. Un género cinematográfico de origen novelesco", in *El didactismo y sus géneros*, coords. Dolores Thion y Antonio Viñuales Sánchez. Zaragoza: IFC, 89-116. <<https://ifc.dpz.es/publicaciones/ver/id/4095>> (28 de mayo de 2025).

- Viñuales Sánchez, Antonio (2025b). Novela y cine. Los géneros cinematográficos como herencia de la novela. Zaragoza: IFC. <<https://ifc.dpz.es/publicaciones/ebooks/id/4111>> (28 de mayo de 2025).
- Von Newmann, John (1958). *The computer and the brain*. New Haven: YUP.
- Wilson, Robert Anton (1977). *Cosmic Trigger I: The Final Secret of the Illuminati*. Los Ángeles: New Falcon Publications.
- Zafra, Remedios (2020). "El arte después de Internet. (Contradicirnos o erosionar los límites)", *Revista de Occidente*, 465: 26-47. <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7250181&orden=0&info=link>> (28 de mayo de 2025).