JOSÉ ROMERA CASTILLO (ED.)

Literatura, teatro e inteligencia artificial



VERBUM TEATRO

LITERATURA, TEATRO E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

colección **Teatro**

Dirigida por: José Romera Castillo

Textos dramáticos de autores universales, hispanoamericanos y españoles, así como estudios sobre el teatro como género. Entre las figuras más significativas que se han publicado en la colección, destacan: Tirso de Molina, Miguel de Cervantes, Pedro Calderón de la Barca, Félix Lope de Vega, José Triana, León Febres-Cordero, José Abreu Felippe, Ricardo Lobato, José Rodríguez Richart, Elba Andrade, Hilde Cramsie, Jesús González Maestro, Choi In-Hun, Federico García Lorca, Enrique Jardiel Poncela, entre otros.

JOSÉ ROMERA CASTILLO (ED.)

Literatura, teatro e inteligencia artificial

EDITORIAL VERBUM

ESTE VOLUMEN SE PUBLICA CON LAS AYUDAS DEL DEPARTAMENTO DE LITERATURA ESPAÑOLA Y TEORÍA DE LA LITERATURA DE LA UNED Y DEL LEGADO DEL PROFESOR JOSÉ ROMERA CASTILLO.

© SELITEN@T / Legado del profesor José Romera Castillo, 2025
© Diseño de portada: Iván García
© Editorial Verbum, 2025

Tr.ª Sierra de Gata, 5
La Poveda (Arganda del Rey)
28500 - Madrid
Teléf.: (+34) 910 46 54 33
e-mail: info@editorialverbum.es
https://editorialverbum.es

I.S.B.N.: 979-13-7018-057-7
Depósito Legal: M-21564-2025

Diseño de colección: Pérez Fabo
Preimpresión: Adrians Esquivel Romero
Printed in Spain / Impreso en España



Este libro ha sido impreso con papel ecológico procedente de bosques sostenibles.

Fotocopiar este libro o ponerlo en red libremente sin la autorización de los editores está penado por la ley.

Todos los derechos reservados. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ÍNDICE

José Romera Castillo (Academia de las Artes Escénicas de España / SELITEN@T): La inteligencia artificial una herramienta más para la literatura y el teatro 9

ASPECTOS GENERALES

Guillermo Orozco Pardo (Academia de Buenas Letras de Granada / Universidad de Granada) y Margarita Orozco González (Universidad de Murcia): Notas acerca de la problemática jurídica de la relación entre creación literaria e inteligencia artificial 45

Sonia Murcia Molina (Academia de las Artes Escénicas de España / Escuela Superior de Arte Dramático de Murcia): Nuevas medidas en la regulación de la protección del artista frente a la incorporación de la inteligencia artificial..... 73

Lucia Santaella Pontificia (Universidad Católica de São Paulo): Alianzas del arte con la Inteligencia Artificial. El caso de Giselle Beiguelman. 93

José Francisco Ruiz Casanova (Universidad Pompeu Fabra): Traducción literarIA en tiempos de la inteligencia artificial 109

LITERATURA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Jorge Ignacio Covarrubias (Subdirector de la Academia Norteamericana de la Lengua Española): El porvenir de la literatura en la era de la inteligencia artificial..... 133

María Esteban Becedas (UNED): La IA y el verso clásico. Experimentos lúdicos en el seno de la Alexisfera..... 149

Kamil Seruga (Universidad de Varsovia, Polonia): Tecnologías del porvenir: mundos posibles e inteligencia artificialen *Cúbit*, de Vicente Luis Mora..... 165

Maria Angelica Giordano Paredes (SELITEN@T / UNED): ¿Qué futuro le espera a la literatura italiana? Dos experimentos con IA generativa: *Non siamo mai stati sulla terra y ombre di passione sul palcoscenico*..... 187

TEATRO E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Pilar Concepción González Almansa (Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid): Escena 4.0. La revolución de la inteligencia artificial en las artes escénicas 209

Álvaro Cuéllar (Universitat Autònoma de Barcelona): Redes neuronales convolucionalesal servicio del teatro áureo 231

Beatrice Bottin (Université de Pau et des Pays de l'Adour): La inteligencia artificial en los escenarios, entre protagonismo e hibridez 243

Sergio Santiago Romero (Universidad de Alcalá): *Cristo está en Tinder:* una distopía posdramática en el contexto de las dramaturgias desarrolladas con IA 261

Begoña Gómez Sánchez (Universidad Internacional de La Rioja / ITEM): La inteligencia artificial en el espectáculo *Una isla*, de la agrupación Señor Serrano 279

María del Mar López Cabrera (Teatrales - Asociación de Investigación en Estudios Teatrales): La IA, una herramienta para concluir textos inacabados: *morir una sola vez*, de Pino Ojeda 297

Julio Fernández Peláez (Dramaturgo): *Catuxa, ¿como eran os encontros en Siria?* 315

Tina Escaja (University of Vermont / Academia Norteamericana de la Lengua Española): *De tripas corazón.* Teatro (en) IA y colectivo 333

Fernando F. Cárdenas Peña (HITN / City College of New York): Teatralidades neoyorquinas y su acercamiento a la inteligencia artificial 353

EPÍLOGO

José María Merino (Escritor / Real Academia Española): Cuatro cuentos sobre inteligencia artificial 363

Publicaciones del Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías 373

PÓRTICO

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL UNA HERRAMIENTA MÁS PARA LA LITERATURA Y EL TEATRO

ARTIFICIAL INTELLIGENCE ANOHER TOOL FOR LITERATURE AND THEATER

José ROMERA CASTILLO
Academia de las Artes Escénicas de España / SELITEN@T
jromera@flog.uned.es

Resumen: Tras un pórtico, en el que se hace un sintético recorrido por la asimilación de las tecnologías en los ámbitos literarios y teatrales, así como las actividades del SELITEN@T relacionadas con las nuevas tecnologías, se estudian algunos aspectos de la inteligencia artificial como una herramienta de utilidad en la creación y los estudios literarios y teatrales.

Palabras clave: Inteligencia artificial. Herramienta. Literatura. Teatro. SELITEN@T.

Abstract: After a introduction, which provides a synthetic overview of the assimilation of technologies in literary and theatrical fields, as well as the activities of SELITEN@T related to new technologies, some aspects or Artificial Intelligence are studied as a useful tool in the creation and studies of literature and theater.

Keywords: Artificial Intelligence. Tool. Literature. Theater. SELITEN@T.

1. PÓRTICO

El célebre dicho de *La verbena de la Paloma: hoy las ciencias adelantan que es una barbaridad* se ha hecho vivamente paten-

te. Nuestra sociedad —la *aldea global* de Marshall McLuhan[1] o la *aldea Babel*[2]— con un voraz apetito de consumir todo tipo de información, a través de unos medios técnicos cada vez más numerosos y más sofisticados, necesita establecer un compromiso entre el pasado y el presente (inserto en la modernización y el progreso tecnológico). El mundo actual es, por lo tanto, una aldea global, en la que la cantidad de información acumulada es gigantesca con un ritmo de modificación extremadamente rápido.

A lo largo de la historia han sido tres las grandes revoluciones que han dejado huella en las manifestaciones humanas, en general, y en las artes (dentro de las cuales se inserta la literatura y el teatro), en particular: la primera, se manifestó por el paso de la oralidad a la escritura; la segunda, llegó con la invención de la imprenta, en 1492 —que provocó múltiples transformaciones en la sociedad europea—; la tercera, llegó con el advenimiento no hace muchos años todavía de las nuevas tecnologías, o dicho de otro modo, de lo digital y cibernético. La humanidad pasó del bisonte a la realidad virtual, o, si se prefiere, del *homo sapiens* al *homo digitalis*[3].

Se ha abierto un nuevo camino hacia el futuro en las postrimerías del siglo XX, como se ha encargado de exponer Bill Gates —el presidente de Microsoft, la compañía de *software* más importante

---

[1] *Vid.* de Marshall McLuhan y B. R. Powers, *La aldea global* (Barcelona: Gedisa, 1996); Marshall McLuhan, *La galaxia Gutenberg* (Barcelona: Planeta-Agostini, 1985 y Barcelona: Círculo de Lectores, 1993; con traducción de Juan Novella). McLuhan, muerto en 1980 —autor también de otro eslogan muy conocido: "el medio es el mensaje"— ha vuelto a ponerse de moda, gracias a los *cyberpunks*. Cf. además los trabajos, entre otros, de C. J. Hamelink, *La aldea transnacional* (Barcelona: Gustavo Gili, 1981); Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas* (Barcelona: Lumen, 1988); Oscar Calabrese, *La era neobarroca* (Madrid: Cátedra, 1989); Varios Autores, *Videoculturas de fin de siglo* (Madrid: Cátedra, 1990); etc. Todos los enlaces que aparecen en este trabajo han sido (re)consultados el 20/06/2025.

[2] *Vid.* de Varios Autores, *La aldea Babel* (Barcelona: Deriva, 1994).

[3] *Vid.* de José Romera Castillo, "La comunicación digital", en su obra, *Teselas literarias actuales* (Madrid: Verbum, 2023, págs. 838-840).

del mundo— en su libro, *The Road Ahead*[4], traducido al español bajo el título de *Camino al futuro*[5], escrito por dos periodistas aunque no se haga constancia de ello —presentado el 24 de noviembre de 1995 en todo el mundo de una forma simultánea—, en el que reflexiona sobre la sociedad del futuro[6] y expone los efectos y utilizaciones de las nuevas tecnologías en las que anda trabajando.

Por su parte, el director, desde 1985, del Laboratorio de Medios del Massachusetts Institute of Technology (MIT), llamado por *The Economist* el *gurú* del ciberespacio', Nicholas Negroponte, en el volumen *Being Digital*, traducido como *El mundo digital*[7], ha plasmado su visión de este futuro (in)mediato).

La semiótica de la cultura, tan atenta siempre a profundizar en las interacciones del hombre con su medio, ha mirado tanto al pasado como al presente, con el fin de analizar y evaluar el estudio de los signos en el seno de vida social, como con tanto tino Ferdinand de Saussure postulaba. Es hora de situarnos en el presente, pero con la mirada fija en el futuro (in)mediato, para intentar examinar, aunque sea brevemente, y de una forma muy incompleta, el impacto que la inteligencia artificial tiene en la actualidad en la literatura y el teatro. Se ha producido, y se está produciendo, sin duda, una

---

[4] La versión original, editada en Estados Unidos por la editorial Viking, va acompañada de un CD-ROM, eliminado en la traducción española. La versión francesa, *La route du futur* (París: Laffont, 1995).

[5] Madrid: McGraw-Hill, 1995; con traducción de F. O. Chaparro. Reseñado por José B. Terceiro, "Bill Gates vuelve a la carga", en *El País* (*Babelia* 215), 2 de diciembre (1995), pág. 18. Cf. además Adrian King, *Windows 95* (Madrid: McGraw-Hill, 1995); Jaime de Yraolagoitia, *Windows 95* (Madrid: Paraninfo, 1996); etc. El millonario norteamericano, además de contribuir a este mundo digital, ha creado con las nuevas tecnologías un modelo empresarial de éxito, como ha estudiado su compatriota Randall E. Stross, *El estilo Microsoft* (Barcelona: Grijalbo, 1997).

[6] Señala, por ejemplo, que podremos ver con nuestra propia cara y nuestra propia voz *Lo que el viento se llevó*, reemplazando a las de Vivien Leigh o Clark Gable.

[7] Barcelona: Ediciones B, 1995; con traducción de Marisa Abdala. Reseñado por José Manuel Sánchez Ron, "Un futuro digital", en *El País* (*Babelia* 212), 11 de noviembre (1995), pág. 15.

nueva forma de comunicación, una semiosis muy particular en los diferentes aspectos que conforman el sistema comunicativo, en la que los humanos ven alterado el modo de comunicación por artilugios y algoritmos que crecen de una manera exponencialmente.

2. ALGO SOBRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La llegada de la inteligencia artificial va a modificar —ya lo está modificando— sustancialmente nuestras vidas. Con lo bueno y con lo no tan bueno. Ha nacido una nueva cultura, un nuevo paradigma, en el que su impacto ha revolucionado y sigue revolucionando el mundo de hoy. Supongo que ha nacido el *homo artificialis*.

2.1. Un avance

En este primer apartado, reproduzco lo que yo escribía en 1997 sobre la IA[8]. Desde siempre la inteligencia del hombre, la inteligencia natural por antonomasia (la racional), es la que ha regido el planeta. En la actualidad, junto a ella, se ha conocido otro tipo de inteligencia, la Inteligencia Emocional[9], referida a la comprensión de los propios sentimientos, reconocimiento de los ajenos y control de la emoción. Ambas, según Goleman, están interrelacionadas, se influyen mutuamente y pueden educarse. A ellas hay que añadir, en la esfera de nuestro mundo, otra modalidad de inteligencia, la llamada Inteligencia Artificial[10] —así, con mayúsculas—, entre

[8] José Romera Castillo, "Literatura y nuevas tecnologías", en José Romera Castillo *et alii* (eds.), *Literatura y multimedia* (Madrid: Visor Libros, 1997, págs. 15-16).

[9] Cf. de Daniel Goleman, *Inteligencia emocional* (Barcelona: Kairós, 1997; con traducción de David González Raga y Fernando Mora).

[10] La bibliografía sobre la inteligencia artificial es muy amplia. *Vid.* de R. Valle *et alii* (eds.), *Inteligencia artificial. Introducción y situación en España* (Madrid: Fundesco, 1984); H. C. Mishkoff, *A fondo: Inteligencia artificial* (Madrid: Anaya, 1988); L. E. Frenzel, *A fondo: Sistemas expertos* (Madrid: Anaya, 1989); las Actas, *Uncertainty in Artificial Intelligence: Proceedings of the 7th Conference* (San Mateo, California: Morgan Kaufmann, 1991); G. Bernard, J. Feat, P. San Ginés y V. Sabido (eds.), *Caminos del texto. Primer Congreso franco-español de textos e inteligencia*

cuyos máximos patriarcas figuran Marvin Minski y Seymour Papert. Según José Antonio Marina[11], la IA "es la ciencia que diseña computadoras para que hagan 'cosas que requerirían inteligencia, si las hicieran personas' (Minski)"[12]. Es bueno recordar que, en su día, se celebró una partida de ajedrez entre Kasparov y un programa diseñado por IBM. Afortunadamente, en aquella ocasión, ganó Kasparov. Pero después, lo hizo ya la máquina ¿Seguirá ocurriendo algo parecido en el futuro?

Se ha establecido un profundo debate sobre la capacidad de *pensar* de las máquinas y si esta inteligencia se puede poner en parangón con la inteligencia humana[13]. Desde los que se oponen a la vida estrictamente biológica de la inteligencia artificial, que nu-

---

artificial. Edición científica (Granada: Universidad, 1994); Iuri Lotman, "Cerebro-texto-cultura-inteligencia artificial", en *Semiosfera* 2 (1994), págs. 73-100; Jack Copeland, *Inteligencia artificial* (Madrid: Alianza, 1996); Elaine Rich, *Inteligencia artificial* (Madrid: MacGraw-Hill, 1996); Enric Trillas, *La inteligencia artificial* (Madrid: Debate, 1998) —en el que con una orientación didáctica e informativa estudia las capacidades y limitaciones de los procesos informáticos, poniéndola en relación con la inteligencia humana—; etc.

[11] "Filosofía de la Inteligencia Artificial (IA)", en *ABC Cultural* 225, 23 de febrero (1996), pág. 58. Señala que los problemas planteados por la inteligencia artificial son variados, siendo por ello las discusiones muy apasionadas; para proseguir luego: "los protagonistas, Hubert y Stuart Dreyfus, los Churchland, Searle, Fodor, Putnan, Haugeland y algunos más. Aparecen con cierta frecuencia los nombres de Heidegger y Merleau-Ponty. Comienza a haber bibliografía disponible. No hace mucho se han publicado en castellano *De la filosofía a la Inteligencia Artificial*, de José Negrete (Noriega, México), y *Filosofía de la Inteligencia Artificial*, una recopilación de textos básicos elaborada por M. A. Boden. De Daniel Dennet, otro de los protagonistas [por haber trabajado sobre el tema]. Mientras tanto, los que quieran acercarse al tema pueden leer tres estupendos libros escritos por mujeres: *Inteligencia Artificial y hombre natural* (Tecnos), de Margaret Boden; *Máquinas que piensan* (Tecnos), de Pamela McCorduck; y *El segundo Yo* (Galápago, Argentina), de Sherry Tulde".

[12] Marina no acepta una concepción globalizadora al señalar que "Algunos entusiastas —por ejemplo, Pylyshyn— consideran que es la ciencia de la inteligencia en general, con independencia de que se instale en organismos vivos o en máquinas. Con frecuencia el fervor es miope".

[13] Como realiza Iuri Lech, "Mente, tecnología y comunicación", en *El País* (*Babelia* 360), 3 de octubre (1998), pág. 12, al reseñar los libros de Claus Emmeche,

méricamente son los más hasta ahora, hasta los que sostienen que la máquina puede tener *vida*, por su proceso dinámico, como postulan Chris Langton —fundador de la vida artificial—, James Watson y Francis Crick —padres de la biotecnología—, Edward Fredkin —físico y empresario de ordenadores que compara al universo a un ordenador gigante—, Claus Emmeche[14] —biólogo danés—, Eric S. Grace[15], etc., culminando en John Harris[16] que desde una visión bioética plantea el interrogante de la superselección humana a la que podemos estar abocados con la eugenesia o la manipulación de los genes defectuosos. En suma, un tipo de *vida* que surge en la pantalla, como postula Sherry Turkle[17] y que posee un tipo de inteligencia nueva, la llamada *artificial*, con la que los seres humanos tienen cada vez una relación más estrecha.

Hasta aquí lo que escribía hace unos años.

2.2. Antecedentes propios

Quisiera fijarme en una nueva tesela que se abre a la humanidad, de la inteligencia artificial, de la que soy un neófito, un mero aprendiz. Pero como ha llegado para quedarse es necesario reflexionar algo sobre ella, continuando con mis reflexiones sobre la IA en diversos trabajos anteriores:

> Romera Castillo, José: "Inteligencia artificial y literatura". *Ideal. Diario Regional de Andalucía*, 9 de mayo (2014), pág. 21. Dispo-

---

Eric S. Grace, John Harris, Enric Trillas, Ignacio Ramonet (ed.), Sherry Turkle y Luis Ángel Fernández Hermana (citados aquí anterior o posteriormente).

[14] En su obra, *Vida simulada en el ordenador* (Barcelona: Gedisa, 1998; con traducción de Carlos de la Reta).

[15] *Biotecnología al desnudo* (Barcelona: Anagrama, 1998; con traducción de David Sampau).

[16] *Superman y la mujer maravillosa* (Madrid: Tecnos, 1998; con traducción de Michel Angstadt).

[17] *Life on Screen* (Nueva York: Simon & Schuster, 1996), con traducción de Laura Trafi, *La vida en la pantalla* (Barcelona: Paidós, 1997).

nible en https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2024/05/de-buenas-letras-24-05-09.pdf; así como en el *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 22 (enero-junio), pág. 215. Disponible en https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2024/08/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-22-Enero-Junio-2024.pdf y https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9675673). También en su libro *Teselas teatrales actuales* (Vigo: Ediciones Invasoras, 2025, 377-379).

_____ "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 23 (julio-diciembre, 2024), págs. 165-180. Disponible en https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2025/02/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-23-Julio-Diciembre-2024.pdf. Incluido en su libro *Teselas teatrales actuales* (Vigo: Ediciones Invasoras, 2025, págs. 253-303) y que ahora retomo en algunos aspectos.

_____ "Inteligencia artificial y teatro". *Ideal. Diario Regional de Andalucía*, 20 de febrero (2025), pág. 21. Disponible en https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2025/02/de-buenas-letras-25-02-20.pdf.

2.3. Algo más…

Añado a lo anterior lo siguiente, aunque sea muy brevemente. Como es bien sabido la IA no es la única inteligencia adjetivada. Además de la *nuestra*, la humana, la natural, se encuentra otra rama destacada, la de la *inteligencia emocional*, que se ocupa del mundo de los sentimientos en el ámbito de las subjetividades dentro del espacio de la psicología, de cuya existencia dio fe, aunque a su manera, Flaubert en la excelente novela *La educación sentimental.* Y que, sin duda, falta, todavía, en la Inteligencia que vamos a tratar.

Junto a estas dos inteligencias ha surgido la llamada inteligencia artificial (IA) que se ha definido como la combinación de algoritmos, a través de los ChatGPT y sus semejantes, que se programan para que una máquina realice acciones que hasta ahora lo hacían los seres humanos, al poder generar textos, imágenes u otros medios, y que va ocupando, esta modalidad de IAGenerativa, cada vez más, una fuerte presencia en diversos ámbitos de la sociedad.

Como ha escrito Antonio L. Flores Galea[18], "en el torbellino de avances tecnológicos que caracterizan a la actualidad, una nueva categoría de herramientas digitales lideradas por la IA está abriendo puertas a lo que hasta hace poco se consideraban inaccesibles". Desde que en agosto de 1955 se propusiera llevar a cabo un estudio en el Dartmouth College para ver cómo cualquier característica de la inteligencia humana puede ser utilizada por una máquina, los avances han sido constantes, al incrementar "las capacidades de la máquinas para emular, expandir y complementar la inteligencia humana, que promete transformar los paradigmas en los que se sustenta nuestra vida personal, los sistemas de gobierno y el orden social, económico" y —cómo no el artístico (escritura, música, pintura)—.

En el conocimiento de hoy hay tres tipos de inteligencia artificial, según Flores Galea: la generativa, la descriptiva (para super grandes volúmenes de información) y la predictiva (capacidad de anticipación). Para nuestro caso, de momento, es la generativa la que nos interesa, con herramientas como el ChatGPT que han demostrado que las máquinas no sólo pueden procesar datos y resolver problemas predefinidos, sino también crear contenido original, simulando capacidades creativas que, hasta ahora, se atribuían exclusivamente al ser humano […[que entrenadas con vastas cantidades de datos, pueden generar textos, imágenes, música e incluso

[18] En "Avances recientes en inteligencia artificial generativa, predictiva y descriptiva", en *Acta, Revista digital de Acta* (2024), disponible en https://www.acta.es/recursos/revista-digital-manuales-formativos/767-214.

programas informáticos de manera sorprendentemente coherente y relevante"[19].

La IA generativa, de momento, es muy pertinente para los ámbitos literarios y teatrales, al referirse a modelos que pueden crear contenido nuevo y original a partir de datos ya existentes, tras el entrenamiento adecuado con grandes volúmenes datos y con algoritmos complejos cuyos resultados imitan el estilo y las características de los datos de entrenamiento. Esta modalidad de IA puede generar textos (muy útil en nuestro caso) e imágenes, además de música y otras manifestaciones artísticas: Por lo que la IA generativa es adecuada para la creación de contenidos artísticos.

Ante ella, como ante cualquier innovación, emergen dos posturas divergentes: la de los que la satanizan y la de los que la defienden (los *apocalípticos* y los *integrados*, en palabras de Umberto Eco). Entre los primeros —por poner algún ejemplo— figura Noam Chomsky, quien propone llamarla, por lo que es y hace, un "software de plagio", ya que "no crea nada, sino que copia obras existentes" "alterándolas lo suficiente como para escapar de las leyes de derechos de autor"; mientras que entre los segundos figura el Nobel de Literatura chino, Mo Yan, quien la defiende, porque "todo avance científico dota a la literatura de nuevas alas".

En ella, no es oro todo que reluce, ya que puede tener implicaciones éticas, ideológicas, sociales, laborales, etc. capaces de crear —entre otras funciones— "verdades a la medida de quien la maneje", servir de discriminación laboral, racial, étnica, ser un eje manipulador económico (por las grandes empresas) e incluso atentar contra la sostenibilidad del planeta, al consumir una ingente cantidad de energía, etc., etc. La IA, según Flores, "no es solo una herramienta, sino un agente transformador cuya evolución requiere una reflexión crítica y multidisciplinar".

---

[19] Cf. Para más información https://datision.com/blog/diferencias-entre-la-inteligencia-artificial-generativa-y-la-predictiva/#:~:text=Tipo%20de%20datos%20utilizados,relevantes%20para%20realizar%20predicciones%20fiables.

Frente a los peligros que puede generar, que son muchos y variados, es necesario legislar al respecto, como ha hecho la Comunidad Europea, aunque es difícil hacerlo sobre algo que crece y cambia en cada momento. En España hay ya algunas pautas para su uso, pero falta todavía una legislación más particular al respecto.

Como no me puedo ocupar de trazar su génesis, sus características, sus peligros —que los tiene y muchos— etc. porque el tiempo lo impone, traeré a colación algunas actividades —pocas— de utilidad que la inteligencia artificial generativa ha traído al ámbito de la literatura y el teatro, porque no he venido a tratar sobre ella, sino de algunos usos útiles —pocos— de la misma en estos campos, dejando de lado el asunto en el ámbito docente, donde los trabajos asignados a los alumnos y su evaluación van a sufrir cambios en el futuro (y en el presente).

3. ALGUNAS APLICACIONES DE LA IA EN LA LENGUA Y LA LITERATURA

3.1. La IA y la lengua española

Iniciaremos este apartado con algunas aplicaciones de la IA con la lengua española, hablada por cerca de 600 millones de personas, siguiendo los parámetros de la expuesto por la académica Asunción Gómez-Pérez, en la segunda parte de su discurso de ingreso en la Real Academia Española, *Inteligencia artificial y lengua española*[20] y en declaraciones posteriores, a través del proyecto LEIA (Lengua Española Inteligencia Artificial), que tiene como fin "promover y validar el buen uso del español normativo en el ámbito de la IA" y que ofrecerá herramientas gratuitas para el usuario junto a un insólito observatorio de neologismos de ámbito panhispánico.

[20] Madrid: RAE, 2023. Disponible en https://www.rae.es/sites/default/files/2023-05/Discurso%20de%20ingreso%20de%20Asuncion%20Gomez-Perez.pdf.

Señalaba la académica: "La web de la Academia, con más de veinte millones de consultas mensuales, ha sabido atraer a hispanohablantes de todo el mundo, procedentes principalmente de España, México, Argentina, Perú y Colombia, en este orden, y de muchos otros países. Las personas conocen los materiales de la corporación, pero ahora toca que las grandes empresas tecnológicas y las empresas de base tecnológica comiencen a emplearlos en sus desarrollos. Para que esto sea posible, se requiere una transformación que facilite que las máquinas usen los materiales de la RAE directamente, sin intervención humana" (pág. 100).

Indicaba que en 2025 tres nuevas herramientas digitales vinculadas al proyecto LEIA ampliarán sus servicios a los hablantes del idioma:

- Un verificador ortográfico, gramatical y léxico que atenderá dudas concretas.
- Una herramienta en la que los usuarios podrán plantear dudas lingüísticas más abstractas.
- Un observatorio de neologismos, "una gran base de datos construida y constantemente actualizada con textos tomados de los medios de comunicación, las redes sociales, los blogs y las obras académicas que incluyan palabras y expresiones que no aparecen en los diccionarios de la Asociación de Academias de la Lengua Española (ASALE)", que será de ámbito panhispánico.

Es de interés que la IA se aplique a la lengua española porque en ella se basa la lengua literaria, aunque ésta tenga, en algunos aspectos, un uso más abierto y permisivo. Atención, pues, a lo que se avecina[21].

[21] Cf. El programa "Inteligencia artificial. ¿Y ahora qué?", con las intervenciones de Asunción Gómez-Pérez (RAE) y José Romera Castillo, en TVE-2

3.2. En la traducción

LA IA resulta muy útil en este ámbito. La tecnología de los traductores automáticos ha avanzado a una velocidad exponencial, siendo habituales en las conversaciones entre individuos de diferentes lenguas o para la lectura de obras (AGP, pág. 128). El progreso de la traducción automática augura el final de Babel porque las diferencias lingüísticas acabarán siendo superadas, gracias a esos programas inteligentes, de modo que no tendremos que soportar la maldición bíblica de tener que aprender otros idiomas para mejorar nuestra capacidad de comunicación. Podremos hablar con cualquiera con absoluta simultaneidad entre la expresión originaria y la derivada de la traducción. Pero hay que tener en cuenta la enorme importancia de que las máquinas sean entrenadas con los vocabularios adecuados y que manejen correctamente el sistema entero de la lengua (pág. 129).

Pero ¿en la traducción literaria? Puede facilitar la labor traductora, sin duda, pero en este momento carece del valor humano, emocional, que todavía es una pieza clave de la traducción literaria. Por lo que, como se ha dicho, en la traducción mediada por este método, se pierde la voluntad inicial del escritor de un libro, su primitiva intencionalidad, estilometría, cultura e, incluso, autoría. Lo mejor será una unión de lo humano con lo digital[22].

3.3. La estilometría

Como se ha dicho, la estilometría es una aplicación destinada a examinar el estudio lingüístico fundamentalmente en el lenguaje escrito, aunque también se ha aplicado con éxito a la música y a la

---

(2 y 4 de mayo, 2025). Disponible en https://www.rtve.es/play/videos/uned/02-05-25/16563150/ (00:00'-17:26'') y en Canal UNED: https://canal.uned.es/video/680f3cb719ef37ccf90c3728.

[22] A este respecto, recomiendo el volumen de José Francisco Ruiz Casanova, *¿Sueñan los traductores con ovejas eléctricas? La IA y la traducción literaria* (Madrid: Cátedra, 2023), así como el ensayo publicado en este volumen.

pintura. Es metodología que se puede emplear para atribuir autoría a documentos anónimos o de dudoso autor. Es muy apta para su empleo tanto en el ámbito jurídico como también en el literario y teatral[23].

3.4. Investigación histórico-literaria

Una utilización productiva ha sido el empleo de los mecanismos de la IA, en la investigación histórico-filológica, en obras, especialmente de nuestros clásicos. Por ejemplo, este tipo de investigación rigurosa también está aprovechando estos estos nuevos recursos, como ha ocurrido en el caso del descubrimiento de *La francesa Laura*, una obra teatral desconocida, que finalmente se determinó que era de Lope de Vega (1562-1635), por parte de los investigadores Álvaro Cuéllar (Universidad Autónoma de Barcelona) y Germán Vega (Universidad de Valladolid), tras una intensa labor que aúna el empleo de técnicas informáticas avanzadas con la investigación filológica tradicional. Se ha puesto en escena y se ha publicado por la editorial Gredos por los mencionados investigadores (https://www.bne.es/es/noticias/francesa-laura-lope-vega-identificada-bne-disponible-sello-gredos).

3.5. Creación literaria / escritura creativa

La inteligencia artificial tiene la posibilidad de crear literatura. Las máquinas, que empezaron por recomendarnos qué leer, son ya capaces de escribir poemas, relatos e incluso guiones cinematográficos. Los ordenadores han dejado de ser herramientas de ayuda a los creadores humanos para convertirse en entidades creativas en sí mismas, como explica Ramón López de Mántaras en el libro *El próximo paso. La vida exponencial*, que se puede descargar gratui-

[23] *Vid.* de Francisco Javier Blasco Pascual y Cristina Ruiz Urbón, *Análisis de textos desde la estilometría* (Salamanca: Ediciones de la Universidad de Salamanca, 2023).

tamente en la web del proyecto OpenMind de BBVA (https://www.bbva.com/wp-content/uploads/2024/07/BBVA-OpenMind-libro-El-proximo-paso-vida-exponencial1.pdf).

La inteligencia artificial está revolucionando la forma de crear literatura, analizarla (estudiarla) o gestionarla (corrección de textos, creación de libros e imprenta, etc.). Por ejemplo, se ha desarrollado un software capaz de escribir con el estilo de cualquier autor, por ejemplo, de Miguel de Cervantes. Como se ha escrito, "la inteligencia artificial puede analizar personajes y tramas exitosos en obras literarias y utilizar ese conocimiento para generar nuevas ideas. Algunos sistemas de IA incluso pueden crear personajes con características y motivaciones únicas, así como La IA ha empezado ya como ente-autor de creación literaria, por imitación. desarrollar tramas complejas y sorprendentes" (en Google). La IA ha empezado ya como un ente-autor de creación literaria, pero de momento, en general, por imitación.

3.6. Crear poemas

En la actualidad hay muchas herramientas que permiten crear un poema con inteligencia artificial. A continuación, vamos a citar algunas de las más reseñables y con las que es posible generar versos en cuestión de segundos, siguiendo a Carlos Rodríguez (https://www.exlibric.com/escribir/hacer-poema-inteligencia-artificial-tutorial/):

- *Canv*a: "el editor de imágenes online ha ido incluyendo, poco a poco, herramientas de inteligencia artificial entre la que encontramos un creador de textos. Dentro de las funciones de "escritura creativa" podemos dar una serie se instrucciones para aprovechar estas funcionalidades como generador de poemas".
- *AI Poem Generator*: "a diferencia de la herramienta anterior, este generador de poemas no funciona con un sistema de cré-

ditos, o exige un pago para aprovecharlo sin límites. Eso sí, tendrás que ser muy concreto en tus instrucciones ya que sí que limita los caracteres con los dar las pautas a esta IA en la creación de versos".

- *Parafrasear*: "una alternativa a *AI Poem Generator* en español que también resulta una opción gratuita para crear poemas con inteligencia artificial. Eso sí, ten en cuenta, una vez más, que ante ti vas a tener un limitador de caracteres con los que dar instrucciones en la generación de poemas, por lo que te va a tocar ser muy concreto en tus pautas".
- *Creador de textos* (generador de poemas): "para aquellos que carezcan de capacidad de síntesis, esta herramienta los puede ayudar a superar la limitación de caracteres de la anterior opción. Si bien no hay opción ilimitada de instrucciones, sí que es algo mayor que en el resto de ejemplos".
- *Free AI Poem Generator*: "una extensión de Google Chrome muy útil a la hora de crear poemas online. Entre sus funciones destaca la posibilidad de elegir el idioma en el que vas a generar estos versos y el tono que le quieres aportar, ¡hasta es posible redactar haikús! Ah, y a diferencia del resto de generadores, no tendrás un limitador de caracteres a la hora de dar instrucciones a la inteligencia artificial".

3.7. Un caso práctico

Nos basaremos en la plataforma *AI Poem Generator*, en la que daremos a la IA una serie de instrucciones tales como las palabras clave que debe tener en cuenta para componer los versos, el tipo de poema, de rima, que queremos y otros detalles, según se nos dice en la aplicación.

- Paso 1. Abrimos la página web de *AI Poem Generator,* no habrá que buscar en submenús ni nada por el estilo, directamen-

te veremos el espacio en el que indicar las instrucciones para crear nuestro poema con inteligencia *a*rtificial.

- Paso 2. Indicamos las instrucciones: Tendremos que elegir una serie de palabras clave que marcarán la temática a la hora de crear un poema online aprovechando esta herramienta de inteligencia artificial, también habrá que indicarle el tipo de rima que queremos y las estrofas que compondrán la creación.
- Paso 3. Pulsar el botón "generar poema".
- Paso 4. Obtener resultados.

A continuación, usando la entrada de *Parafrasear* (https://parafrasear.org/creador-de-poemas/), le dijimos a la IA que hiciese un romance sobre La Alhambra. Éste fue el resultado:

Romance sobre la Alhambra

En la Alhambra la luna canta,
bajo un manto de estrellas brilla,
susurros de amor que levanta,
el romance en cada orilla.

Suenan fuentes con dulzura,
las aguas cuentan historias perdidas,
de amores que en la noche son pura,
y sueños que encantan las vidas.

Caminos de piedra, huellas antiguas,
sombras de amantes entre las flores,
el aroma a jazmín que abriga,
redime los vastos dolores.

No hace falta añadir nada más ante un texto un tanto mediocre de calidad literaria. Pero en otras ocasiones, si está bien entrenada, la máquina produce textos de alta calidad artística. Por lo que invito a probar pidiéndole a la IA que produzca un poema dándole unas instrucciones a través de unas pocas palabras clave y un formato elegido.

En un primer momento la inteligencia artificial generativa puede parecer útil, e incluso sorprender al crear un poema. Sin embargo, como se ha dicho, "a poco que hagas más intentos se ve que hay patrones que se repiten, generando versos muy similares que carecen del toque único que es capaz de otorgar un escritor. Falta de "humanidad" que es lo que hace de la poesía el género que es: el espacio en donde el ser humano transmite sus sentimientos. Pero hasta la fecha, ninguna tecnología ha sido capaz de experimentar sentimientos. Y, sin ellos, la poesía carece de lo que la hace tan especial". Pero, de momento, nos pueden dar gato por liebre…

3.8. La obra de un robot poeta llega a las librerías

Más lejos ha llegado la editorial pequinesa Cheers Publishing, que ha llevado a las librerías el poemario *La luz solar se perdió en la ventana de cristal,* firmado por un autor hasta ahora desconocido: Microsoft Little Ice. Este algoritmo, creado por el gigante de la informática, tras haber memorizado sonetos de 519 poetas, ha logrado generar 10.000 poemas, en 2.760 horas, de los que en el volumen se publica una selección de 139 poemas. Según los promotores del poemario, "un poeta de carne y hueso habría tardado un siglo en generar los 10.000 sonetos que supo crear *Little Ice"*. Algunos de ellos se han difundido en las redes sociales bajo distintos pseudónimos y han sido muy pocos los internautas que han podido identificar la naturaleza del autor de los versos (https://www.elmundo.es/cultura/2017/05/31/592eaeb9468aeb927e8b45a1.html).

3.9. Creaciones de la IA en otros géneros

La IA pude crear relatos (más o menos extensos), ensayos, obras de teatro, TFM, tesis de doctorado, etc. que espero tratar en otra ocasión.

3.10. LA IA y el teatro

Para terminar —además de lo indicado anteriormente sobre *La francesa Laura*, de Lope de Vega—, quisiera indicar muy brevemente algunas utilizaciones de la IA en el teatro. Pero antes tomo prestado un texto producido por la IA sobre la autoría teatral, proporcionado por Pilar G. Almansa:

> "¡Hola! La inteligencia artificial ha revolucionado muchos aspectos de nuestra vida, incluida la autoría dramática. Con la capacidad de generar texto de manera rápida y eficiente, las IA pueden ser una herramienta útil para los escritores en la creación de guiones y diálogos. Sin embargo, es importante recordar que la creatividad y la emoción humanas son elementos esenciales en el arte dramático, por lo que la colaboración entre humanos y IA puede ser la clave para lograr resultados realmente impactantes. ¿Hay algo más en lo que pueda ayudarte?" (ChatGPT, 1 de julio de 2024).

3.10.1. Creación teatral

Por ejemplo, *Una isla*, es una obra de teatro que escribió, en parte, la inteligencia artificial, ya que la Agrupación Señor Serrano da un paso más en la creación y trata de tú a tú a la IA en un diálogo de ésta con Álex Serrano y Pau Palacios, subida al escenario del Grec Festival de Barcelona de 2023 (https://es.wikipedia.org/wiki/Una_isla_(Teatro_digital) [24].

[24] *Vid.* El estudio de esta obra-espectáculo por Begoña Gómez Sánchez, publicado en este volumen.

3.10.2. Materia temática

También las dramaturgias se han servido de la IA en sus temas, como, por ejemplo, en *Sabes que las flores de plástico nunca han vivido, ¿verdad?*, de Mireia Gabilondo, estrenada en el María Guerrero / Sala de la Princesa, que estuvo en cartel del 18 de octubre al 24 de noviembre de 2024. En ella, Yoldi, se refiere a José Manuel, un prestigioso psicoterapeuta que, por una parálisis cerebral, se ve abocado a una dependencia total y que sólo habla con su psiquiatra de una relación muy íntima que mantiene con Alexa, una inteligencia artificial (https://dramatico.mcu.es/evento/sabes-que-las-flores-de-plastico-nunca-han-vivido-verdad/).

3.10.3. Actuación

Incluso ya están actuando los robots en escena, como el caso —según he leído— de *Sayonara,* del japonés Oriza Hirata, estrenada en Japón en 2010, por la compañía de teatro Seinendan, protagonizada por Tania (una actriz) "que ha caído gravemente enferma luego de quedar afectada por la radicación de un accidente nuclear" y Leona, un robot humanoide, que interactúa con actores humanos, con un papel no asimilable a las marionetas, en la medida que este actor-robot actualiza o cambia la división entre lo vivo y lo artificial en el escenario, "tratando de escenificar lo que significa la vida y la muerte para humanos y para robots", pretendiendo establecer un puente entre artes y ciencia (https://www.alternativateatral.com/obra56717-sayonara). Ya tenemos la primera actriz androide en una obra teatral llevada posteriormente al cine por Koji Fukada (2015).

3.10.4. Otros aspectos

Desde siempre el teatro ha estado muy atento y recogido en su seno las innovaciones tecnológicas, fundamentalmente desde el Siglo de Oro, y muy especialmente con la llegada de la energía

eléctrica con la que la iluminación adquirió una suma importancia. Ahora, la revolucionaria IA puede prestar ayuda para mejorar diversos aspectos de las puestas en escena teatrales al proporcionar ideas a los directores y a los actores, así como generar propuestas en otros ámbitos (*signos*) como en la escenografía, la iluminación, los audiovisuales, las preferencias y comportamientos de las audiencias, los modos de difusión y gestión de los espectáculos, etc., que, sin duda, pueden producir nuevas formas de creatividad (Cómo la IA está Mejorando el Mundo del Teatro y la Actuación).

4. APOSTILLAS SOBRE EL SELITEN@T Y EL 34 SEMINARIO INTERNACIONAL

4.1. Estudios previos en el SELITEN@T

Nuestro centro de investigación, como se consigna en su nombre, ha atendido con profusión a las relaciones de la literatura y el teatro con las nuevas tecnologías., como puede verse en el apartado de su página web[25]: https://www.uned.es/universidad/inicio/estudios/formacion-permanente/cursos/centro-investigacion-SELITENT/literatura-teatro-y-nuevas-tecnologias.html[26].

4.1.1. Seminarios internacionales

La relación de las nuevas tecnologías con la literatura y el teatro la hemos atendido en cuatro seminarios internacionales.

El sexto, que se realizó en la Universidad Internacional Menéndez Pelayo de Cuenca, del 1 al 4 de julio de 1996, fue publicado por José Romera Castillo *et allí* (eds.), *Literatura y multime-*

[25] Todos los enlaces que aparecen en este trabajo han sido re-consultados el 20/06/2025.

[26] *Vid.* De José Romera Castillo, "Líneas de investigación teatral en el Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías (SELITEN@T)", en José Romera Castillo, *Teselas teatrales actuales* (Vigo: Ediciones Invasoras, 2025, págs. 7-67).

dia (Madrid: Visor Libros, 1997, 386 págs.)[27], con presentación de José Romera (UNED), donde aparecen las sesiones plenarias de José Romera Castillo (UNED), Antonio R. de las Heras (Universidad Carlos III de Madrid), Francisco A. Marcos Marín (Universidad Autónoma de Madrid), Germán Ruipérez (UNED), Enric Bou (Brown University, Estados Unidos), Joaquín M.ª Aguirre (Universidad Complutense de Madrid) y Francisco Gutiérrez Carbajo (UNED) —además de las de Jenaro Talens (Universidad de Valencia), Javier Blasco (Universidad de Valladolid), Orlando Carreño y Jorge Urrutia (Universidad Carlos III) que no aparecieron publicadas por voluntad expresa de sus autores—; además de trece comunicaciones sobre "Literatura y multimedia" y otras seis sobre "Enseñanza de la literatura", todas previamente seleccionadas.

El decimotercero, cuyos resultados pueden leerse en José Romera Castillo (ed.), *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)* (Madrid: Visor Libros, 2004, 478 págs.)[28], se celebró con-

---

[27] Con reseñas de Mar Cruz Piñol, en *Signa* 7 (1998), págs. 397-403 (también en https://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/32975/24920) y en la revista electrónica *Espéculo* 6, julio (1997); José Antonio Millán, "Los nuevos soportes del texto", *El País* (*Babelia* 360), 3 de octubre (1998), pág. 13; Alfredo Rodríguez López-Vázquez, en *Lenguaje y Textos* 10 (1997), págs. 375-376; Emilia Cortés Ibáñez, en *Epos* XIV (1998), págs. 711-712 (también en https://revistas.uned.es/index.php/EPOS/article/view/10093) y Josep A. Feustle, Jr., en *Hispania* (USA) 82.1 (march, 1999), págs. 108-109 (en inglés).

[28] Con reseñas de Mar Rebollo Calzada, en *Las Puertas del Drama* 19 (2004), págs. 36-38, en línea: https://www.aat.es/pdfs/drama19.pdf; Irene Aragón González, en *Epos* XX/XXI (2004-2005), págs. 481-483, en línea: https://revistas.uned.es/index.php/EPOS/article/view/10501/10039); Francisco Gullón de Haro, en *Signa* 14 (2005), págs. 401-405, en línea: https://bib.cervantesvirtual.com/FichaObra.html?Ref=029229 y Petra García Cerro, en *Anales de la Literatura Española Contemporánea* 31.2 (2006), págs. 313 / 699-317 / 703. Cf. además de José Romera Castillo, "Sobre teatro, prensa y nuevas tecnologías", en Fidel López Criado (ed.), *Literatura y periodismo. Estudios de Literatura Española Contemporánea* (A Coruña: Artabria -Grupo de Investigación de la Universidad de A Coruña- / Diputación Provincial, 2006, págs. 323-336) —incluido en dos capítulos, "Sobre teatro y prensa" y "Sobre teatro y nuevas tecnologías", en mi libro, *Teatro español entre dos siglos a examen* (Madrid: Verbum, 2011, 337-352 y 388-409, respectivamente).

juntamente en la UNED y en Casa de América (Madrid), del 25 al 27 de junio de 2003, subvencionado por la Subdirección General de Teatro (INAEM) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Tras la presentación de José Romera Castillo (UNED), por lo que respecta a las relaciones del teatro con la prensa escrita (diaria) y revistas, además de las intervenciones en sesiones plenarias de Andrés Amorós (Universidad Complutense), Felipe B. Pedraza (Universidad de Castilla-La Mancha), Ángel Berenguer y Manuel Pérez Jiménez (Universidad de Alcalá) y José Romera Castillo (UNED), el volumen de actas recoge las intervenciones en las dos Mesas Redondas[29], llevadas a cabo en Casa de América, sobre: a) "Crítica de Revistas y Cartelera", en la que participaron, bajo la coordinación de Guillermo Heras, Juan Antonio Hormigón (RESAD), Liz Perales (*El Cultural*), Eduardo Quiles (*Art Teatral*), Javier Vallejo (*Babelia-El País)* y Javier Villán *(El Mundo*) y b) "Crítica de Periódicos y Cartelera", en la que intervinieron, bajo la coordinación de Íñigo Ramírez de Haro, Jerónimo López Mozo (Dramaturgo), Jorge Dubatti (Universidad de Buenos Aires y crítico teatral), así como los críticos teatrales españoles Juan Ignacio García Garzón (*ABC)*, Juan Antonio Vizcaíno (*La Razón*) y Eduardo Haro Tecglen (*El País*). La segunda parte del Seminario, dedicada a las relaciones del teatro con las nuevas tecnologías en el espacio cronológico marcado, contó con las intervenciones del dramaturgo Jesús Campos y de los críticos Monique Martinez (Université de Toulouse-Le

[29] El día anterior (el 24 de junio), se celebró una Mesa Redonda, sobre "Universidad y Cartelera", bajo mi coordinación, en la que intervinieron, por España, Ángel Berenguer (Universidad de Alcalá), Ignacio García May (Dramaturgo / RESAD), César Oliva (Universidad de Murcia), Juan Vicente Martínez Luciano (Universidad de Valencia), Eduardo Pérez-Rasilla (Universidad Carlos III) y José Romera Castillo (UNED) y por algunas universidades extranjeras Jorge Dubatti (Universidad de Buenos Aires), Miguel Ángel Giella (Carleton University, Canadá) y Monique Martinez (Université de Toulouse-Le Mirail). El texto de las intervenciones está recogido en la revista de la Casa de América, *Cuadernos Escénicos* 5 (2003), págs. 65-80. Las tres Mesas Redondas constituyeron un foro sobre *¿Abismo entre Universidad, Crítica y Cartelera?* al que asistieron, durante los dos días, numerosas personas.

Mirail) y Sanda Golopentia Eretescu (Brown University), Antonio Tordera (Universidad de Valencia), Francisco Gutiérrez Carbajo (UNED), Patricia Trapero (Universidad de Les Illes Balears), José M.ª Paz Gago (Universidad de La Coruña) y Francisca Martínez (Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, de la Universidad de Alicante). Se publican, además, tras previa selección, quince comunicaciones sobre los dos aspectos.

El vigésimo segundo, publicado por José Romera Castillo (ed.), *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI* (Madrid: Verbum, 2013, 556 págs.)[30], que tuvo lugar en la sede la UNED de Madrid, en colaboración con el Centro de Documentación Teatral (INAEM del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte) y del Instituto del Teatro de Madrid, del 25 al 27 de junio de 2012, con las intervenciones de los dramaturgos Luis Araújo, Diana de Paco Serrano y Jerónimo López Mozo; y de los críticos Juan Ignacio García Garzón (*ABC*), Emmanuelle Garnier (Univesité de Toulouse-Le Mirail), José Romera Castillo (UNED), Berta Mu-

[30] Con crónica-reseña de Nerea Aburto González, en *Anagnórisis. Revista de Investigación Teatral* 6, diciembre (2012), págs. 185-191; además de las reseñas de Sara Boo Tomás, en *Anagnórisis 8*, diciembre (2013), págs. 165-169, en línea: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4701275; Miguel Ángel Jiménez Aguilar, en *Epos* XXIX (2013), págs. 546-547, en línea: https://revistas.uned.es/index.php/EPOS/article/view/15206/13331; Manuel F. Vieites, en *ADE-Teatro* 148 (diciembre, 2013), págs. 187-188; Laura Arroyo Martínez, en *Cálamo FASPE* 62 (julio-diciembre, 2013), págs. 101-102; Jesús G. Maestro, en *Crítica Bibliopráhica* (Vigo: Academia del Hispanismo), 01/08/2013, Ana Prieto Nadal, en *Signa* 23 (2014), págs. 929-933, en línea: https://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/11774/11221; Gabriela Cordone, en *Don Galán. Revista de Investigación Teatral* 4 (2014), en línea: https://www.teatro.es/contenidos/donGalan/donGalanNum4/pagina.php?vol=4&doc=7_15&romera-castillo-jose-teatro-e-internet-en-la-primera-decada-del-siglo-xxi&gabriela-cordone); Roberto García de Mesa, en *Revista de Literatura* LXXVII.154 (2015), págs. 658-660, en línea: https://revistadeliteratura.revistas.csic.es/index.php/revistadeliteratura/article/view/377/392) y Wilfried Floeck, en *Estreno. Cuadernos del Teatro Español Contemporáneo* (Austin College) 41.2, otoño, [Reseñas, 7-10], en línea:https://l.facebook.com/l.php?u=http%3A%2F%2Fartemis.austincollege.edu%2Facad%2Fcml%2Flbueno%2Festreno%2Festrenopagina%2Freviews.pdf&h=iAQH0d50c.

ñoz Cáliz (CDT), Miguel Á. Pérez Priego (UNED), Germán Vega García-Luengos (Universidad de Valladolid), Ana M.ª Freire y M.ª Pilar Espín Templado (UNED), entre otros. Además de veinticinco comunicaciones, publicadas tras previa selección. Puede verse una grabación en http://teleuned.uned.es/teleuned2001/directo.asp?ID=6116&Tipo=C y http://teleuned.uned.es/teleuned2001/directo.asp?ID=6117&Tipo=C.

Además, del XXXIV seminario internacional que versó sobre *Literatura, teatro e inteligencia artificial* (UNED, 25-27 de junio de 2025), cuyos resultados se publican en este volumen.

4.1.2. Estudios propios

En segundo lugar, traeré a colación una serie de trabajos míos relacionados con el tema que nos ocupa sobre la literatura, el teatro y las nuevas tecnologías —en el que he sido un tanto pionero en su estudio—[31].

a) Sobre literatura

Romera Castillo, José (1996). "Literatura y multimedia: una apuesta por el ciberespacio didáctico". En su obra, *Enseñanza de la Lengua y la Literatura (Propuestas metodológicas y bibliográficas)*, 217-250. Madrid: UNED.

- (1997a). "Literatura y nuevas tecnologías". En *Literatura y multimedia*, José Romera Castillo *et alii* (eds.), 13-82. Madrid: Visor Libros.

- (1997b). "Literatura y nuevas tecnologías". En *La informática desde la perspectiva de los educadores*, Catalina M. Alonso y Domingo J. Gallego (eds.), II, 721-726. Madrid: R. A. Comunicación Gráfica (En soporte impreso y CD-ROM). [Recogido tam-

[31] Más información puede verse en el *curriculum vitae* de José Romera Castillo: https://www.uned.es/universidad/inicio/dam/jcr:a5edb31d-f7ee-4c20-bd10-1c06cf831d09/CV_extenso_Jose_Romera.pdf.

bién en Catalina M. Alonso y D. J. Gallego (eds.), *Aplicaciones Educativas de las tecnologías de la información y la comunicación* (Madrid: UNED, 2001, 229-240).]

- (1998a). "Sobre literatura y multimedia". En *Estudios en honor del profesor Josse de Kock*, Nicole Delbecque y Christian De Paepe (eds.), 919-924. Lovaina (Bélgica): Leuven University Press.

- (1998b). "Literatura y nuevas tecnologías". *Cuadernos Cervantes de la Lengua Española* 18, 77-83.

- (1998c). "Los multimedia ¿un nuevo mito para la literatura?". En *Mitos (Actas del VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica)*, Túa Blesa (ed.), I, 207-212. Zaragoza: Anexos de *Tropelías*.

- (1999a). "Educación literaria y nuevas tecnologías: unas lecturas bibliográficas". En *Educación lingüística y literaria en el ámbito escolar*, Antonio Romero *et alii* (eds.), 45-51. Granada: Grupo Editorial Universitario.

- (1999b). "El uso del CD-ROM en la enseñanza de la lengua y la literatura". En *Estudios de Lingüística Hispánica. Homenaje a María Vaquero*, Amparo Morales *et alii* (eds.), 536-549. San Juan: Editorial de la Universidad de Puerto Rico (también puede leerse en https://books.google.com/books?id=O7uh8WbWj1oC&pg=PA536&lpg=PA536&dq=Jos%C3%A9+Romera+Castillo&source=bl&ots=RQUuZfBwXT&sig=qHmE6yc23l-R2Jh3orBQYyCLijY&hl=es&ei=6YUgTIarI5WSjAeIn-QD&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CBMQ6AEwADgU#v=onepage&q=Jos%C3%A9%20Romera%20Castillo&f=false). [Publicado también en *Almirez* (Centro Asociado a la UNED, Córdoba) 10 (2001-2002), 289-300.]

- (2000). "Narrativa y nuevas tecnologías". En *Narrativa española actual*, L. Cobo Navajas y L. Latorre Cano (eds.), 11-25. Jaén: Centro Asociado "Andrés de Vandelvira" de la UNED.

- (2001). "Literatura y nuevas tecnologías". En *La semiótica actual (Aportaciones del VI Simposio Internacional de la Asocia-*

ción Andaluza de Semiótica), Manuel Á. Vázquez Medel y Ángel Acosta (eds.), 49-62. Sevilla: Alfar.

b) Sobre teatro

Romera Castillo, José (2006). "Sobre teatro, prensa y nuevas tecnologías". En *Literatura y periodismo. Estudios de Literatura Española Contemporánea*, Fidel López Criado (ed.), págs. 323-336. A Coruña: Artabria -Grupo de Investigación de la Universidad de A Coruña- / Diputación Provincial.

- (2008). "Hacia un estado de la cuestión sobre teatro y nuevas tecnologías en España". *Signa* 17, págs. 17-28. Disponible en https://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/6171/5904.

- (2011). "Sobre teatro y nuevas tecnologías". En su libro, *Teatro español entre dos siglos a examen*, págs. 388-409. Madrid: Verbum.

- (2013). "Sobre teatro e Internet en el SELITEN@T". En *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*, José Romera Castillo (ed.), págs. 11-32. Madrid: Verbum.

- (2020). "Teatro, pandemia y salas virtuales". *Ideal. Diario Regional de Andalucía*, 8 de octubre, pág. 23. Disponible en https://www.ideal.es/opinion/teatro-pandemia-salas-20201008202503-nt.html; https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2021/01/de-buenas-letras-20-10-08.pdf y en el *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 14-15 (enero-diciembre, 2020), pág. 430 Disponible en https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2021/02/Bolet%C3%ADn-N%C3%BAmeros-14-15-Enero-Diciembre-2020.pdf y https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9596799.

c) Sobre literatura y teatro

Romera Castillo, José (2008). "Investigación y difusión de la literatura y el teatro en relación con las nuevas tecnologías: algunos

ejemplos publicados en castellano en España". En *Literaturas del texto al hipermedio*, Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo (eds.), págs. 71-99. Barcelona: Anthropos. Disponible parte del trabajo en https://es.scribd.com/document/575623374/Introduccion-Romero-Dolores-Literaturas-Del-texto-Al-hipermedia.

- (2010). "Literatura, teatro y nuevas tecnologías: investigaciones en el SELITEN@T (España)". *Epos* XXVI, págs. 409-420. Disponible en https://revistas.uned.es/index.php/EPOS/article/view/10651/10189.

- (2012). "La literatura y el teatro en la era digital (algunas notas)". En *Informes futuro enespañol.es*. Disponible en https://www.yumpu.com/es/document/view/16119999/informes-el-futuro-en-espanol.

4.1.3. Otros estudios

Asimismo, bajo mi dirección, se han realizado las tesis de doctorado de:

- Ricardo de la Torre Rodríguez, *Teatro e Internet: Galicia (2000-2010)* (2015) —inédita, aunque disponible en https://www.uned.es/universidad/inicio/estudios/formacion-permanente/cursos/centro-investigacion-SELITENT/estudios-sobre-teatro.html-.

- Nerea Aburto González, *Presencia en Internet del teatro vasco (2000-2009)* (2015) —inédita, aunque disponible en https://www.uned.es/universidad/inicio/estudios/formacion-permanente/cursos/centro-investigacion-SELITENT/estudios-sobre-teatro.html—.

- Así como las Memorias de Investigación, *Hipertexto y literatura*, de Beatriz Paternain Miranda (1997)[32]; *Herramientas*

[32] Autora de los trabajos, entre otros, "Teorías que avalan el concepto de autor en el hipertexto", en José Romera Castillo *et alii* (eds.), *Literatura y multimedia* (Madrid: Visor Libros, 1997, págs. 297-302) y "Biografías en Internet de escritores en lengua castellana", en José Romera Castillo y Francisco Gutiérrez Carbajo (eds.), *Biografías literarias (1975-1997)* (Madrid: Visor Libros, 1998, págs. 585-591).

para el estudio de la literatura española e hispanoamericana en la red Internet, de Asunción López-Varela Azcárate (2004) —publicada en http://www.liceus.com—; *La literatura en el nuevo entorno digital: el hipertexto. Presencia / ausencia de cuentistas españoles de la década de los noventa en la red*, de José M.ª García Linares (2008); *Presencia en Internet de compañías de teatro gallegas (2000-2009)*, de Ricardo de la Torre Rodríguez (2011) -http://www.uned.es/centro-investigacion-SELITEN@T/pdf/tfm/De%20la%20Torre.pdf- y *Presencia en Internet del teatro vasco (Vizcaya-Bizkaia) (2000-2009)*, de Nerea Aburto González (2011). Así como la Tesis de Magíster de Gina Catalina Loaiza Mancipe, *Internet como medio de difusión del texto literario: Un acercamiento a "El amor en los tiempos del cólera", de Gabriel García Márquez y "Melodrama", de Jorge Franco*, defendida en el Máster de Alta Especialización en Filología Hispánica del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (2011). Además del Trabajo Fin de Máster, *La videoinstalación, la videoproyección y el videoarte en las creadoras contemporáneas españolas*, de Giovanna Manola (2012), dirigido por Raquel García Pascual.

- También, bajo mi orientación, Ediciones de la UNED ha publicado dos libros al respecto: de Carlos Moreno Hernández, *Literatura e hipertexto. De la cultura manuscrita a la cultura electrónica* (Madrid: UNED, 1998) y de Ricardo Serrano Deza, *Manual de análisis infoasistido de textos aplicado al teatro de los Siglos de Oro* (Madrid: UNED, 2001; con "Presentación" de José Romera Castillo)[33]. Asimismo, la revista *Signa* (n.º 17, 2008, págs. 11-150) —también en http://bib.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/12482207571353744198846/index.htm—, ha publicado la

[33] Con reseña de Irene Aragón González, en *Signa* 11 (2002), págs. 341-344 (también en http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/signa-revista-de-la-asociacion-espanola-de-semiotica-5/html/025dabac-82b2-11df-acc7-002185ce6064_36.html#I_66_).

sección monográfica, coordinada por nuestra colaboradora Dolores Romero López, *Sobre teatro y nuevas tecnologías*[34].

- Asimismo, José Romera Castillo, como director, en "La revista *Signa:* 25 años de andadura científica", en el n.º 25 (2016), págs. 13-76, ha recogido una relación, por secciones temáticas, de todo lo publicado en ella desde 1992 a 2016 (disponible en http://www.cervantesvirtual.com/obra/revista-signa/; http://www2.uned.es/centro-investigacion-SELITEN@T/pdf/signa/SIGNA_25_NUMEROS.pdf y https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/426140), así como hay trabajos sobre estos temas en los números siguientes (https://revistas.uned.es/index.php/signa).

4.2. El XXXIV Seminario internacional

El XXXIV Seminario Internacional del Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías sobre *Literatura, teatro e inteligencia artificial*, en colaboración con la Academia de las Artes Escénicas de España, la Asociación Internacional de Teatro del siglo XXI, la Asociación Española de Semiótica, el Instituto del Teatro de Madrid y el Laboratorio de innovación en humanidades digitales, se celebró en la UNED, en Madrid, del 25 al 27 de junio de 2025, bajo la dirección del profesor emérito José Romera Castillo[35]. Una grabación completa del seminario está dispo-

[34] Donde aparece mi trabajo, "Hacia un estado de la cuestión sobre teatro y nuevas tecnologías en España", *Signa* 17 (2008), págs. 17-28. Disponible en http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/56814067650125008921457/029455.pdf?incr=1

[35] Puede verse la primera circular en https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:EU:d7fd5b91-47a4-4e33-a6ea-8955cae126e9; así como el programa en https://www.uned.es/universidad/inicio/dam/jcr:0dd43135-89a0-4702-a1d9-345b3f0a4e5a/Programa%2034%20Seminario.pdf. Un breve resumen panorámico por José Romera Castillo, "XXXIV Seminario del Centro de investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías: *Literatura, teatro e inteligencia artificial"* (25 de junio), en https://canal.uned.es/video/685e496380505f3bc200e9f4. La sesión de inauguración puede verse en https://canal.uned.es/video/685cef409d0188787908cfae.

nible en https://canal.uned.es/series/685c4445b7b6829b240dcc83. Por otra parte, en cada uno de los trabajos del volumen se constata el enlace a la grabación de la exposición oral de cada participante[36].

En efecto, los resultados del encuentro científico, como se viene constatando, se publican en este volumen. Pero algunos de los trabajos presentados no se incluyen por deseo expreso de sus autores, por diversas razones, por lo que remito, con su autorización, a las exposiciones orales presentadas en el seminario internacional, ya que, sin duda, contribuyen a enriquecer lo publicado. Son los siguientes:

> Javier Blasco Pascual (Universidad de Valladolid): "Cervantes y la inteligencia artificial". La intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685cf3c63e475abad70aaa84.
>
> Julio A. Gonzalo Arroyo (UNED): "¿Podrá ser una inteligencia artificial quien escriba la gran novela del siglo XXI? Experimentos y reflexiones en torno a la creatividad de los grandes modelos de lenguaje". La intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685cf4a911a0a79e3e0531c4.
>
> Guillermo Marco Remón (UNED): "Cuando la IA escribe literatura: qué nos revela sobre el juicio de los lectores". La intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685cf5086307d1e60e0e3c6a.
>
> Frank Fischer (Freie Universität Berlin, Alemania): "*DraCor* y escenarios de uso para la inteligencia artificial". La intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/68623cd26a8bdf55d30c8d68.
>
> Inauguración del Seminario. Las intervenciones pueden verse en https://canal.uned.es/video/685cef409d0188787908cfae.

[36] Además de mis trabajos sobre la literatura, el teatro y la inteligencia artificial indicados anteriormente.

Salutación del Rector de la UNED, Dr. Ricardo Mairal Usón. La intervención, junto con la del profesor José Romera Castillo, puede verse en https://canal.uned.es/video/685e4a5b820166a4cf06d81a.

Clausura del seminario. Las intervenciones pueden verse en https://canal.uned.es/video/686238922bbb3efbfc002682.

Presentación de libros:
Inmaculada Plaza Agudo (UNED / SELITEN@T): José Romera Castillo, ed. (2024). *Teatro y Medicina en el primer cuarto del siglo XXI* (Actas del XXXIII Seminario internacional del SELITEN@T). Madrid: Verbum. Que puede verse en https://canal.uned.es/video/685e4f277a2873806e064b25.

Angelica Giordano Paredes (UNED / SELITEN@T): José Romera Castillo (2025). *Teselas teatrales actuales*. Vigo: Ediciones Invasoras. Que puede verse en https://canal.uned.es/video/685e4fb79d40923ee10ea734.

Asimismo, como director del centro de investigación quiero expresar el agradecimiento a los patrocinadores del encuentro (la UNED, la Facultad de Filología y el departamento de Literatura Española y Teoría de la Literatura; el Laboratorio de Humanidades Digitales, la Academia de las Artes Escénicas de España, la Asociación internacional del Teatro del siglo XXI, la Asociación Española de Semiótica y el Instituto del Teatro de Madrid), a los ponentes y asistentes al seminario, así como al equipo del SELITEN@T (Francisco Gutiérrez Carbajo, Raquel García-Pascual, Inmaculada Plaza Agudo, Maria Angelica Giordano Paredes y Rocío Ortuño Casanova) porque sin su trabajo no hubiese sido posible llevar a cabo el encuentro científico.

El próximo seminario (el 35) sobre *Teatro y derechos humanos en el primer cuarto del siglo XXI* (n)os espera, en la sede de la

Universidad Nacional de Educación a Distancia, en Madrid, del 24 al 26 de junio de 2026.

5. PARA TERMINAR… POR AHORA

No quisiera terminar, en primer lugar, sin referirme a una lectura, muy apropiada, creo, para el ámbito tratado. Me refiero a la excelente novela, *Los vínculos artificiales*[37], del joven francés Nathan Devers, escritor y profesor de Filosofía, donde se examinan la función de las redes sociales y la inteligencia artificial, unos sistemas que manejamos y nos maneja en la vida real de hoy.

Hasta aquí unos apuntes de un casi neonato, de un aficionado, dispuesto a seguir aprendiendo mientras viva, por lo que hago míos los versos machadianos del poema "He andado muchos caminos", insertos en *Soledades*:

> He andado muchos caminos,
> he abierto muchas veredas;
> he navegado en cien mares,
> y atracado en cien riberas.

Y ahora me inscribo en uno más, en el de la inteligencia artificial, que avanza exponencialmente, con sus defensores y detractores, sobre la que he querido traer estas breves e incompletas reflexiones a vuestra consideración, teniendo en cuenta que son y serán de interés para nuestras vidas futuras, en general, y para el uso de la literatura y el teatro, en particular. Para su examen con mayor rigor y amplitud, según se ha mencionado anteriormente, pueden verse los resultados del 34 seminario internacional del SELITEN@T, *Literatura, teatro e inteligencia artificial*, que se publican en este volumen.

---

[37] Madrid: Alianza, 2023.

Ahora, para terminar, indico que la IA podrá ser una herramienta de ayuda —y no de sustitución— de los creadores y estudiosos de la literatura y del teatro, con el fin de conseguir un mundo artístico mejor para los seres humanos, en general, y para cada uno de nosotros en particular. Por ello, en un tema tan controvertido, pero tan actual, traigo a colación la sentencia de *Juan de Mairena*: "no hagáis caso de cuanto yo os diga" —quizás un poco, sí—, porque según el dicho quijotesco, "Cada uno es artífice de su propia ventura"[38]. Vale…

[38] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685cf13870a287cd720600bc [25/06/2025].

ASPECTOS GENERALES

NOTAS ACERCA DE LA PROBLEMÁTICA JURÍDICA DE LA RELACIÓN ENTRE CREACIÓN LITERARIA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

NOTES ON THE LEGAL PROBLEMS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN LITERARY CREATION AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Guillermo OROZCO PARDO
Universidad de Granada / Academia de Buenas Letras de Granada
gorozco@go.ugr.es
Margarita OROZCO GONZÁLEZ
Universidad de Murcia

Resumen: La entrada de los sistemas de inteligencia artificial en el campo de las creaciones literarias, artísticas y científicas supone un desafío que va más allá de la mera posibilidad de infracción de los derechos de autor. La concepción "antropocentrista" del objeto y fundamento de los derechos fundamentales, puesta en cuestión en una reciente sentencia de nuestro Tribunal Constitucional, y la superación del concepto "subjetivo" del" derecho moral" de autor da entrada a un nuevo y complejo debate sobre la IA generativa y la titularidad de sus obras, pero surgen nuevos dilemas como el efecto de "suplantación creativa" mediante obras creadas por IA "a la amera de un autor determinado sin que a veces se pueda detectar la identidad y originalidad de su procedencia. Pero el problema es más complejo por cuanto la IA está interviniendo en el mercado de la Cultura mediante censura "algorítmica" y su capacidad de influir en el las líneas editoriales y manipulando la demanda de contenidos a veces en base a criterios e intereses muy alejados de la ética social y la evolución cultural. Estas líneas pretenden abrir un debate sobre tales cuestiones que incumben a juristas, creadores, editores y a la sociedad en su conjunto.

Palabras clave: Inteligencia artificial generativa. Libertad de creación. Derechos de autor. Censura.

Abstract: The entry of Artificial Intelligence systems into the field of literary, artistic and scientific creations is a challenge that goes beyond the mere possibility of copyright infringement. The "anthropocentric" conception of the object and foundation of fundamental rights, called into question in a recent ruling of our Constitutional Court, and the overcoming of the "subjective" concept of the "moral right" of authorship gives rise to a new and complex debate on generative AI and the ownership of its works, but new dilemmas arise such as the effect of "creative impersonation" through works created by AI "at the mercy of a specific author without sometimes the identity and originality of their origin can be detected. But the problem is more complex because AI is intervening in the culture market through "algorithmic" censorship and its ability to influence editorial lines and manipulating the demand for content, sometimes based on criteria and interests far removed from social ethics and cultural evolution. These lines are intended to open a debate on such issues that concern jurists, creators, publishers and society as a whole.

Keywords: Artificial Intelligence. Literary. Artistic and scientific creations. Copyright. Censorship.

1. ACOTACIONES SOBRE PROBLEMÁTICA JURÍDICA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

No cabe la menor duda de que la inteligencia artificial es un objeto de estudio para los juristas a la par que un bien precisado de una regulación jurídica completa, coherente y dinámica por su evolución como "salto cualitativo" superior en sus posibles consecuencias a otros "inventos" de la humanidad como el fuego, la rueda, la imprenta, la electricidad y, más recientemente, la Informática de la cual deriva. Dada sus múltiples aplicaciones y tipologías, la IA plantea un desafío relevante al Derecho al que no siempre se está dando una respuesta adecuada, sea por su vertiginosa evolución, por la complejidad de su contenido y por la falta de un alineamiento de las necearía coordinación ética entre los distintos países (Lassalle, 2022).

Para el Reglamento UE. de Inteligencia Artificial (RIA) un sistema de IA es el que, basándose en datos y entradas recabados de otras máquinas, bases o de personas, deduce como alcanzar unos objetivos propuestos, para lo cual aplica técnicas de "machine learning", es decir que aprende de datos para alcanzar objetivos específicos, y utiliza estrategias basadas en la lógica y el conocimiento, que infieren a partir de conocimientos codificados o representaciones simbólicas o conocimiento y deducción lógica. Con ello genera una información de salida consistente en contenidos, predicciones, recomendaciones, o decisiones aplicables al entorno en el que actúa. Y es la capacidad de un sistema de IA para funcionar con diversos niveles de autonomía y adaptarse mientras está en uso, lo que lo distingue de los sistemas de software tradicionales (Del Jesús *et alii*, 2022).

El RIA habla de "sistemas de IA" en plural por cuanto tiene presente su nivel tecnológico, complejidad y riesgos que compartan, y distingue los de "propósito general, los de Alto Riesgo y los prohibidos", delimitando su regulación en cada caso. Sin entrar en detalles conceptuales clasificatorios ajenos a nuestro propósito ya que, como afirma Pintado Alcázar (2024), son diversas las ciencias que se ocupan de la materia, por lo que cabe reducir la definición al Diccionario de la RAE para el que se trata de sistemas que ejecutan operaciones comparables a las que realiza la mente humana.

Como nos recuerda Herrera de las Heras (2022: 18 y siguientes), no cabe unificar en un solo concepto las diversas proyecciones de la IA ya que podemos estar ante sistemas de software gestionados por un algoritmo de propósito general o para tareas específicas, entrenados mediante aprendizajes con datos relativos a informaciones de sectores concretos de actuación (gestión de reclamaciones de consumo, enseñanza, etc.) y también ante máquinas más o menos complejas —robots— que realizan tareas en sectores determinados de la producción o fabricación de bienes o prestación de servicios —plantas de fabricación o ensamblaje de automóviles, coche autó-

nomo — que "colaboran" con la actividad humana o sustituyen a las personas con un mayor o menor grado de autonomía. Lo cierto es, como señala este autor, que se trata de un concepto complejo relativo a una tecnología, con distintas aplicaciones, que hace que los sistemas realicen "un comportamiento inteligente" en virtud del cual interactúan con un entorno, procesar la información y adoptar decisiones susceptibles de ser ejecutadas por ellos mismos.

Para construir un marco regulatorio de la IA, hemos de tener presente que se trata de un contexto legal muy complejo que abarca distintas ramas del Derecho —Público y Privado— como el Derecho Civil, Penal, Mercantil, Fiscal, Laboral o Administrativo e incluso materias especializadas. En efecto, las cuestiones a plantear son muy diversas y afectan a materias como el derecho de la persona —Estatuto jurídico de los robots— protección de derechos fundamentales, Responsabilidad civil y penal, seguridad de productos, sistemas y redes, mercado único digital, relaciones laborales, propiedad intelectual e industrial y protección de consumidores. Y para elaborar ese marco legal debemos seguir unas directrices éticas basadas en conceptos jurídicos como la equidad, la libertad, la seguridad, la privacidad, la dignidad y la transparencia en actividades como el diseño de los algoritmos y demás tereas concernientes a la IA[1].

Tengamos presente que la IA no sólo completa o sustituye al ser humano en diversas tareas industriales o científicas, sino que puede influir en las decisiones de las personas, las empresas e instituciones e incluso superar su inteligencia, de manera que tales decisiones estarían ya pre-condicionadas por "juicios basados en algoritmos" adquiriendo la AI un poder de decisión e influencia para tomar decisiones, o al menos condicionarlas, en diversos or-

[1] No obstante, hemos de tener presentes las dificultades de "exportar" al mundo digital las construcciones jurídicas constitucionales del "mundo real", porque como afirma Balaguer Callejón (2022: 54 y siguientes) el mundo de los algoritmos no es "país para juristas".

denes relevantes de la vida social. Los robots inteligentes tendrán una "vocación social" pues interactuarán con los humanos en ámbitos como los servicios médicos, la asistencia, el transporte, la comunicación, el trabajo o la educación, más allá de una mera labor mecánica por lo que habrá una "relación simbiótica" que dará lugar a la denominada "comunidad simbiótica" integrada por los humanos en cuanto seres sociales que *conviven* y los robots como "simbiontes" que participan de ese grupo organizado, como afirma Ercilla García (2019).

Por tanto, son progresivamente reconocidos como "actores sociales" que observan conductas o actuaciones jurídicamente relevantes y, por tanto, pierden su carácter inicial de "instrumento" o "herramienta" para la actuación de las personas, por lo que se convierten en "actores sociales" pasando de ser *objetos* —bienes— a ser "agentes" y que de ello se deduzca un "efecto de sustitución" en función del grado de autonomía que el código o algoritmo les otorgue a los robots. Esto ha llevado a un sector de la doctrina a plantear la necesidad de dotar al ordenamiento de un nuevo Derecho que regule de forma integral, sistemática y coherente todo el conjunto de relaciones jurídicas y de problemas que la IA y la robótica van a generar en la sociedad. Por tanto, categorías como los conceptos de personalidad, capacidad, bienes, productos, normas o estatuto jurídico van a evolucionar para adaptarse a esta dinámica.

Al abordar los diversos problemas que la IA está generando en su relación con la creación literaria, científica y artística podemos constatar que sus proyecciones son diversas por cuanto hay un efecto de "sustitución" del ser humano que va más allá del simple plagio hasta una "suplantación de autoría", la generación de obras "nuevas" cuya titularidad es discutible, la generación de "sesgos" que alteran el mercado literario y la "*ciber censura*" de obras que son objeto de difusión en la Red o fuera de ella.

2. INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y DERECHOS DE AUTOR

Los editores franceses (SNE y SGL) han denunciado que la IA utiliza "de forma masiva" obras protegidas por los derechos de autor sin autorización de sus titulares para "entrenarla", sean autores o editores y con este fundamento han denunciado a META por la infracción de tales derechos. En España la normativa en curso de aprobación impone la transparencia en cuanto exige que se "identifiquen" los contenidos generados por la Inteligencia Artificial, para evitar no solo el plagio, sino la alteración de las obras o la suplantación de identidad de los autores.

El derecho de autor, desde un prisma básico, articula la atribución de un derecho de propiedad vinculado a la creación emanada de la mente humana, reconociendo, en resumen, los derechos de los autores de cualquier obra carácter científico, literario o artístico. Su objeto es la protección la obra fruto del intelecto del ser humano; así, de acuerdo con el artículo 10 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia (en adelante, TRLPI), "Son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas, expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro".

Atendiendo al citado objeto, en primer lugar, en base a lo establecido en el artículo en cuestión, para considerarla obra merecedora de protección, la creación intelectual debe cumplir con un requisito básico de originalidad. Esta exigencia, no definida ni dotada de contenido por la norma, ha sido desarrollada por doctrina y jurisprudencia, concluyendo que, en la forma de expresión de una idea, se entiende como atributo resultado de la actividad del ser humano y se alcanza a través de un proceso de evaluación, desde un prisma objetivo —predominante— y subjetivo. Con respecto de este

último, se observa la aportación realizada por su autor, requiriéndose que esta, siendo relevante, refleje su personalidad. Siguiendo la opinión de Sanjuan (2019: 88) al respecto, se concluye que "ese factor está íntimamente ligado al de la condición del autor como persona física, puesto que la impronta intelectual o personalidad artística única del autor a priori solo se entiende posible en un ser humano y no en una máquina". En relación con la primera, reclama la novedad, algo que, presentando cierta creatividad, sea distinto a lo creado o existente con anterioridad. Todo ello, sin olvidar, que el objeto de tutela no son las propias ideas, sino su plasmación en cualquier soporte, ya sea actual o desarrollado en el futuro.

Atendiendo a esa previsión básica, con un claro requisito, el art. 10 establece las reglas a contemplar para considerar obra susceptible de protección a una creación, ofreciendo, a continuación, un listado, no cerrado, de creaciones amparadas. Teniendo esto presente, no podemos olvidar que aparta de las expresamente contempladas, estará también protegida cualquier otra obra, pese a no contemplarse en este listado, si se trata de una creación original artística, literaria o científica original.

Según el artículo 10, se consideran obras, a ojos de la Propiedad Intelectual:

> a) Los libros, folletos, impresos, epistolarios, escritos, discursos y alocuciones, conferencias, informes forenses, explicaciones de cátedra y cualesquiera otras obras de la misma naturaleza.
> b) Las composiciones musicales, con o sin letra.
> c) Las obras dramáticas y dramático-musicales, las coreografías, las pantomimas y, en general, las obras teatrales.
> d) Las obras cinematográficas y cualesquiera otras obras audiovisuales.
> e) Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos o comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas, sean o no aplicadas.

f) Los proyectos, planos, maquetas y diseños de obras arquitectónicas y de ingeniería.
g) Los gráficos, mapas y diseños relativos a la topografía, la geografía y, en general, a la ciencia.
h) Las obras fotográficas y las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía.
i) Los programas de ordenador."

Añadiendo, el apartado 2, que "El título de una obra, cuando sea original, quedará protegido como parte de ella".

Centrándonos en el ámbito subjetivo, es decir, quién puede ser titular de derechos de autor, el art. 5 dispone que "Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica", mencionando, en el apartado segundo que, de manera excepcional, "de la protección que esta Ley concede al autor se podrán beneficiar personas jurídicas en los casos expresamente previstos en ella". Aquí nos encontramos con el segundo aspecto clave a observar en las creaciones intelectuales en aras a su protección por esta rama del Derecho: que sean creadas por un ser humano, requisito íntimamente ligado con el de presencia de originalidad.

Tal exigencia también se encuentra presente en el marco regulador aplicable a nivel europeo, en concreto, sin ánimo de exhaustividad, en el artículo 2.1 de la Directiva 2009/24/CE y en el artículo 4.1 de la Directiva 96/9/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, en los que se concreta que siempre debe de existir una persona física que realice el trabajo creativo. Lo mismo ocurre si atendemos a la postura adoptada por el Tribunal de Justicia de la Unión Europea, el cual ha declarado en varias ocasiones, en particular en el asunto C-5/08, Infopaq International A/S c. Danske Dagblades Forening, que el derecho de autor solo se aplica a las obras originales y que la originalidad debe reflejar la "creación intelectual propia del autor", lo que se interpreta en el sentido de que una obra original debe reflejar la personalidad del autor. Pese a las notorias diferencias

existentes entre el Derecho de autor continental y el propio de los sistemas anglosajones o del *Common Law*, basados en el derecho de *Copyright*, un punto común es esa exigencia de inteligencia humana detrás de la creación para el despliegue de la protección por esta rama del Derecho. Así se evidencia en la conocida sentencia norteamericana de Naruto vs. Slater, en la que se dirimía la cuestión acerca de a quién se le debía de reconocer la titularidad de los derechos como autor, si al fotógrafo que captó a Naruto, un mono que habitaba en el parque natural de "North Sulawesi", en Indonesia, o a dicho fotógrafo británico, David Slater, quien estableció los *presets* —configuró la cámara— y la dejó para que el propio macaco la cogiera, siendo este último quien capturó su propia imagen, a modo de *selfie*. En defensa de los derechos del animal, la asociación de defensa de estos, PETA, alegó que "fue resultado de una serie de acciones voluntarias y decididas por Naruto, sin la ayuda del Sr. Slater, que dieron lugar a obras originales de autor no atribuibles al Sr. Slater, sino a Naruto". En este célebre caso, el tribunal de instancia concluyó que Naruto no poseía capacidad jurídica, por lo que no podía ser titular de derechos.

El carácter antropocéntrico de la Propiedad Intelectual viene reafirmado si contemplamos las facultades que componen los derechos de autor, integradas, de un lado, por derechos patrimoniales, relacionados, por tanto, con la propia explotación de la obra, pero, también, por derechos morales, inalienables e irrenunciables, que se vinculan indisolublemente con la persona del autor, por el mero hecho de la creación, durante toda su vida y hasta 70 años después de su muerte, y, en el caso del derecho al nombre — a ser reconocido como creador de esa obra — no se extingue en ningún momento. Teniendo presente todo lo anterior, de acuerdo con Bercovitz (2017: 113), "sería absurdo tan siquiera especular con la posibilidad de una obra de ingenio cuya autoría no correspondiera a un ser humano", postura que ejemplifica de manera clara la esencia de la tutela que reconoce nuestro ordenamiento jurídico en el ámbito de las creaciones

de autor. Estos dos aspectos se tornan imprescindibles a la hora de abordar la problemática que presenta la capacidad de determinados sistemas de inteligencia artificial, en concreto la conocida como IA generativa, para crear contenidos —en formato texto, de audio, imágenes, vídeos, etc.

Repasados los aspectos básicos que presiden la protección que articula los derechos de autor en nuestro país, imprescindibles para comprender los retos a los que nos enfrentamos en este contexto, ante las posibilidades que presenta la IA, se hace necesario definir qué hemos de entender por un sistema de este tipo. Partiendo del interesante concepto de inteligencia artificial de Kaplan y Haenlein (2029: 18), para quienes se trata de "la capacidad de un sistema para interpretar correctamente datos externos, para aprender de dichos datos y emplear esos conocimientos para lograr tareas y metas concretas a través de la adaptación flexible", la generativa es aquella que, en respuesta a los *prompts* o instrucciones que recibe por el usuario, puede generar contenido "*original"* en formato audio, imagen, texto, vídeo, etc. En concreto, según IBM, "La IA generativa se basa en sofisticados modelos de *machine learning* denominados *modelos de deep learning* , es decir, algoritmos que simulan los procesos de aprendizaje y toma de decisiones del cerebro humano. Estos modelos funcionan identificando y codificando los patrones y las relaciones en enormes cantidades de datos, y utilizando después esa información para entender las peticiones o preguntas en lenguaje natural de los usuarios y responder con nuevos contenidos relevantes"[2].

Es por todos conocida, en la actualidad, la proliferación de numerosas herramientas de IA, accesibles para cualquier sujeto, incluso de forma gratuita, que, tras una mínima indicación por parte de este, es capaz de crear un contenido, cuanto menos novedoso o distinto, susceptible de ser considerado creativo[3]. La realidad,

[2] Fuente: https://www.ibm.com/es-es/topics/generative-ai [10/02/2025].

[3] *Vid.* https://www.abc.es/xlsemanal/a-fondo/inteligencia-artificial-arte-generativa-creatividad-artistas-peligro.html [13/02/2025].

no obstante, si tenemos en cuenta la definición anterior, es que dicho contenido generado será fruto del aprendizaje realizado por el sistema, a base de su entrenamiento con datos, entre los cuales se encuentran potencialmente obras protegidas por los derechos de autor. Teniendo esto presente, de manera básica, la problemática que presenta la IA generativa en relación con la Propiedad Intelectual radica, por un lado, en el debate de si sus creaciones pueden estar protegidas por esta rama del Derecho y, en su caso, a quién se le reconocería la titularidad y, por otro, si con su creación, se están vulnerando los derechos de los autores de las obras empleadas por el sistema para su entrenamiento.

Respecto del primer problema, como premisa inicial, hemos de puntualizar que el Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial nos deriva al marco regulatorio aplicable, por ende, a la normativa de PI. Analizando esta, en aplicación de lo ya señalado anteriormente, los contenidos generados por estos sistemas, a día de hoy, no se pueden considerar creaciones de autor, no pudiendo estar protegidos por la PI, ello por dos razones simples: no son resultado de la labor intelectual de una persona física, natural y, en segundo lugar, no se puede considerar una obra original, atendiendo a los criterios ya expuestos, al no reflejar la personalidad del autor, ni siendo resultado de decisiones "libres y creativas" de este[4].

Se plantea en la actualidad, atendiendo a la cuestión de si, cumpliendo el requisito de persona natural, podría ser considerado creador y, con ello, titular de los derechos de propiedad intelectual, bien el usuario que emplea la IA, bien el programador o titular/desarrollador del sistema o la propia inteligencia artificial. Con respecto al usuario, su intervención y esfuerzo intelectual en la creación del contenido es mínimo, considerándose insuficiente para poder considerarlo como su autor, al haberse limitado a introducir en el sistema determinadas indicaciones/instrucciones en las que se basa

[4] *Vid.* STJUE, (Sala Tercera) 1 de diciembre de 2011, asunto C-145/10.

este para generar el resultado. En relación con el desarrollador, de acuerdo con el TRLPI, tampoco puede ser considerado autor del output, puesto que no interviene en la creación del mismo —con independencia de los derechos que se le puedan reconocer sobre el propio software—, por cuanto, como puntualiza Rivadulla (2023: 3) éste "no tiene ninguna intención o voluntad de crear "obra" alguna. Simplemente programa, entrena y alimenta un sistema de IA que, siguiendo unas instrucciones, genera un contenido". Por último, la IA no puede ser considerada autora dado que, de un lado, no es una persona natural, no ostentando personalidad jurídica.

Sobre esta cuestión, no obstante, resulta interesante mencionar la postura defendida por la Oficina de Copyright norteamericana (United States Copyright Office — USCO) en su guía "Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence", publicada en marzo de 2023. En esta se concretan los criterios para el registro de obras que contengan material generado por el uso de inteligencia artificial, especificando que, para ser consideradas creaciones protegibles por la PI, deberán presentar originalidad y creatividad, además de ser resultado de la contribución significativa por el usuario, basándose para ello en la jurisprudencia del Tribunal Supremo de los Estados Unidos (Supreme Court of the United States), que dispone que el concepto de "obras de autoría" está limitado a aquellas creadas por los "autores humanos", como se sentó en el caso Burrow-Giles Lithographic CO. V. Saron. Partiendo de esta máxima, se determina que las creaciones en las que no haya quedado acreditada la participación humana, con carácter significativo —limitándose, en exclusiva, a especificar determinados *prompts*— no estarán protegidas, ya que, como concreta estos comandos "funcionan más como las instrucciones que le damos a un artista al que le encargamos una obra; identifican lo que el *prompt* desea que se represente, pero es la IA la que determina como se implementan estas instrucciones en el output (resultado)".

Sin embargo, en los casos en que esa intervención del ser humano sea mayor, seleccionando o disponiendo el material generado por la IA de manera creativa, el contenido resultante podría ser considerada como una obra, de modo que la protección dependerá de ese grado de participación del sujeto en el resultado final y solo recaerá sobre esos aspectos fruto de su labor creativa. Cabe aquí puntualizar que, como se detalla en la Guía, los solicitantes tienen la obligación de revelar la inclusión de contenido generado por IA en una obra presentada para su registro, especificando qué aspectos o partes de esta son resultado de la intervención de esta y cuáles de su labor creativa, siendo protegidos solo estos últimos, además de proporcionar una breve explicación de las contribuciones del autor humano a la obra. Cabe citar como ejemplos de célebres casos acontecidos en EE.UU., en los últimos años, en los que se denegó la inscripción en la Oficina de Copyright de las partes de obras creadas por IA, el de "A recent entrance to Paradise", de Steven Thaler[5], en noviembre de 2018, "Arya of the Dawn", de Kristina Kashtanova, en septiembre de 2022[6], en ambos se empleó la herramienta "Midjourney", o el caso "Suryast", de Ankit Sahni[7], en diciembre de 2023, quién se valió de RAGHAV. Sobre esta materia, más recientemente, la Oficina de Copyright ha publicado un informe, dividido en dos partes, la primera de ellas en junio de 2024, dedicada a las "Réplicas digitales"[8], y la segunda, que se centra en

[5] https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/a-recent-entrance-to-paradise.pdf [10/02/2025].

[6] https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf [10/02/2025].

[7] Verse un https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/SURYAST.pdf [10/06/2025]. Puede Interesante un análisis en M. Minero Alejandre (2024).

[8] Disponible en: https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-1-Digital-Replicas-Report.pdf [10/06/2025].

el análisis de la naturaleza protegible de las creaciones de la IA —titulado "Copyrightability"— en enero del corriente[9].

En relación con el segundo problema planteado, relativo a la utilización como inputs, por los sistemas de inteligencia artificial, de contenidos protegidos, a través de la técnica de *web scraping* o la minería de datos, ha quedado constatado en numerosas ocasiones, lo que ha dado pie a la interposición de demandas, de nuevo, principalmente en Estados Unidos, por parte de autores y asociaciones que representan sus intereses[10], pero también, en todo caso, de reivindicaciones en la industria creativa[11]. La cuestión aquí radica en la consideración de que el uso por la IA, para su entrenamiento, de contenidos protegidos por la Propiedad Intelectual, salvo en el caso de que se considere amparada por alguna excepción prevista en la normativa vigente[12], supondría una conculcación de los derechos de autor, de no recabarse la preceptiva autorización, máxime si no se respetan los escenarios en los que el autor haya ejercitado su derecho a la autoexclusión voluntaria (art. 4 Directiva 2019/790).

En el contexto nacional y europeo, las garantías que aporta el recientemente aprobado Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial al respecto de esta problemática se concentran, principalmente, en su art. 53, en el que se establece la obligación para los proveedores de estos modelos de poner a disposición pública un resumen detallado de los datos empleados para el entrenamiento del sistema de IAG, lo que permitirá, en su caso, que los titulares de derechos

---

[9] Disponible en: https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf [10/06/2025].

[10] *Vid.* https://institutoautor.org/ee-uu-un-grupo-de-autores-interpone-una-demanda-contra-una-empresa-de-inteligencia-artificial/; https://es.euronews.com/cultura/2024/06/26/las-principales-discograficas-demandan-a-dos-empresas-de-la-ia-por-vulnerar-los-derechos-d o https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20230921/9242438/george-r-r-martin-otros-escritores-demandan-openai-derechos-autor-pmv.html; entre otros [10/06/2025].

[11] A modo de ejemplo, cabe citar el manifiesto de CEDRO, de octubre de 2023. Fuente: https://www.cedro.org/manifiesto-ia [10/06/2025].

[12] Acerca de este debate, *vid*. Vendrell Cervantes (2024).

afectados puedan ejercitar las correspondientes acciones legales tendentes a perseguir la vulneración de sus derechos de propiedad intelectual. Dentro de las principales herramientas que contiene nuestro Derecho en la actualidad, pasan por el conocido mecanismo de *opt-out* contemplado en el 4 de la Directiva 2019/790, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital.

Por otro lado, en nuestro país se encontraba en fase de tramitación un Proyecto de Real Decreto por el que se regula la concesión de licencias colectivas ampliadas para la explotación masiva de obras y prestaciones protegidas por derechos de propiedad intelectual para el desarrollo de modelos de inteligencia artificial de uso general, actualmente paralizado ante las críticas suscitadas en el sector de la cultura[13], planteaba la viabilidad de concesión de licencias colectivas, partiendo de la premisa de que "El estado de desarrollo tecnológico de la inteligencia artificial conlleva una constante necesidad de llevar a cabo usos masivos de obras y prestaciones protegidas por derechos de propiedad intelectual, cuya titularidad corresponde , a su vez, a una enorme cantidad de titulares de derechos, de tal modo que la obtención individual de las correspondientes autorizaciones resulta excesivamente onerosa y prácticamente inviable, hasta el punto de que la obtención de la licencia necesaria se hace improbable"[14].

3. UN FUTURO INCIERTO: LA "CIBERLITERATURA"

Las nuevas tecnologías han ocasionado un aumento de la fragilidad de los derechos de autor ya que mediante la digitalización

[13] https://www.elespanol.com/invertia/disruptores/politica-digital/espana/20250130/gobierno-da-marcha-intento-regular-derechos-autor-ia-criticas-sector/920408063_0.html [10/06/2025].

[14] Proyecto de Real Decreto por el que se regula la concesión de licencias colectivas ampliadas para la explotación masiva de obras y prestaciones protegidas por derechos de propiedad intelectual para el desarrollo de modelos de inteligencia artificial de uso general. Disponible en: https://www.cultura.gob.es/en/dam/jcr:95c986c7-893f-46c6-81d4-3ba822a6696e/proyecto-rd-licencias-colectivas.pdf

se acaba con el concepto de "obra original" —soporte único— dando lugar a la difusión de un número de copias "originales" indefinido, o de obras digitales sin soporte material — las llamadas "Non Fungible Token" o NFT — y su circulación sin control por INTERNET, facilitando reproducciones no autorizadas y modificaciones no consentidas por el autor de la obra original.

En estos momentos destaca la llamada "inteligencia artificial generativa, una tecnología que parte de los modelos de aprendizaje profundo que están entrenados con conjuntos grandes de datos. Los modelos de IA generativa se utilizan para generar datos nuevos, lo cual la diferencia de los modelos de IA discriminativa, que se usan para clasificar datos en función de las diferencias. En la actualidad, las aplicaciones con esta tecnología se utilizan para generar textos, imágenes, código y mucho más. Los casos prácticos más comunes son los chatbots, la creación y la edición de imágenes, trabajos, relatos, poemas y la asistencia para la creación de código de software y la investigación científica (cf. Red Hat).

Por tanto, usa modelos básicos, es decir, grandes modelos de IA, que pueden trabajar en varias tareas y llevar a cabo tareas pre-configuradas, como resúmenes, preguntas y respuestas, clasificación, etc. Además, al requerir una preparación mínima, los modelos básicos se pueden adaptar a casos prácticos concretos con muy pocos datos de ejemplo. La IA generativa usa un modelo de aprendizaje automático para aprender los patrones y las relaciones de un conjunto de datos de contenido creado por personas. A continuación, utiliza los patrones aprendidos para generar contenido. La forma más habitual de preparar un modelo de IA generativa es usar el aprendizaje supervisado, que es un conjunto de contenido creado por personas y las etiquetas correspondientes. A continuación, aprende a generar contenido similar al creado por personas y etiquetado con las mismas etiquetas (cf. Google Cloud).

En estas asépticas líneas podemos vislumbrar la dimensión del desafío que esta tecnología supone para los creadores literarios

ya que no se trata de una simple reproducción plagio servil— ni de variaciones lingüísticas sobre un texto —plagio disimulado— ni tampoco de la copia de argumentos, situaciones y personajes —plagio ideal— que de una forma u otra pueden ser detectados por el software diseñado para ello —aplicaciones como Turnitin, etc.—, ni de "obras derivadas" sino de "creaciones" fruto del análisis y aprendizaje sobre modelos precedentes "creados" por personas y que contienen una cierta "novedad" con respecto a los modelos utilizados. Por lo pronto, el Reglamento de la UE sobre Inteligencia Artificial contiene la regulación de los sistemas de inteligencia artificial generativa, en los que se basan modelos como ChatGPT, de la empresa OpenAI, Bard, de Google o Copilotó de Microsoft. Tendrán que cumplir criterios de transparencia, como especificar si un texto, una canción o una fotografía se han generado a través de la inteligencia artificial y garantizar que los datos que se han empleado para entrenar a los sistemas respetan los derechos de autor.

Y el desafío va creciendo en complejidad porque una empresa de Japón asegura haber creado un sistema de IA capaz de investigar, escribir y publicar artículos científicos (AI Scientist — V2) susceptibles de ser revisado y aprobado "por pares" para su publicación. Así mismo, el Chat GPT "literario" ya ha escrito un primer relato titulado "Una mano en forma de máquina", que contiene imágenes evocadoras , buenas metáforas y denota "autoría de conciencia" (García Cantero) lo cual nos lleva a dudar de si las maquinas llegaran a tener conciencia "creativa", autonomía y autocritica en base a una suerte de "botón de renuncia" que actúa como un "sistema interno que se activaría cuando la IA aborde tareas que "considera inapropiadas, incómodas o ilícitas o inmorales. Siendo así una suerte de "autocensura".

Pero con esta normativa no tenemos suficiente fundamento para hacer frente al desafío de la IA y ello nos va a obligar a revisar conceptos jurídicos afianzados en nuestro Ordenamiento como "creación", "originalidad" y la tipología de obras de creación com-

partida o derivada y en esta tarea la cooperación del jurista, en su dimensión "literaria", y demás "profesionales del verbo" como los filólogos y los creadores literarios va a ser determinante para imponer unos principios éticos, unos límites y dotar de nuevos contenidos y significados a las normas que han de disciplinar este avance. En estos momentos, el desafió proviene la Inteligencia Artificial "generativa" entendida la capacidad de la máquina gobernada por algoritmos que puede crear ideas y contenidos nuevos, como conversaciones, historias, imágenes, videos y música. Para 2025 se espera que el 90% de los contenidos disponibles en la Red sean generados con la ayuda de IAG.

Las nuevas tecnologías han ocasionado un aumento de la fragilidad de los derechos de autor ya que mediante la digitalización se acaba con el concepto de "obra original" —soporte único— dando lugar a la difusión de un número de copias "originales" indefinido, o de obras digitales sin soporte material —las llamadas "Non Fungible Token" o NF— y su circulación sin control por INTERNET, facilitando reproducciones no autorizadas y modificaciones no consentidas por el autor de la obra original.

Especial mención merece la Inteligencia Artificial, que es una tecnología que parte de los modelos de aprendizaje profundo que están entrenados con conjuntos grandes de datos. Los modelos de IA "Generativa" —nótese que no se le denomina "creativa"— se utilizan para concebir datos nuevos, lo cual la diferencia de los modelos de IA discriminativa, que se usan para clasificar datos en función de las diferencias. En la actualidad, las aplicaciones con esta tecnología se utilizan para generar textos, imágenes, código y mucho más. Los casos prácticos más comunes son los "chatbots", la creación y la edición de imágenes, trabajos, relatos, poemas y la asistencia para la creación de código de software y la investigación científica (cf. Red Hat). Por tanto, la IA "generativa" usa modelos básicos, es decir, grandes modelos de IA, que pueden trabajar en varias tareas y llevar a cabo tareas pre-configuradas, como resúme-

nes, preguntas y respuestas, clasificación, etc. Además, al requerir una preparación mínima, los modelos básicos se pueden adaptar a casos prácticos concretos con muy pocos datos de ejemplo. La IA generativa usa un modelo de aprendizaje "automático" para "comprender y asimilar" los patrones y las relaciones de un conjunto de datos de contenido creado por personas. A continuación, utiliza los patrones aprendidos para generar contenido. La forma más habitual de preparar un modelo de IA generativa es usar el aprendizaje "supervisado", que es un conjunto de contenido creado por personas y las etiquetas correspondientes. A continuación, aprende a generar contenido "similar" al creado por personas y marcado con las mismas etiquetas. (cf. Google Cloud).

En estas "asépticas" líneas podemos vislumbrar la dimensión del desafío que esta tecnología supone para los creadores literarios ya que no se trata de una simple reproducción — plagio servil — ni de variaciones lingüísticas sobre un texto — plagio disimulado — ni tampoco de la copia de argumentos, situaciones y personajes — plagio ideal — que de una forma u otra pueden ser detectados por el software diseñado para ello — aplicaciones como Turnitin, etc. — ni de "obras derivadas", sino de "creaciones" fruto del análisis y aprendizaje sobre modelos precedentes "creados" por personas y que contienen una cierta "novedad" con respecto a los modelos utilizados. Por lo pronto, el Reglamento de la UE sobre Inteligencia Artificial contiene la regulación de los sistemas de inteligencia artificial generativa, en los que se basan modelos como ChatGPT, de la empresa OpenAI, Bard de Google o Copilot de Microsoft. Tendrán que cumplir criterios de transparencia, como especificar si un texto, una canción o una fotografía se han generado a través de la inteligencia artificial y garantizar que los datos que se han empleado para entrenar a los sistemas respetan los derechos de autor o se acogen a una excepción legal (dominio público, "fair use").

Pero con esta normativa no tenemos suficiente fundamento para hacer frente al desafío de la IA y ello nos va a obligar a revi-

sar conceptos jurídicos afianzados en nuestro Ordenamiento como "creación", "originalidad" y la tipología de obras de creación compartida o derivada y en esta tarea la cooperación del jurista, en su dimensión "literaria", y demás "profesionales del verbo" como los filólogos y los creadores literarios va a ser determinante para imponer unos principios éticos, unos límites y dotar de nuevos contenidos y significados a las normas que han de disciplinar este avance. En estos momentos, el desafió proviene la Inteligencia Artificial "generativa" entendida la capacidad de la máquina gobernada por algoritmos que puede *crear* ideas y contenidos nuevos, como conversaciones, historias, imágenes, videos y música. Para 2025 se espera que el 90% de los contenidos disponibles en la Red sean generados con la ayuda de IAG.

4. IA Y CENSURA

El problema de la censura y el control de la información que circula en las redes sociales adquiere una nueva dimensión, no solo por las tendencias censoras de los países con regímenes políticos con carencias democráticas, sino porque ahora las más conocidas están derivando hacia la censura por usuarios que permitirán que el "Robot censor" incorpore a los sistemas IA sesgos cognitivos de procedencia humana que derivarán en prejuicios y estereotipos directamente aplícales los "perfiles" de las redes sociales provocando discriminaciones en el acceso a productos y servicios y manipulaciones de la "neuroprivacidad" de las personas.

Según se afirma la llamada *Generación Beta*, formada por los nacidos de 2025 a 2039, vivirá en un mundo "absolutamente diferente". y su vida estará marcada por una inmersión en la inteligencia artificial y la tecnología lo que supone que estamos ante una sociedad de "nativos digitales" para los que el "cibermundo" estará en "confusión" con el mundo "real" y vivirán en un contexto que tendrá una proyección completa "más allá" de del espacio físico en el que habiten. Y uno de esos contextos serán las llamadas redes so-

ciales en las que parece confundirse los conceptos de medio de "comunicación" y de "información". Para la RAE "comunicar" supone descubrir, manifestar o hacer saber algo a alguien haciéndole participe de lo que se tienen o sabe. "Informar" supone dar una noticia dando forma "sustancial" a lo conocido para instruir (in-formar) a una persona o conjunto de ellas. Un "medio de comunicación" es un instrumento, herramienta o sistema técnico que permite el intercambio de mensajes o contenidos entre un emisor y un receptor y pueden ser masivos o interpersonales valiéndose de distintos canales y ser interactivos o no. Un "medio de información" persigue no solo "comunicar", sino también poner en conocimiento del destinatario conocimientos, noticias y demás informaciones objetivas, veraces y contrastadas.

Dentro de los medios de "comunicación" destacan hoy los "digitales" como los portales de noticias, los "podscats", el correo electrónico, los servicios de mensajería instantánea, que permiten a los usuarios "dialogar o contactar" entre ellos por medio de la voz, la imagen o el texto. Pero las "redes sociales" son más "complejas" pues se presentan como "foros" de intercambio de información, cometarios y demás contenidos que los "usuarios" registrados en ellas "comparten" de manera que no solo permiten llevar a cabo una interacción social, sino también comunicar y proveer de información entre sus usuarios "registrados". En aras de una necesaria conciliación entre la libertad de creación y de información y la necesidad de evitar contenidos lesivos, falsos o sesgados, se han venido aplicando medidas "anti fake news" en base a programas de verificación de datos mediante la intervención de "socios acreditados" que ahora se va a sustituir por sistemas de "apuntes" de los usuarios como hace la red X y ahora va a hacer Meta. Ello nos lleva a plantear el dilema de la "Censura" en las redes sociales.

La "censura previa" apareció apenas inventada la imprenta, en los albores del siglo XVI y se extendió por toda Europa y como tal hay que entender en este campo la intervención preventiva de los

poderes públicos, los "responsables" de las redes, los organismos de verificación o los propios usuarios para prohibir o modular la publicación o emisión de mensajes escritos o audiovisuales en la Red. En China los contenidos a generar por IA deben reflejar los valores fundamentales socialistas y no socavar la unidad nacional, ni subvertir el poder del Estado y se "prohíbe" la creación de material que desinforme o genere bulos. Además, se hace responsables a los editores de las consecuencias derivadas de los contenidos generados por IA que deberán ser "marcados" para su identificación. La presión de ciudadanos o grupos de ellos para impedir esa difusión, aunque consiga obtener el mismo resultado, puede llegar a ser una intromisión en un derecho ajeno, con relevancia penal en más de un caso y desde más de un aspecto, pero no «censura» en el sentido que le da la Constitución, según se deduce de la doctrina de nuestro TC.

En estos momentos, el desafío proviene de la inteligencia artificial "generativa" entendida la capacidad de la máquina gobernada por algoritmos que puede *crear* ideas, contenidos y perfiles de usuarios. Ya existe el "Robot" censor" pues los algoritmos se utilizan para "decidir" si un contenido, información o comentario, es o no licito, moral o, cierto o "políticamente correcto. Se producen "algoritmos de rastreo" entrenados por medio de un catálogo que les permiten identificar textos ilícitos en base a que contienen grupos de palabras incluidas en su "catalogo censor" y con ello identifican escritos, imágenes o sonidos cuya divulgación puede ser impedida o limitada. Pero el algoritmo "aprende" utilizando un conjunto de "palabras clave", sonidos o imágenes y va perfeccionando su capacidad de detectar contenidos "censurables" y con ello establece "patrones y jerarquías "de mayor o menor gravedad de la ilicitud de esos contenidos.

Entre otros problemas —falta de transparencia en su diseño, ausencia de supervisión humana— los expertos ponen de relieve que el procesamiento de "lenguaje natural" es uno de los campos

en los que la IA sigue siendo deficiente, por lo que no puede discernir cual es el contexto en que crea y emite el contenido, su intencionalidad y el tipo de registro en el que se encuadra y, sin embargo, el "Robot censor" adopta su decisión, aun cuando o pueda "explicarla" ni razonar su fundamento. La metáfora de la llamada "black box" —caja negra— viene a ilustrar la imagen de la pérdida de control sobre la evolución trazabilidad y comprensión de la operatividad del algoritmo que puede llevar a "decisiones y a "predicciones" sesgadas. A título de ejemplo daremos algunas cifras: En el primer semestre de 2024 Google suspendió en España 1.207 canales y TikTok eliminó 21.430 vídeos que podían violar su política de desinformación, así como otros 1.314 por ir contra su política de integridad cívica. Y esto nos lleva al tema de los "prejuicios", los "sesgos", y el "perfilado" de los sujetos que interactúan en las redes.

Un "prejuicio" supone una opinión previa y tenaz, por lo general desfavorable, acerca de algo que se conoce mal. (RAE) Estamos ante una idea preconcebida —normalmente negativa— respecto de un hecho, una persona o un colectivo, que nos lleva a pre-juzgarlos antes de tener la oportunidad de conocer su realidad exacta. Supone un proceso mental inconsciente que se anticipa a la realidad en base a ideas procedentes de la cultura, el contexto, las emociones, los traumas heredados o adquiridos por la crianza, la familia o la sociedad en la que se desenvuelve el sujeto. Tal sería el caso de la "xenofobia", el "racismo" o la "homofobia". Un "sesgo" lo que está torcido, cortado o situado oblicuamente (RAE). Una información "sesgada" es aquella que es incompleta, inexacta o se desvía de la verdad y produce una "distorsión en la manera de pensar o actuar de una persona, provocando una tendencia inconsciente en el razonamiento o conducta de un sujeto o colectivo que le conduce a tomar una decisión o realizar un acto que no es objetivo o, al menos, es parcial porque se basa en un proceso de comprensión de la información distorsionado erróneo, desviado o "torcido". Un

"estereotipo" supone elaborar un "patrón social" en base a clasificar a las personas en "categorías" que permiten responder de forma inmediata a situación de interacción social y fácilmente conducen a la formación de prejuicios ya que se basan en sesgos negativos en la "información de entrada" que afecta al proceso de toma de decisiones.

En el ámbito de la IA el sesgo es un problema relevante ya que los sistemas aprenden en base a "datos de entrenamiento" que pueden contener sesgos y ello derivará en la existencia de "sesgos algorítmicos" que aprenden a tomar decisiones "sesgadas" y producir resultados "discriminatorios" que reflejan y mantienen prejuicios y estereotipos que llevan a generar información o decisiones lesivas para los sujetos afectados.

Ello conduce directamente a la práctica de la generación de perfiles: Un "perfil" en redes sociales describe las características de personas o colectivos tales como intereses, experiencia, hábitos de consumos, relaciones personales, afiliaciones políticas o profesionales, estado civil, actividad reciente, opiniones y ubicación geográfica. Tales contenidos pueden ser compartidos por el sujeto de forma consciente o no, o bien extraídos por medio del tratamiento de sus datos personales. Es algo muy común en nuestros días por cuanto las personas hacen públicos — "Extimidad" — muchos de los datos que permiten su perfilado, unas veces de formas conscientes para interactuar en redes profesionales, por ejemplo, pero en otras suponen un riesgo evidente porque las personas pueden introducir sus "sesgos cognitivos — basados en sus propias experiencias, emociones y prejuicios — y "contaminar" al sistema IA.

En su informe *Towards a Standard for Identifying and Managing Bias in Artificial Intelligence (NIST Special Publication 1270)*, el NIST así lo pone de manifiesto: "Los factores humanos y sistémicos, institucionales y sociales, son también fuentes importantes de sesgo en la IA, y actualmente se pasan por alto. Para superar con éxito este reto habrá que tener en cuenta todas las for-

mas de sesgo. Esto significa ampliar nuestra perspectiva más allá del machine learning para reconocer e investigar cómo se crea esta tecnología en nuestra sociedad y cómo repercute en ella". Una vez introducidos los sesgos en el sistema IA por los integrantes de la red social, ello supone la entrada de una censura por usuarios que entrena a la IA en su labor de perfilado, creación de estándares en base a una información de entrada de alto valor y de que ello deriva en su perjuicio ya que pueden llevarle a una información sesgada y permitir que se les encuadren en un "estereotipo" que limite su acceso a productos o servicios, o sean manipuladas de forma inconsciente.

En consecuencia, esta nueva "censura por usuarios" que se va imponiendo en las redes sociales — al margen de las exigencias de la normativa de UE — va a facilitar sin duda el aumento de los sesgos y los prejuicios que fomenten los "perfiles estereotipados" que deriven en manipulaciones de conducta, invasión de la "neuroprivacidad" y discriminación en el acceso a los productos y servicios en la Sociedad digital, al margen del poder que se otorga a los titulares de las redes de controlar y censurar información y eludir las responsabilidades que de tales daños y perjuicios se deriven.

5. CIBERCENSURA LITERARIA

De otro lado, los algoritmos ya se utilizan para "decidir" si el contenido de una obra es o no licito, moral o, cierto o "políticamente correcto. Se producen "algoritmos de rastreo" entrenados por medio de un catálogo que les permiten identificar textos ilícitos en base a que contienen grupos de palabras incluidas en su "catalogo censor" y con ello identifican escritos, discursos y demás obras que cuya divulgación puede ser impedida o limitada. Pero el algoritmo "aprende" e identifica textos utilizando un conjunto de "palabras clave" y va perfeccionando su capacidad de detectar mediante la relación entre palabras y el dialogo de éstas entre sí, con ello establece "patrones y jerarquías "de mayor o menor gravedad

de la ilicitud de esos contenidos. Entre otros problemas — falta de transparencia en su diseño, ausencia de supervisión humana —los expertos ponen de relieve que el procesamiento de "lenguaje natural" es uno de los campos en los que la IA sigue siendo deficiente, por lo que no puede discernir cual es el contexto en que crea y emite el contenido, su intencionalidad y el tipo de registro en el que se encuadra y, sin embargo, el "Robot censor" adopta su decisión, aun cuando o pueda "explicarla" ni razonar su fundamento. La metáfora de la llamada "black box" —caja negra— viene a ilustrar la imagen de la pérdida de control sobre la evolución trazabilidad y comprensión de la operatividad del algoritmo que puede llevar a "decisiones y a "predicciones" sesgadas ("La nueva censura digital del algoritmo a la inteligencia artificial").

CEDRO ya avisa de que la falta de una regulación específica para la IAG permite que se utilicen obras de forma masiva sin autorización alegando "fair use", y la Directiva sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado digital no facilita una solución ya que estima que la propiedad intelectual no debe ser un límite al desarrollo tecnológico. Y nuestro Decreto Ley de 2021 no mejora el panorama ya que "asume" el concepto de "pastiche" ("tomar elementos de característicos de la obre de un artista y combinarlos de forma que den la impresión de ser una obra independiente" DRAE) como nuevo limite a los derechos de autor, que busca establecer un equilibrio entre el derecho a la creación literaria y artística, la propiedad intelectual y el mercado digital. Con ello se consagra el "no plagio" y se abre la puerta al "robot autor" cuyas "creaciones" serán fruto del acervo cultural aportado por los autores humanos, pero se podrán confundir con las suyas y se plantearan nuevos problemas: quién es el titular de los derechos, a qué tipo de obras pertenecen, habrá autocensura frente a sesgos lesivos e imitaciones.

En conclusión, el problema ya no estriba sólo en hallar los límites entre el derecho fundamental a la creación intelectual frente

a los derechos de terceros o la licitud de las obras como fundamento para su difusión, sino también el desafío que supone ese nuevo "actor social" llamado IA que incide en diversos campos de la actividad creadora y cultural como "autor", "plagiario" y "censor" ya que no solo se utilizan obras sin permiso para "entrenar" al sistema IA "generador", sino que su actuación va más allá del plagio servil o ideal, ya que puede "suplantar" al autor recreando obras incompletas o generando otras nuevas que resulten reflejo de su "idiosincrasia" creativa sin que podamos discernir su autoría, salvo criterios de especialistas. Este nos ha de llevar a una revisión de la normativa sobre los derechos de los creadores y los límites éticos de la IA generativa. De otro lado, con los sistemas IA se puede manipular, o al menos modelar, el mercado de obras literarias mediante censura algorítmica o promoviendo líneas de creación que respondan a interés no siempre afectos a la Cultura y los destinatarios de las obras o sus creadores. Por lo tanto, la tarea nos incumbe a todos, creadores, académicos, editores y lectores seamos juristas o no[15].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Balaguer Callejón, F. (2023). *La constitución del algoritmo*. Zaragoza: Fundación Giménez Abad, 2ª edición.

Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (2017). *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual*. Madrid: Tecnos.

Del Jesús Díaz, M. J.; Herrera Trigueros y Cordón García, O. (2022). "Una visión actual de la inteligencia artificial: recorrido histórico, datos y aprendizaje". En *El derecho y la inteligencia artificial*, A. Peralta Gutiérrez, F. Herrera Trigueros y L. Torres López (eds.), 51 y siguientes. Granada: Universidad de Granada.

Ercilla García, J. (2019). *Normas de Derecho Civil y Robótica*. Pamplona: Aranzadi.

[15] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685cf1edc47e767c8d028aa6 [25/06/2024].

Herrera de las Heras, R. (2022). *Aspectos legales de la Inteligencia Artificial*. Madrid: Dykinson.

Kaplan y Haenlein, M. (2019). "SIRI, Siri in my hand, who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations and implications of artificial intelligence". *Business Horizons* 62.1, 18 y ss.

Lassalle, J. M. (2022). "Humanismo tecnológico y Ciberleviatán". En *El derecho y la inteligencia artificial*, A. Peralta Gutiérrez, F. Herrera Trigueros y L. Torres López (eds.), 33 y siguientes. Granada: Universidad de Granada.

Minero Alejandre, M. (2024). "Copyright Office estadounidense e inteligencia artificial (II): análisis del caso 'Suryast'". *Blog CIPI* (Centro de Investigación en Propiedad Intelectual de la Universidad Autónoma de Madrid), abril. Fuente: https://blog.cipi.es/blog2-intelectual/item/254-copyright-office-estadounidense-e-inteligencia-artificial-ii-analisis-del-caso-surysat [10/06/2025].

Pintado Alcázar, A. (2024). *Criminología aplicada a la realidad social*. Madrid: Dykinson.

Rivadulla, C. (2023). "Inteligencia artificial; ni obras ni autores". *Actualidad Jurídica Aranzadi* 994, 3 y ss.

Sanjuan Rodríguez, N. (2019). "Inteligencia artificial y propiedad intelectual". *Actualidad Jurídica Uría Menéndez* 52, 88 y siguientes.

Vendrell Cervantes, C. (2024)., "Inteligencia artificial, propiedad intelectual y minería de datos". *Blog Almacén de Derecho*, diciembre. Fuente: https://almacendederecho.org/inteligencia-artificial-propiedad-intelectual-y-mineria-de-datos [10/06/2025].

NUEVAS MEDIDAS EN LA REGULACIÓN DE LA PROTECCIÓN DEL ARTISTA FRENTE A LA INCORPORACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

NEW LEGAL FRAMEWORKS FOR THE PROTECTION OF ARTISTS IN RESPONSE TO THE INTEGRATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Sonia MURCIA MOLINA
Academia de las Artes Escénicas de España
Escuela Superior de Arte Dramático de Murcia
sonia.murcia@murciaeduca.es

Resumen: Los artistas se enfrentan a un riesgo estructural derivado del uso no regulado de las tecnologías de inteligencia artificial, que están transformando de forma radical los procesos de creación, autoría e interpretación en el ámbito artístico. El Estatuto del Artista —concebido para proteger a una profesión históricamente vulnerable— requiere hoy una actualización normativa urgente ante estos nuevos desafíos. El vacío legal existente pone de manifiesto la necesidad de reformular el marco vigente de protección de la propiedad intelectual, especialmente en lo relativo a la voz, la imagen y los datos biométricos. En este contexto, resulta fundamental establecer contratos estandarizados y la implementación de tarifas mínimas reguladas a través de convenios colectivos sectoriales para asegurar una remuneración justa y proteger los derechos morales y económicos los artistas.

Palabras clave: Autoría. Inteligencia artificial. Derechos de imagen. Artistas. Doblaje.

Abstract: Artists face a structural risk arising from the unregulated use of artificial intelligence technologies, which are radically transforming the processes of creation, authorship, and performance within the artistic domain. The Artist Statute —originally designed to protect a his-

torically vulnerable profession— now requires urgent regulatory updates to address these emerging challenges. The existing legal gap highlights the need to reformulate the current framework for the protection of intellectual property, particularly in relation to voice, image, and biometric data. In response, it is essential to establish standardized contracts or a set of contractual clauses that provide adequate safeguards against labor exploitation. Additionally, the implementation of regulated baseline rates through collective bargaining agreements is crucial to ensure fair remuneration and uphold the moral and economic rights of artists.

Keywords: Authorship, Artificial intelligence. Image rights. Artists. Dubbing.

1. INTRODUCCIÓN

La figura del artista ha sido históricamente una de las más vulnerables dentro del campo laboral y jurídico. Esta precariedad motivó la elaboración del Estatuto del Artista, marco normativo para dignificar y proteger el trabajo creativo con una visión interdisciplinar que abarca múltiples dimensiones: laborales, fiscales, sociales y autorales. La noción de Estatuto del Artista implica determinar la posición estable y permanente del artista profesional en el ordenamiento jurídico, que hasta la fecha de su redacción encontraba una amplia desconexión en la delimitación del concepto de la noción de artista.

El primer Informe de la Subcomisión para la elaboración de un Estatuto del Artista y del Profesional de la Cultura, fue aprobado por el Pleno del Congreso de los Diputados, el 6 de septiembre de 2018, que recogió las reivindicaciones del sector. Desde entonces, y tras décadas de desconexión entre la realidad laboral y la arquitectura legislativa se han introducido reformas de calado, cuya articulación comporta la adaptación del escenario laboral en el sector cultural, mediante la redefinición del concepto jurídico de artista.

Posteriormente, el RD 639/2021, de 27 de julio, crea y regula la Comisión Interministerial para el desarrollo del Estatuto del Artista ante la necesidad de adecuar a la realidad actual, el ámbito

laboral de los trabajadores de la cultura, atendiendo a la diversidad y peculiaridad que presenta el colectivo. Paralelamente, el desarrollo vertiginoso de los llamados modelos fundacionales, en los que se integra la inteligencia artificial generativa (en adelante IA), especialmente en el ámbito creativo, plantea nuevos interrogantes sobre la autoría, la propiedad intelectual y el rol del artista en la producción que se adelantan a cualquier previsión del legislador.

En múltiples disciplinas la IA está comenzando a reemplazar tareas tradicionalmente desempeñadas por profesionales humanos. Plataformas Midjourney, demandada recientemente por Disney y Universal por infringir los derechos de autor[1], Runway o ChatGPT han demostrado una capacidad creciente para generar música, textos, imágenes o guiones de manera autónoma en segundos, con niveles de calidad técnica competitivos. La emergencia de estas herramientas reescriben, nuevamente, el escenario jurídico para proteger "los derechos de las personas trabajadoras ante la inseguridad jurídica que determina la llamada gestión algorítmica empresarial"(Sáez Lara, 2021).

A diferencia de otras disciplinas artísticas, las artes escénicas requieren indispensablemente de un trabajo común entre todos sus participantes para el montaje de una obra escénica, que es capaz de conectar a nivel emocional con el público, consiguiendo una empatía que, al menos hasta la fecha, podemos considerar ¿qué no es programable?

El presente trabajo propone una reflexión crítica del marco normativo actual que regula la actividad artística y el impacto de las tecnologías de IA. Para ello, organizaremos el análisis en cuatro

[1] En la demanda se acusa a la empresa de convertir archivos digitales de propiedad intelectual con derechos de autor para usarlos en sus datos de entrenamiento, de modo que sus herramientas pudieran generar resultados que permitieran a los usuarios crear cosas como imágenes personalizadas de Yoda, Vader o Shrek Disponible: https://es.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E210ES714G0&p=Disney+Enterprises+Inc.+et+al+v.+Midjourney+Inc.+Case+Number+2%3A2025cv0527 [20/07/2025].

ejes principales: el marco legal actual, las reformas legislativas y propuestas en torno a la IA y la creación artística, los límites legales de la cesión de imagen y la IA.

2. MARCO LEGAL ACTUAL

Las industrias culturales y las actividades relacionadas con la propiedad intelectual generan cerca del4 por ciento del producto interior bruto español. La propiedad intelectual, como estable el artículo 2 del RDL 1/1996 de 12 abril por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (en adelante, TRLPI):"está integrada por derechos de carácter personal y patrimonial, que atribuyen al autor la plena disposición y el derecho exclusivo a la explotación de la obra" por el mero hecho de haberla creado. La condición de autor tiene un carácter irrenunciable, intransferible, no se extingue con el tiempo ni es susceptible de prescripción. Nuestra Carta Magna en su artículo 20.1. b) reconoce dentro de los derechos fundamentales el derecho a la producción y a la creación literaria, artística, científica y técnica y la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, sobre protección civil el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen.

El "Estatuto del Artista" ha dado lugar a reformas legales importantes, pero que en la actualidad no contemplan la regulación de la IA frente a los derechos de propiedad intelectual[2]. Países de nuestro entorno y el mundo anglosajón han impulsado marcos le-

[2] En la fecha de revisión de las pruebas de impresión de este estudio se ha publicado el período de audiencia pública del Proyecto de Real Decreto por el que se regula la relación laboral especial de las personas artistas que desarrollan su actividad en las artes escénicas, audiovisuales y musicales, así como de las personas que realizan actividades técnicas o auxiliares necesarias para el desarrollo de dicha actividad, derogará al Real Decreto 1435/1985, de 1 de agosto, incorporando por primera vez en nuestro ordenamiento la regulación del tratamiento de la inteligencia artificial generativa en el marco del contrato artístico en los artículos 12 y 13 (dedicados a los derechos de propiedad intelectual y al tratamiento de la inteligencia artificial generativa). Sin embargo, por razones de tiempo no es posible analizar su contenido.

gislativos orientados a formalizar el rol del artista como trabajador cultural, en este sentido, la legislación francesa cuenta desde hace décadas con un sistema denominado *intermittents du spectacle*, que ofrece cobertura social específica para trabajadores del arte y la cultura, sin embargo, en estos momentos no ha reaccionado, contundentemente, al nuevo paradigma que se ha instalado en el sector.

Nuevamente, necesitamos de una arquitectura legal sólida para que sus derechos no queden vulnerados:

> […] los artistas se ven amenazados por la existencia de medios tecnológicos que permiten que sus actuaciones e interpretaciones sean fijadas y, por lo tanto, susceptibles de explotación. Pueden ser reproducidas, distribuidas o comunicadas a un público fuera de las salas. En consecuencia, es preciso que los artistas reciban también una protección suficiente, acorde con su creación (Larrea, 2019: 143).

En este contexto, el hito histórico más significativo ha sido la huelgade actores y guionista de Hollywood, organizada por el Sindicato SAG-AFTRA (ScreenActorsGuild-American Federation of Television and Radio Artists) ante la incorporación de la IA, que durante 118 días en el año 2023 paralelizó al colectivo. Entre otras reivindicaciones buscaba proteger al sector frente al uso no autorizado y sin compensación económica frente a los derechos de propiedad intelectual, voz e imagen que afectaba a toda la cadena de la producción de las artes escénicas, ya que permitía una mayor libertad creativa con menores costes.

En la actualidad, los pactos acordados obligan al consentimiento expreso y compensación económica del uso de la voz y la imagen y la protección contra el uso de algoritmos en la creación y modificación del material literario y de cualquier contenido generado por IA, así como la obligatoria de marcar las creaciones realizadas con esta herramienta (Lozano Blanco y Murcia Molina, 2024). Sin embargo,

la implementación efectiva de estas protecciones dependerá de la vigilancia continua y la adaptación a las nuevas tecnologías[3].

Y éste es el mayor reto actual, ninguno de estos marcos contempla aún de forma sistemática el impacto de la inteligencia artificial en los procesos creativos. Esta omisión resulta cada vez más problemática frente a los avances tecnológicos que permiten a sistemas de IA generar obras visuales, sonoras o literarias de manera autónoma o semiautónoma, pero que no puede realizarse a consta de la explotación ilícita de estos contenidos.

La protección a los artistas recae sobre su actuación entendida como la versión concreta y propia que hayan efectuado de la ejecución o de la interpretación de una obra. Es decir, no son autores en sentido estricto, pero sí desarrollan una actividad creativa al interpretar una pieza teatral o musical (Rogel Vide y Serrano Gómez, 2008).

La ausencia de disposiciones específicas sobre tecnología pone en evidencia un desfase entre la legislación cultural vigente y las nuevas realidades de producción artística. Este desfase abre la puerta a situaciones jurídicas ambiguas, en las que no queda claro quién es el autor legal de una obra generada por IA, ni cómo deben repartirse los derechos de explotación y remuneración derivados de dichas obras sobre los derechos de propiedad intelectual, requieren una arquitectura normativa de la comunidad internacional y de la Unión Europea que prevea mecanismos eficaces para protección de estos derechos de autoría, sin menoscabar el desarrollo de Internet, basado en la libertad de los usuarios para aportar contenidos.

En este sentido, Lacruz Mantecón (2021) advierte que, con el avance de la tecnología y la capacidad de crear obras artísticas por

[3] Véase, en la Agencia Española de Protección de Datos (AEPD), 679/2016 en su Guía sobre generación de datos sintéticos de abril de 2025, traduce el documento elaborado por la Autoridad Nacional de Protección de Datos de Singapur (PDPC) en relación a los datos sintéticos generados artificialmente. Disponible en https://www.aepd.es/prensa-y-comunicacion/notas-de-prensa/guia-sobre-generacion-de-datos-sinteticos [19/06/2025].

medio de IA, al ser obras no creadas por el ser humano, carecen de autor. En esta línea, en los Premios Oscar se están estudiando medidas para exigir a las obras candidatas que revelen el uso de la tecnología utilizado (por ejemplo, en *The Brutalist*).

Para mayor abundamiento, en el ámbito de la negociación colectiva, no existen garantías adicionales de los derechos y libertades contemplados para el tratamiento de los datos personales de los artistas y trabajadores de la cultura en la salvaguarda de los derechos digitales en la esfera laboral (Ferrando García, 2024).

3. REFORMAS LEGISLATIVAS Y PROPUESTAS EN TORNO A LA IA Y LA CREACIÓN ARTÍSTICA

3.1. Europa: hacia un marco regulatorio digital

En la Unión Europea se han dado pasos más significativos en términos normativos, la Directiva 2019/790 sobre derechos de autor en el mercado único digital contempla el uso de contenidos para *text and data mining*, permitiendo ciertos usos automáticos de obras protegidas con fines de entrenamiento de algoritmos, siempre que no se oponga expresamente el titular de derechos de autor[4]. El Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial publicado el 12 de julio de 2024, en vías de implementación entrará en vigor en el año 2026 y establece dos ejes principales: el de la transparencia, trazabilidad y evaluación de riesgo para sistemas de IA, aunque no se centra específicamente en la creación artística, sino en la regulación del uso de sistemas de IAy la protección de los derechos de autor[5] la calidad de los datos y su maridaje algorítmico (acompa-

[4] " […] persiste cierta inseguridad jurídica, tanto para los titulares de derechos como para los usuarios, en lo que se refiere a determinados usos, entre ellos los de carácter transfronterizo, de las obras y otras prestaciones en el entorno digital".

[5] La enmienda 203 introduce en el art. 3.1 un nuevo apartado 44 quinquies, en el que define la "ultra falsificación": como "un contenido de sonido, imagen o video manipulado o sintético que puede inducir erróneamente a pensar que es autentico o verídico, y que muestra representaciones de personas que parecen decir o hacer cosas

ñamiento de resúmenes de los datos utilizados en el entrenamiento del modelo)[6].

En el caso concreto español, el RD 729/2023, de 22 de agosto, por el que se aprueba el Estatuto de la Agencia Española de la Supervisión de la Inteligencia Artificial, establece un marco concreto de medidas que permita abordar el impacto cada vez más creciente en el sector[7].

3.2. Propuestas de *lege feranda*

Las líneas de acción para modernizar el Estatuto del Artista deben incorporando el factor tecnológico en su desarrollo, frente a la actual regulación de nuestro marco jurídico en donde la autoría está reservada exclusivamente a las personas físicas, como recoge el artículo 5TRLPIque establece: "se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica"[8] y en su artículo 10, define que son objeto de propiedad intelectual "todas las creaciones originales", como proceso psicofísico, y por ende, si un producto es generado, íntegramente, por un programa informático, no queda protegido por los derechos de autor, siendo crucial determinar la participación humana en el proceso creativo.

En la misma dirección que rige en el sistema del copyright estadounidense o en el marco europeo, incluido el Convenio de

---

que no han dicho ni hecho, producido utilizando técnicas de IA, incluido el aprendizaje automático y el aprendizaje profundo".

[6] Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se establecen normas armonizadas sobre inteligencia artificial (Artificial Intelligence Act) y se modifican determinados efectos legislativos de la Unión {SEC, 2021, 167 final}- {SWD(2021) 84 final}- {SWD, 2021, 85 final}, https://eur-lex.europa.eu/resource.html?uri=cellar:e0649735-a372-11eb-9585-aa75ed71a1.0008.02/OC_1&format=PDF [10/06/2025].

[7] La STC 292/2000, concibe el derecho fundamental a la protección de datos como poder jurídico de imponer a terceros la realización u omisión de determinados comportamientos en lostérminos delimitados por la ley.

[8] *Vid*. García Garrido (2024) y Fernández Carballo-Calero (2021).

Berna para la Protección de Obras Literarias y Artísticas (art. 6bis)[9] y los principios de protección de datos personales establecidos en el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD, 2016/679) arts. 4.1, 9 y 22).La transparencia normativa, exige conocer la trazabilidad de los modelos, para proteger los derechos de propiedad intelectual y la protección del uso de catálogos anteriores, interpretaciones o imágenes históricas (o acuerdos anteriores a la innovación de la IA) que solo podrán realizarse con el consentimiento expreso y por escrito del artista, pero en los supuestos de recreaciones sintéticas. ¿Quién es el titular de los derechos de autor de una obra creada por inteligencia artificial?

Para estos supuestos se barajan dos importantes medidas. Siguiendo la línea del artículo 8 de la LPI considerar como obra colectiva esta nueva categoría para las creaciones colaborativas creadas por iniciativa y coordinación de una persona física o jurídica y la IA con un reparto de derechos proporcional. Para ello, será clave determinar si la aportación humana es suficiente para conferir originalidad al resultado y para que una obra pueda protegerse por el derecho de autor o esté fuera de su ámbito de protección. El criterio del Tribunal Supremo, en la sentencia 778/2012 de 27 diciembre, es muy esclarecedor respecto del nacimiento de la protección de las obras creativas; "en cualquier caso es necesario acreditar la existencia de la obra, entendida no como un conjunto de ideas o de información que el autor pudiera tener en su mente, sino en la medida en que consta exteriorizada por cualquier medio o soporte, tangible o intangible (art. 10 TRLPI)"[10].

Por otro lado, se plantea la regulación de las obras generadas con IA, que no pueden ser consideradas autoras, generando licen-

[9] La sentencia de Audiencia Provincial de Madrid (2015) condena por el uso de imagen no autorizada en anuncio digital, STC 18/2015 de 16 de febrero.

[10] En la India se ha reconocido la coautoría a Artificial Intelligence Painting App (RAGHAV), una IA que participó en la creación de una obra inspirada en Van Gogh. Disponible: https://www.managingip.com/article/2a5bqo2drurt0bxl7ab24/exclusive-india-recognises-ai-as-co-author-of-copyrighted-artwork [20/07/2025].

cias dominio público, pudiendo ser utilizadas sin que suponga una vulneración de la propiedad intelectual[11], al no estar protegidas por el derecho de autor. En este escenario, nos podríamos encontrar ante la apropiación de estas obras, ante la imposibilidad de ser denunciado por plagio ya que la IA no tiene esta capacidad[12].

Existe un proyecto de Real Decreto para desarrollar el artículo 163 del LPI " con el objetivo de facilitar la concesión de dichas autorizaciones no exclusivas (o licencias colectivas) en el contexto de desarrollo tecnológico de la Inteligencia Artificial (y, en particular, para el desarrollo de modelos de IA de uso general)"[13].

Más allá de los dilemas legales y éticos, la irrupción de la inteligencia artificial en el ámbito artístico está provocando una transformación estructural en las formas de producción, circulación y consumo de bienes culturales. Como indica Romera Castillo (2024), la inteligencia artificial avanza exponencialmente[14], y tiene consecuencias directas sobre las condiciones laborales de los artistas. La IA ha empezado ya como un ente-autor de creación literaria.

En esta línea es obligado revisar el borrador que la "Comisión Europea está elaborando del Código de Buenas Prácticas de la IA" para proteger los derechos de autor de creadores y creadoras, frente a la piratería, ya que el hecho se realice por una empresa de IA, no la exime de infringir la protección jurídica de estos derechos. Las dos primeras secciones del proyecto de Código detallarán las obligaciones de transparencia y derechos de autor para todos los proveedores de modelos de IA de uso general.

Una amplia coalición de organizaciones europeas e internacionales (autores, compositores, intérpretes, artistas, directores, guionistas, editoriales, productoras de audiovisuales y cinemato-

---

[11] Sentencia, n.º 778/2012 (ROJ: STS 8998/2012), 27 de diciembre de 2012.

[12] Marcos Cardona, M. (2024: 231).

[13] Sentencia de 15 de septiembre de 2023 (EDJ 71766) del Juzgado de lo Social n. 2 de Alicante, sobre la vulneración del derecho fundamental de imagen.

[14] *Vid.* Romera Castillo (2024).

gráficas, etc.), demandaron en marzo del año 2025 la redacción de una normativa de protección frente a la IA que sea aplicable a todos los proveedores que operan en el mercado de la UE, sin atender al territorio donde se entrenaron los modelos y que contemplen entre otras medidas[15]:

- Límites explícitos en el uso de los resultados y ganancias de una voz sintética/de IA y del entrenamiento de máquinas.
- Autorización previa y prohibición de usos no autorizados
- Capacidad de optar por no participar o establecer límites de duración para el uso de voz sintética/IA y entrenamiento de máquinas.
- Pago adecuado por uso.
- Exclusividad claramente denotada.
- Almacenamiento seguro y seguimiento de la voz, la imagen, la interpretación del artista y todos los productos creados a partir de ellos.
- Publicidad de contenidos utilizados para entrenar los modelos

La normativa de protección frente a la IA debe aplicarse a todos los proveedores que operan en el mercado de la UE, sin atender al territorio donde se entrenaron los modelos. Es evidente, que la mayoría de los modelos de inteligencia artificial han sido entrenados sin haber solicitado autorización, ni las cesiones de derecho correspondientes, amparados en la accesibilidad de internet y, en el supuesto que nos ocupa, las infracciones contra la propiedad intelectual se suceden en una segunda fase cuando estos modelos salen al mercado. Estos productos o "obras" son similares a aquellas obras que le sirvieron de modelo y por tanto, estas transformaciones no pueden ponerse a disposición de terceros bajo una explotación ilícita de los mismos.

[15] Véase, CPAI Code of Practice Rights Holders Joint Statement, 28 de marzo de 2025. Pdf disponible: www.ifpi.org [10/06/2025].

En definitiva, nuestro derecho continental considera prioritario proteger los derechos personales y económicos del autor, frente a la doctrina anglosajona del *fair use*, que permite justificar el uso de obras disponibles en internet para el entrenamiento de la IA, al no diferenciar la propiedad intelectual de la industrial *y* defienden la autoría de la persona que realiza arreglos para la creación de programas capaces de general obras[16].

La asociación cinematográfica de Estados Unidos (MPA) está solicitando un enfoque más equilibrado de la IA que promueva la innovación responsable para no facilitar servicios que promuevan la infracción de los derechos de autor entre los suscriptores de estas plataformas[17].Por todo ello, se deben implementar regulaciones que regulen las obras generadas por IA y proteger los contratos de los artistas y para ello, los proveedores de sistemas de IA que deseen operar dentro del mercado europeo deben cumplir con la legislación de copyright de la UE y adherirse plenamente a las obligaciones de transparencia establecidas en la Ley de IA[18].

Entre los puntos clave se destacan:

1. Política de derechos de autor (Medida I.2.1): Los firmantes deben crear, mantener actualizada e implementar una política única que cumpla con la legislación de la UE sobre derechos de autor, asignando responsabilidades internas y publicando un resumen accesible.

---

[16] En este sentido, una sentencia del tribunal federal EE. UU. de 24 de junio de 2025 establece que las empresas tecnológicas tienen derecho a entrenar a sus modelos de IA con libros protegidos por derechos de autor, sin consentimiento de los escritores para la explotación.

[17] Disney Enterprises Inc. et al v. Midjourney Inc. Case Number2:2025cv0527.

[18] En la misma dirección que rige en el sistema del copyright estadounidense o en el marco europeo, incluido el Convenio de Berna para la Protección de Obras Literarias y Artísticas (art. 6bis) y los principios de protección de datos personales establecidos en el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD, 2016/679, arts. 4.1, 9 y 22).

2. Uso de contenido accesible legalmente (Medida I.2.2): Al usar *web-crawlers* para recopilar datos, los firmantes deben evitar el acceso a contenido protegido por medidas tecnológicas y excluir dominios de piratería reconocidos.
3. Cumplimiento de reservas de derechos (Medida I.2.3): Los firmantes deben usar tecnologías avanzadas para identificar y respetar reservas de derechos expresadas mediante protocolos como robots.txt y otros estándares de metadatos.
4. Información sobre contenido protegido no recopilado por *web-crawlers* (Medida I.2.4): Los firmantes deben hacer esfuerzos razonables para verificar si el contenido obtenido por terceros cumple con las reservas de derechos.
5. Mitigación de riesgos de infracción (Medida I.2.5): Los firmantes deben evitar que los modelos de IA memoricen contenido protegido y prohíban usos que infrinjan derechos de autor en sus políticas de uso.
6. Punto de contacto y mecanismo de quejas (Medida I.2.6): Los firmantes deben designar un punto de contacto para los titulares de derechos y establecer un mecanismo electrónico para presentar quejas sobre incumplimientos.

4. LOS LÍMITES LEGALES DE LA CESIÓN DE LOS DERECHOS DE IMAGEN, VOZ E INTERPRETACIÓN FRENTE A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Como indica Gradek-Lewandowsky (2024: 193), la propiedad intelectual protege los datos del intelecto y, por tanto, está en estrecha relación con el desarrollo de la innovación las tecnologías. En este punto es importante reflexionar sobre las medidas proteccionistas a adoptar que deben imponerse a las empresas extranjeras de quieran operar en España. En este sentido, se debe destacar la Cláusula contractual denominada PASAVE (Plataforma de Asociaciones y Sindicatos de Artistas de Voz de España), que ha sido implementada en numerosos contratos desde el 1 de enero del año 2024,

incluyendo la protección mínima, frente a la cesión de derechos. Hasta esta fecha algunas productoras obligaban a realizar cesión de derechos de propiedad intelectual frente a cualquier tecnología del futuro, sin protección mínima en lo relativo a la voz, imagen e interpretación, incluyendo el rediex o réplica. Se encuentran ejemplos significativos en modelos de contratos del teatro musical, en donde "se ceden los derechos al universo".

Pese a las bondades de esta medida, es urgente su implementación en la revisión del Real Decreto 1435/1985, de 1 de agosto[19] Actualmente, consultadas las asociaciones del sector esta cláusula se ha incorporado en la mayoría de las contrataciones del sector, pero se encuentras dificultades en la industria del videojuego y las plataformas de *streaming*, pese al acuerdo de que puedan ser parafraseada dicha cláusula por empresas internacionales, pero siempre respetando el espíritu de su contenido:

La cesión comprenderá "cualesquiera derechos de propiedad intelectual que puedan generarse", siendo su duración hasta el paso a dominio público de las obras audiovisuales, y extendiéndose al ámbito territorial sin limitación geográfica, temporal, o de cualquier otra índole, a los efectos de divulgar y/o promocionar el documental por todos los medios que estimen convenientes, "sin que esa cesión de imagen o voz (modulación, timbre, gestos) pueda ser alterada por la inteligencia artificial", robótica o cualquier metodología que utilice o transformar la voz grabada originalmente por el locutor/la locutora y/o el actor/la actriz, "para crear otro u otros modelos a partir de la original. Queda prohibido la generación de contenido sintético o alterado con su imagen o voz para fines distintos al pactado", sin consentimiento adicional expreso y por escrito.

Esta protección se extiende al ámbito de la salud laboral, en cuestiones tan sensibles dentro del ámbito de la evaluación riesgos

[19] Véase, nota 2.

laborales que debe contemplarse en la "coordinación de intimidad". En esta área, quedo mucho por recorrer para proteger la salud física y mental de los intérpretes y evitar el uso indebido de la imagen, voz o partitura coreográfica mediante tecnologías como el *deepfake*, *voivecloning*, escaneos faciales y reproducción sintética, así como la sustitución de los creativos por sistemas automatizados, ante falta de medidas preventivas que deben imperar en estas escenas tipificadas en protocolos legales en la tutela de la salud laboral.

El sindicato americano Sag-Aftra, requiere la presencia de un coordinador de intimidad certificado en cualquier escena de contenido íntimo, incluyendo cláusulas específicas que obligan al previo consentimiento para el uso de la IA junto al derecho a la compensación adicional para fines distintos al originalmente acordado.

La RADA (*Royal Academy of Dramatic Art, Londres*), establece protocolos de formación en ética y derechos de imagen frente a la IA. El Equity (Sindicato británico de actores, intérpretes y creativos) pone el foco en los límites contractuales del consentimiento informado, temporalmente limitado y remunerado, frente al uso de datos personales y biométricos. En el ámbito educativo se prohíbe la cesión total de los derechos de imagen frente a la IA en los contratos formativos.

En su campaña "Stop al Stealing the Show" (2023) se establecen 3 pilares básicos, para proteger a las obras creativas frete al desarrollo de modelos entrenamiento de IA sin consentimiento ni compensación:

1. Consentimiento escrito informado y negociado.
2. Derecho a la compensación.
3. Derecho a veto y revocación.

Por lo que respecta al caso particular del doblaje indicaré que es destacable la movilización de este sector frente a la captura, procesamiento y utilización de datos biométricos vocales, manifesta-

ciones únicas de identidad personal y expresión artística, para el entrenamiento y despliegue de sistemas generativos, sin que medien mecanismos adecuados de control, que nos podría recordar a la desaparición progresiva de los retratistas cuando irrumpió la fotografía y que ahora podría asfixiar a toda una industria. El Sindicato de actores y trabajadores del doblaje francés está abordando el desafío de la IA denunciando el uso no autorizado de la voz, lanzando en el año 2023 la campaña *TouchePasMaVF*, para exigir contratos que prohíban el uso de la IA para replicar su voz sin remuneración, ni autorización.

En el año 2024, sindicatos del sector se unieron en apoyo a la plataforma *CheckSub* que permitía generar doblajes y subtítulos automáticos. Con el apoyo de la *FilièreAudiovisuelle* (LaFA), que agrupa productores, autores e intérpretes del sector, se reclaman entre otras medidas: Garantizar la transparencia sobre los contenidos usados con IA y autorizaciones expresas con remuneración por el reemplazo laboral que ya está sufriendo su sector.

En definitiva, la plasmación normativa se encuentra en vías de concreción, en España, AIESGE, CONARTE y la Unión de Actores está desarrollando propuestas similares en torno a las cláusulas restrictivas frente a la reproducción sintética, remuneración adicional por cada uso de IA y reconocimiento del derecho a veto artístico. PASAVE en línea con NAVA (NationalAssotiation of VoicesActors) y AVA (UnitedVoiveArtists) defienden estas líneas contractuales indispensables para la protección legal de los intérpretes o ejecutantes.

5. CONCLUSIÓN

Es prioritario actualizar la integridad de la interpretación, e identificar los riesgos de toda la industria de la tecnología de la IA en torno al uso indebido y/o malas prácticas de la identidad vocal y de la imagen “incluidos los casos de suplantación, explotación no consentida o apropiación sin compensación” que revelan un vacío

jurídico que amenaza los derechos laborales y creativos del sector. En este contexto, se plantea la necesidad de formular cláusulas contractuales estandarizadas, incorporar principios de consentimiento informado y establecer tarifas reguladas dentro de los convenios colectivos, con el fin de garantizar una protección efectiva frente al avance de la IA en la industria cultural.

Asimismo, la expansión de la IA en el arte tiene implicancias sociales profundas: por un lado, amplía el acceso a herramientas de creación y promueve nuevas estéticas; por otro, amenaza con agudizar la precarización laboral, incitando a la piratería. Frente a este escenario, resulta indispensable que el Estatuto del Artista incorpore una definición estandarizada de este tipo de trabajo que reconozca tanto los riesgos como las potencialidades de estas transformaciones, que ponen en crisis derechos fundamentales y la propia especificidad del colectivo, estableciendo medidas de control frente a las empresas de IA para que contribuyen a través de sus servicios que se beneficien económicamente de la infracción de derechos de autor de sus suscriptores.

El desafío no es simplemente jurídico, sino ético y moral al socavar el reconocimiento profesional: se trata de construir un marco de derechos que preserve la dignidad del trabajo artístico en un mundo donde las fronteras entre lo humano y lo artificial se vuelven cada vez más difusas. La inclusión de principios de transparencia, justicia algorítmica, y acceso equitativo a las tecnologías será crucial para asegurar una transición cultural justa e inclusiva. La actividad creativa constituye una aportación personal, única e irrepetible, al imaginario cultural, de la cual se beneficia el conjunto de la sociedad.

En nuestra industria la actuación sintética, pese a ser un algoritmo muy perfeccionado y humanizado, carece de una de las características más significativas del arte, la imperfección. No po-

demos perder la emoción; la emoción no puede reducirse a una combinación de modelos matemáticos[20].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Directiva (EU) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo de 17 de abril de 2019 sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital y por la que se modifican las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE.

Fernández Carballo-Calero, P. (2021). *La propiedad intelectual de las obras creadas por inteligencia artificial*. Madrid: Editorial Thomson Reuters, Aranzadi.

Ferrando García, F. (2024). "Instrumentos jurídicos para la tutela de los derechos de las personas trabajadoras ante el impacto de la inteligencia artificial". En *Derecho, proceso laboral y sociedad digital*, 109-143.Madrid: Editorial Aranzadi.

García Garrido, M. (12 de noviembre 2024). "Propiedad intelectual en la inteligencia artificial: ¿Quién posee los derechos de autor en creaciones de IA?".*e-Dictum*https://dictumabogados.com/articulos/propiedad-intelectual-vs-inteligencia-artificial-derechos-autor-ia/33359 [10/06/2025].

Gradeck-Lewandowska, M. (2024). "Inteligencia artificial generativa: ¿creador, material o herramienta en manos de un creador? La propiedad intelectual ante la IA". En *La Unión Europea ante inteligencia artificial: aspectos legales, éticos y sociales en Polonia y España y nuevas perspectivas legislativas,* 19-214. Varsovia: Universidad de Varsovia.

Lacruz Mantecón, M. (2021). *Inteligencia artificial y derecho de autor*. Madrid: Editorial Reus.

Larrea, K. (2019). "Protección jurídica de las artes escénicas y sus elementos creativos". *FORO: Revista de Derecho* 31, 135-158.

[20] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685e4bcc5c3f8f8460065d3b [26/06/2024].

LOZANO BLANCO, I. J. y MURCIA MOLINA, S. (2024). "¿Artes escénicas inteligentes?". *Artescénicas. Revista de la Academia de las Artes Escénicas de España* 35, 40-42.

MARCOS CARDONA, M. (2024). "El régimen tributario de la propiedad intelectual: desafíos que plantea la inteligencia artificial". En *La Unión Europea ante inteligencia artificial: aspectos legales, éticos y sociales en Polonia y España y nuevas perspectivas legislativas*, 215-240.Varsovia: Editorial Universidad de Varsovia.

ROGEL VIDE, C. y SERRANO GÓMEZ, E. (2008). *Manual de derecho de autor* Madrid: Editorial Reus.

ROMERA CASTILLO, J. (2024). "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 23 (julio-diciembre), 165-180. Disponible en https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2025/02/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-23-Julio-Diciembre-2024.pdf. También en su obra, *Teselas teatrales actuales* (Vigo: Ediciones Invasoras, 2025, 253-303).

SÁEZ LARA, C. (2021). "Mujer, trabajo y sistemas de inteligencia artificial". *Revista de Derecho Laboral vLex*4, 191-204.

WEBGRAFÍA

- https://es.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E210ES714G0&p=Disney+Enterprises+Inc.+et+al+v.+Midjourney+Inc.+Case+Number+2%3A2025cv0527[21].

- https://www.aepd.es/prensa-y-comunicacion/notas-de-prensa/guia-sobre-generacion-de-datos-sinteticos.

- https://elpais.com/economia/2024-02-26/la-ia-podria-eliminar-hasta-400000-puestos-de-trabajo-en-espana-en-los-proximos-diez-anos-segun-randstad.html#.

- https://www.elconfidencialdigital.com/articulo/cine/actores-doblaje-empiezan-exigir-contratoque-ia-utilice-voces/20240226000000729591.html.

[21] Todos los enlaces de este epígrafe han sido consultados el 20/07/2025.

- https://www.eleconomista.com.mx/opinion/Sera-2024-el-ano-de-una-IA-responsable-202402 11-0063.html.

- https://hipertextual.com/2024/07/sindicato-actores-sag-aftra-huelga-videojuegosFlawless AI. (2023, 4 de enero). Flawless use of TrueSync on the movie «Fall» [Vídeo].

- YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=iQ1OPpj8gPA.

-https://www.managingip.com/article/2a5bqo2drurt0bxl7ab24/exclusive-india-recognises-ai-as-co-author-of-co-pyrighted-artwork.

- https://sympathyforthelawyer.com/blog/el-impacto-de-la-inteligencia-artificial-en-la-musica/.

- https://www.larazon.es/cultura/musica/sector-musica-perdera-2500-millones-inteligencia-artificial_2024031665f55054cb58620001f24b41.html.

- https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20240315/impacto-inteligencia-artificial-musica-27-99513353.

- El Cine en la SER (19 de noviembre de 2023). Especial / La Mesías / Parte I (capítulos1-4) con Javier Calvo y Javier Ambrossi.

ALIANZAS DEL ARTE CON LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. EL CASO DE GISELLE BEIGUELMAN

ALLIANCES BETWEEN ART AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE. THE CASE OF GISELLE BEIGUELMAN

Lucia SANTAELLA
Pontificia Universidad Católica de São Paulo
lbraga@pucsp.br

Resumen: Este artículo analiza la colaboración entre el arte y la inteligencia artificial generativa. Para ello, se utilizará como ejemplo de un logro admirable la obra "Venenosa, Nociva y Sospechosa" de Giselle Beiguelman, expuesta en la Fiesp de São Paulo del 24 de noviembre a abril de 2025. La obra es admirable no sólo porque presenta el uso de la inteligencia artificial como una exponenciación del control de la artista sobre su proceso creativo, sino también porque incide políticamente en la supresión histórica de la feminidad y la tendencia estadística al edadismo en los algoritmos de IA. La mayor cualidad de la obra reside en la excepcional integración que logra de los principios de episteme, *téchne* y *poiesis*.

Palabras clave: IA generativa. Arte político. Episteme. *Téchne*. *Poiesis*. Giselle Beiguelman. *Venenosas, nocivas e suspeitas*

Abstract: This article is dedicated to discussing partnerships between art and generative artificial intelligence. To this end, the work *Venenosas, nocivas e suspeitas* [Poisonous, harmful and suspicious], by Giselle Beiguelman, on display at Fiesp in São Paulo from November 24 to April 2025, will be used as an example of an admirable achievement. The work is admirable not only because it presents the use of artificial intelligence as an exponentiation of the artist's control over her creative generation process, but also because it has a political impact on the historical

erasure of the feminine and the statistical tendency towards ageism in AI algorithms. The greatest quality of the work lies in the rare integration between the principles of epistéeme, *téchne* and *poiesis* that is carried out.

Keywords: Generative AI. Political art. Episteme. *Téchne*. *Poiesi*s. Giselle Beiguelman. *Venenosas, nocivas e suspeitas* [*Poisonous, harmful and suspicious*],

1. INTRODUCCIÓN

Para comenzar a recorrer el campo de la Inteligencia Artificial (IA), el primer paso consiste en encontrar una definición que sea confiable. Existe cierto consenso entre los especialistas de que IA significa la simulación por los sistemas computacionales de procesos de inteligencia humana. Se trata de una rama de las ciencias de la computación orientada a la creación de máquinas inteligentes. Esto implica el desarrollo mecánico de habilidades tales como son, por ejemplo, el aprendizaje, el conocimiento, la adquisición de información y las reglas para usarla, el razonamiento utilizado para alcanzar conclusiones definidas o aproximadas, la autocorrección, la solución de problemas, la percepción, el reconocimiento y procesamiento lingüístico, la planificación, y la habilidad para manipular y mover objetos. Para realizar esos fines, la computadora necesita tener acceso a objetos, datos, categorías, propiedades y relaciones. Teniendo esto en vista, la IA se constituye hoy en un paraguas para una multiplicidad cada vez mayor de aplicaciones.

Otro paso para una comprensión razonable de la IA indica respecto al hecho de que, en el estado de su desarrollo actual —2025—, ella se subdivide en dos tipos: la IA Predictiva, de un lado, y la IA Generativa, de otro. Conforme es referido por Medha (2024, s.p.), la IA Preditiva ingiere grandes volúmenes de datos históricos de diferentes fuentes relevantes para el problema que le es planteado. Entonces los algoritmos de aprendizaje de máquina, que hacen uso de redes neuronales, analizan esos datos buscando tendencias, patrones y relaciones entre variables. Para ello, la IA depende del modelado estadístico, o sea, varias técnicas estadísticas y de apren-

dizaje de máquina son utilizadas para entrenar, a partir de los datos, modelos que sean predictivos, o sea, modelos que sean entrenados con el propósito de alcanzar determinado resultado.

La IA Generativa, que también utiliza aprendizaje de máquina y redes neuronales, está orientada a la creación de contenido nuevo y original como imágenes, texto, música y sus mezclas semejantes a aquello que puede ser creado por humanos. Por eso, se puede decir que la generativa auxilia no sólo en tareas repetitivas, sino también en campos creativos y en la resolución de nuevos problemas.

El tema de la IA ya provocaba inquietudes antes de la llegada de la IA Generativa que se dio a fines de 2022. Después de la IA Generativa, los cuestionamientos sobre creatividad fueron retomados sobre nuevas bases. Eso no es casual, dado el hecho de que sus dispositivos parecen autónomos al producir textos e imágenes a partir de *prompts* (comandos) emitidos por los humanos. Eso crea inevitablemente un temor de competitividad hasta cierto punto humillante, ya que el competidor aparece, al fin y al cabo, como una mera máquina. Ante eso, variadas preguntas están en el orden del día: ¿La IA puede ser considerada creativa? ¿La IA tiene autonomía de creación? ¿La IA sustituirá la creatividad humana? ¿Cuál será el destino de la creatividad humana después de la IA? Esos son apenas algunos ejemplos de las inquietudes que rondan la cuestión.

En vez de dar respuestas intempestivas a ellas, lo que infelizmente viene ocurriendo y consecuentemente provocando aún más confusión, este artículo tiene por finalidad colocar el problema de la creatividad específicamente en el campo del arte por medio de la discusión de una exposición de arte que tuvo mucha repercusión en Brasil (2024-2025), *Venenosas, nocivas y sospechosas*, de autoría de Giselle Beiguelman. Aunque la obra, una instalación de gran porte, haya sido consensuada como arte visual, sin embargo tiene una fisonomía narrativa que la coloca en diálogo con un tipo de performance teatralizada.

2. UNA ORQUESTACIÓN ENTRE *EPISTEME*, *TÉCHNE* Y *POIESIS*

En esta era de la IA es importante comprender la relación entre arte y técnica que suele estar oscurecida por nociones prejuiciosas sobre la técnica. Para ello, se hace necesario recuperar las distinciones y complementariedades, que vienen del griego, entre *episteme*, *téchne* y *poiesis*. *Episteme* denota conocimiento, el verdadero conocimiento, diferente de la opinión, el conocimiento de las causas que son necesariamente verdaderas. Implica la mezcla entre ciencia y saber y envuelve el esfuerzo racional para sustituir la opinión, doxa, que no pasa del conocimiento acerca de lo contingente. Se divide en *praxis*, *téchne* y *theoria*. *Téchne* (*Tékhne*) "se conecta con la raíz *teko*, *tikto* —traducida comúnmente por procrear en la acepción de parir, dar a luz". Así,

> *teko* no es el hacer y preparar [producto], sino el conducir alguna cosa hacia el desocultamiento, producir. Es traer algo al desocultamiento, a fin de que vigorice en el desocultamiento como lo que fue traído, como lo que aparece a partir de..., como lo que "es", en sentido griego. El *tékton* es el pro-ductor, aquel que pro-cede a partir de... y para...: A partir de lo desoculto hacia lo abierto. El hombre realiza ese procedimiento pro-ductor en la construcción, en el tallado, en la formación (Heidegger, 1998: 213).

Por lo tanto, la *téchne s*ignificaba no sólo las actividades y competencias del artesano, sino sobre todo las artes de la mente y las bellas artes. Por eso, estaba indisolublemente ligada a la *poiesis*, esencia del actuar, hacer como creación, dar forma, lo que propicia sentido al hacer, el sentido último de la *téchne* que es transfigurada por la *poiesis*. Desde muy temprano, la palabra *téchne* fue ligada a la palabra *episteme*, siendo ambas modos de nombrar, cada una a su manera, la propia idea de conocimiento. De esto se puede concluir que la importancia y el papel decisivo de la *téchne* no residen

simplemente en el hacer o en la manipulación de los medios, pues, inseparable de *poiesis* y de la *episteme*, la *téchne* es forma de creación y forma de conocimiento.

Desde los griegos muchas cosas cambiaron en el modo como el trinomio de la *episteme*, del arte y de la técnica se desgarró y pasó a ser comprendido. La *episteme* se apartó hacia el mundo de la ciencia. Ya no entrelazado a los sentidos de *epistéme* y de *poiesis*, el campo semántico de *téchne* se estrechó, mientras que el significado de *poiesis*, románticamente concebida estrictamente como *fiat* creador, pasó a ser sobrevalorado (Santaella, 2016: 6). Con el desarrollo de la tecnología, a partir de la revolución industrial y su aceleración desde la revolución digital, hoy en su fase datificada, aliada a la IA, el sentido de *téchne* no sólo se estrechó, sino que, alimentado por las perversas contradicciones de las *big techs* propietarias de los datos, pasó a estar cerca de la demonización, concebida como extraña a lo humano e incluso amenazadora de su integridad.

Los artistas, sin embargo, son por naturaleza osados, asumiendo el coraje de la poética en su alianza con la técnica, que, hoy en su fase de tecnología de la inteligencia, cuando es explorada por el acto creador, puede convertir la idea de fuerza en potencia para el conocimiento sensible, *aesthesis*. De hecho, históricamente está más que comprobado que, con cada nueva técnica o tecnología que surgió en el horizonte sociocultural, el artista siempre fue el primero en extraer de la tecnología el carácter humano que ella carga. Y ese es un acto político.

Es en ese contexto que se puede leer el trabajo que Giselle Beiguelman (GB) viene desarrollando en un crescendo a lo largo de los años, alcanzando su punto de condensación (*dichtung*) en esta obra, *Venenosas, Nocivas y Sospechosas* (expuesta en la Fiesp a partir del 06 de noviembre de 2024 hasta el 20 de abril de 2025), en la cual, entre otras cualidades admirables, la artista consigue realizar la proeza de aliar los factores que el Occidente infelizmen-

te separó, o sea, los lazos entrelazados de la *episteme*, de la *téchne* y de la *poiesis*.

No se trata aquí de un mero discurso laudatorio. Basta examinar el recorrido de GB a lo largo del tiempo para encontrar el respaldo de estas palabras en el trazado que fue adhiriéndose a la realidad. Todo artista existe y persiste en la continuidad coherente de sus producciones. Una obra no debería ser vista como un fragmento suelto y desprendido de aquello que vino antes, y de aquello que en ella apunta hacia el futuro. *Venenosas, nocivas y sospechosas*, en su presencia soberana, corresponde al punto actual en que, en la obra de Giselle Beiguelman, la investigación histórica, la técnica y la poesía se funden en capas yuxtapuestas. Si no, veamos.

3. LA *EPISTEME*

Comenzar por la *episteme*, en el campo romantizado que aún persiste en el arte, puede ser visto como una herejía. Al fin y al cabo, aprendimos con Edgar Allan Poe, en su *Filosofía de la composición* (2011), que el arte vale por el efecto estético en unísono que es capaz de producir. C. S. Peirce, por cierto un gran admirador del arte de E. A. Poe, aunque no haya señales seguras de que haya tenido conocimiento de la *Filosofía de la composición*, concordaría con Poe, cuando, respecto al efecto estético, Peirce afirma:

> Me aventuro a pensar que el estado mental estético alcanza su nivel más puro cuando perfectamente ingenuo, despojado de cualquier pronunciamiento crítico, y el crítico de arte funda sus juicios sobre el resultado de haberse lanzado de vuelta a ese estado de ingenuidad pura — y el mejor crítico es aquel que está entrenado para hacerlo de manera perfecta (CP 5.111).

De hecho, el estado de sentir, similar a aquel con que la música nos transporta, es fundamental al crítico de arte. Sin embargo, tal afirmación no puede llevarnos a la conclusión de que la apreciación

de una obra artística podría detenerse en la cualidad de sentimiento que el efecto estético es capaz de producir. Por eso, Peirce avanza, en pro de la *episteme*, al complementar con la idea de que, paradójicamente, el sentimiento producido por el arte no es inconsecuente. Reclama por la razón, pues se trata de un sentimiento que quiere ser comprendido, apelando a la comprensión como una invitación irrecusable al intelecto.

Las obras de arte son tanto más valiosas cuanto más el sentimiento es capaz de provocar la inquietud del deseo de comprender, al fin, en qué reside el enigma de su potencia. *Venenosas, nocivas y sospechosas* es un ejemplar indiscutible de ese deseo para el cual el sentimiento no basta.

Giselle Beiguelman es sobre todo una artista. Pero alía a su arte una segura formación en historia de la cultura que incluye, principalmente para ella, la historia del arte. Además, es una intelectual que piensa con el tino de lo sensible, fuente indispensable para el cruce de la eficacia práctica con los destellos de un intelecto perspicaz capaz de captar las sutilezas de lo real.

Ella recibió de herencia, entre otros bienes del intelecto, el amor por la biología transferido a la botánica, a la exuberancia vital de las plantas, extrañamente se puede decir, con una visión política de las plantas. Cuando se ama algo, el amor impulsa el querer saber más. Por amar a las plantas, GB investiga sobre ellas. Este nuevo trabajo viene en la continuidad de una obra anterior: *Botannica Tirannica*, expuesta del 28 de mayo de 2022 al 19 de noviembre de 2022, en el Museo Judío. Sobre esa exposición, las palabras de la curadora son providenciales:

> Si la empresa moderna colonizó los cuerpos, territorios e imaginarios, con la botánica no fue diferente. Innumerables especies de plantas, muchas anteriormente nombradas por los pueblos originarios, fueron (re)bautizadas con apodos misóginos, racistas, antisemitas y prejuiciosos, conformando una capa más de violencia sim-

> bólica contra identidades que escapan a los modelos normativos y hegemónicos (Feldman, 2022).

En pro de una ecología en errancia en el sentido deleuziano (Beiguelman, 2022), la oportunidad política de esa denuncia — estéticamente expresada en imágenes recreadas de las plantas por medio del uso selectivo de la IA— se evidencia en este momento histórico en que pasamos a saber que las plantas sienten y a su manera piensan (Mancuso, 2019). Los nombres no son inocentes, por lo tanto, términos prejuiciosos se convierten en un modo de herirlas. Todavía en palabras de la curadora:

> Crítica a ese procedimiento colonialista —y después de haber recibido de regalo un esqueje de *Tradescantia zebrina*, corrientemente llamada Judío errante— la artista Giselle Beiguelman mapeó centenas de especies de plantas sometidas a la nominación peyorativa, para entonces remezclarlas de modo a producir un verdadero jardín decolonial, en el cual articula reflexiones de orden política y estética sobre el prejuicio, la representación y la relación entre cultura y naturaleza —que la modernidad volvió indisociable (Feldman, 2022).

En la línea de una continuidad coherente, antes que nada, la obra *Venenosas, nocivas y sospechosas* está basada en una cuidadosa y paciente investigación histórica, cuyo *parti pris* se encuentra en lo femenino. Se trata del rescate político del borramiento y presión del olvido al que la figura de la mujer fue relegada en el pasado. Más que eso, mujeres que GB quiso captar en el auge de la realización obstinada e insubordinada a la que llegaron en la madurez avanzada. Mujeres creadoras en la misión de cumplimiento de su deseo, o sea, psicoanalíticamente fieles a su deseo en épocas en que no había entrada al deseo femenino.

De modo sutil hay ahí una denuncia al edadismo, una denuncia despojada de agresividad, pues al arte le caben denuncias suaves y subentendidas. Los hilos comienzan a enredarse. No son cualesquiera mujeres, sino aquellas que cultivaron la pasión por la botánica, pasiones doblemente prohibidas no solo por ser mujeres, sino por estar dedicadas y entretenidas con plantas venenosas, nocivas y sospechosas, indiferentes a las prohibiciones al cultivo de vegetales que fueron prohibidos o demonizados debido a su uso en rituales y por sus poderes afrodisíacos o alucinógenos.

Son siete mujeres, un número mágico, sospechosas ellas mismas, pero adherentes a la terquedad de sus voluntades que no se confunde con voluntarismo, pues sus subjetividades se ven objetivadas en un hacer que dejó huellas en el mundo, cumpliendo traerlas a flor del presente. La obra de GB está subsidiada por la vida de esas mujeres. Por lo tanto, lo que se tiene ahí es una obra que se expone en su potencia poética, pero que guarda, a los que quieren comprender, resúmenes de sus fuentes de investigación de las que deriva su naturaleza también epistémica. Retomando algunas de las palabras de la artista, vale la pena pasear brevemente por esas mujeres.

En Salerno, en la Italia de 1050 despertó la figura de Trotta di Ruggiero, conocida como Trótula de Salerno. Aunque la historia haya vuelto opaca su autoría del compendio de remedios a base de hierbas —*Sobre las enfermedades de mujeres*— no es posible borrar su conocimiento sobre partos, cólicos menstruales y dolores mamarios que la hicieron conocida.

En Alemania de 1647 nació la libertaria Maria Sibylla Merian, naturalista e ilustradora. A los 52 años, después de abandonar al marido opresor, gracias a la venta de sus ilustraciones, financió su viaje junto a su hija en una expedición científica en Surinam. Publicó *Metamorphosis Insectorum Surinamesium* y revolucionó la comprensión de las interacciones ecológicas entre plantas e insectos. Por su lenguaje metafórico su trabajo recibió críticas en el siglo

XX de científicos misóginos. Murió en Holanda en 1717 enferma y empobrecida. Pero las mariposas le deben a ella la primera documentación de su metamorfosis.

Nacida en Inglaterra en 1785, Maria Graham, intelectual políticamente comprometida, llegó a Río de Janeiro en 1821. Viajó a Chile, donde perdió a su marido, lo que no le impidió volver a Río y dedicarse a la escritura y a la pintura. En su estancia en Brasil, realizó colectas botánicas en Pernambuco, en Bahía y en Río de Janeiro. Sus acuarelas con vívidas descripciones de la flora local fueron adquiridas por la Biblioteca Nacional. En las contribuciones a la *Flora Brasiliensis* que contó con 135 colectores, había apenas dos mujeres, entre ellas Maria Graham.

Mary Elisabeth Banning nació en Estados Unidos en 1822. "Bruja, apestosa, sucia y 'señora hongo venenoso' fueron algunos de los apodos que coleccionó, al entrar en los tranvías de Baltimore con los brazos salpicados de tierra y raíces, volviendo de sus incursiones en el bosque en busca de hongos". Fue autora de *The fungi of Maryland*, manuscrito completado después de veinte años de investigación, obra científica considerada pionera en la investigación de los hongos estadounidenses.

Natural de Inglaterra, 1830, es Marianne North, artista botánica. El uso de colores fuertes y la ocupación completa del cuadro desagradaron a críticos y científicos convencionales. Viajó por el mundo y pasó un año en Brasil donde mantuvo una relación amorosa con Amelia Edwards. En los *Kew Gardens* de Londres construyó una galería con sus más de 800 trabajos. Según Beiguelman, fue la mayor pintora carnívora de la historia, teniendo una de esas plantas nombrada en su homenaje.

Nacida en Río de Janeiro en 1844, Constança Paca, por sus investigaciones y dibujos, recibió del arquidólogo João Barbosa Rodrigues, pionero en los estudios indígenas y especialista en palmeras, la dedicatoria para el género de orquídea *Constantia* y para la palmera *Bactris*. Además, Constança tuvo trece hijos.

En el amanecer del siglo XX, 1902, nació la brasileña Maria Bandeira, la primera botánica del Jardín Botánico de Río de Janeiro y una especialista en briófitas. Colectó e identificó más de 500 especímenes, pero fue ignorada por los círculos científicos dominados por hombres. En el apogeo de su trayectoria científica, por dolores de pérdidas, se recluyó o fue recluida por el hermano en un convento en el barrio de Santa Teresa, en Río.

Ese es, en breve relato, la investigación historiográfica realizada por GB. Pero, para ella, la imaginación artística habla más alto que la historia, que es tomada como trampolín para el salto estético, implicando la recurrencia de la *episteme* a la *téchne*, sin la cual la *poiesis* igualmente no sería posible.

4. LA *TÉCHNE*

Además de historiadora y artista, por talento natural Giselle Beiguelman dispone de una facilidad en el trato técnico con los dispositivos digitales. Desde su libro premiado *El libro después del libro*, su producción artística ha navegado con desenvoltura por las complejidades íntimas de lo digital, dando soporte a los *insights* que brotan de su mente que respira vía creación.

Sus obras en ciberarte comenzaron a brotar desde el amanecer del ciberespacio, cuyos sistemas de codificación Beiguelman escrutó para de ellos extraer píldoras sensibles —relámpagos de sensibilidad— cargadas de los enigmas de la complejidad. Sus trabajos revelan una capacidad ímpar de absorber los impactos de las tecnologías en la creación y de traducirlos con marcas únicas de personalidad. En el auge de la novedad de los procesos ciberinteractivos, su obra *Egoscopio* fue comentada internacionalmente.

Así que la IA comenzó a alcanzar la primavera del éxito, GB fue apropiándose de sus aplicativos, incluso manteniendo y orientando grupos de investigación y creación en la Faculdad de Arquitectura y Urbanismo, donde tiene su lugar de trabajo. Su obra

anterior sobre plantas ya recurría a una asociación sagaz con la IA, a la manera de muchos artistas internacionales que sin temores incrementan sus trabajos en alianzas con la IA. En *Venenosas, Nocivas y Sospechosas* el pacto, la lucha, los ajustes, los desacuerdos y conciliaciones con la IA ganaron en sofisticación. Los modelos de IA fueron empleados tanto en los retratos imaginados de mujeres reales como en las plantas reales e inventadas.

De hecho, para los artistas cualquier cosa lista que venga de los patrones de la IA generativa no basta, de resto, poco vale. Lo que vale es la lucha, la terquedad, la iteración, acto repetitivo y transformador de extraer de la IA lo que el imaginario creador de la artista exige. En ese punto, para el arte, no hay *téchne* que pueda subsistir sin la interferencia sobredeterminada de la *poiesis*. Es justamente en eso que la artista asume su protagonismo.

5. LA *POIESIS*

Lo poético corre por las venas de Giselle Beiguelman y transpira en sus actos. En cualquiera de sus intervenciones, en la estela de un poeta como Augusto de Campos mezclado con el artista Julio Plaza, desde los juegos de palabras que inventa, palabras-maleta que condensan poéticamente su pensamiento, hasta obras que siempre se estructuran en la cohesión admirable de los tres principios que el Occidente llevó a la separación y fragmentación: la *episteme*, la *téchne* y la *poiesis*.

En esta obra, las mujeres reales investigadas tenían que pasar por el acto semiótico traductor de lo verbal a la imagen. Para ello, GB puso en acción a la IA como socia hasta volverla obediente en el alcance de las imágenes de mujeres en la vejez con garbo que la artista impuso como incumbencia de su imaginario (Figura 1). No cualquier vejez o vejeces quebrantadas como la IA trae como práctica, sino vejeces altivas.



Figura 1. Fuente: Registro de una parte de la exposición. Sitio Desvirtual GB.

Hay dos tipos de altivez, la de la arrogancia, de un lado, y la de la dignidad, del otro. Por lo tanto, mujeres similares en la altivez digna, pero distintas, *sui generis*, cada una en su identidad. Resultaron así, enlazados en follajes y flores, retratos suaves, serenos y seguros. El tratamiento que la artista les dio es sobre todo afectuoso. Las mujeres, de hecho, producen, en quien por primera vez las mira en la exposición, un extraño sentimiento de ternura mezclado con la curiosidad: ¿quiénes son? En ese punto, la *poiesis* se abraza a la *episteme*, ambas trabajadas por la *téchne*: se forja ahí el hecho estético que, según Borges, también puede ser encontrado en rostros trabajados por el tiempo. GB fue exitosa en su intento.

> La música, los estados de felicidad, la mitología, los rostros trabajados por el tiempo, ciertos crepúsculos y ciertos lugares quieren decirnos algo, o algo dijeron que no deberíamos haber perdido, o están a punto de decir algo; esa inminencia de una revelación que no se produce es, quién sabe, el hecho estético (J. L. Borges, 1952).

Con las plantas no fue diferente. Una vez más, para transfigurarlas hasta el encuentro poético, la artista investigó, inventó y las animó en video en un verdadero teatro de imágenes transfiguradas. Fiel al *parti pris* de lo femenino, inspirada en imágenes botánicas producidas por mujeres a lo largo del tiempo y auxiliada por la IA, GB produjo figuras resultantes del intersticio de lo real y lo ficcional. Plantas apócrifas, sería posible decir, pues, aunque tengan la marca de la ficción, se exhiben y se imponen en su presencia vivificada por los movimientos videográficos. Alcanzado por medio de una selecta mezcla de aplicativos, el efecto coreográfico, danzante y dócil de las imágenes recuerda ritmos melodiosos de los que solo Mozart fue capaz. Se presta con ello un homenaje a la naturaleza que, por medio de lo admirable, denuncia al revés la necesaria indignación, que no puede faltar, ante el "Capitaloceno".

Episteme, *téchne* y *poiesis* se orquestan en una sinfonía real e imaginaria, a la cual no podría faltar, bien en el centro de la exposición, debidamente iluminado por luces vitales, un cantero de plantas naturales en el diálogo lado a lado con las plantas que bailan en las pantallas. Ahí está esa exposición que nos invita a tomar parte de esa orquestación para hermanarnos con esas valientes mujeres y, además, si estamos liberados de la arrogancia antropocéntrica, para sentir con las plantas y, más que eso, pensar con ellas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Beiguelman, Giselle (2022). "*Botannica Tirannica*: da genealogia do preconceito às possibilidades de um ecossistema errante".

Revista ClimaCom, *Políticas vegetais* | pesquisa — artigos | año 9, nº. 23.

Borges, Jorge Luis (1952). *A muralha e os livros*. En *Otras inquisiciones*, J. L. Borges. Buenos Aires: Sur.

Feldman, Ilana (2022). *A vida dos nomes*. Catálogo da Exposição *Botannica Tirannica*. Museu Judaico.

Heidegger, Martin (1998). *Heráclito*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.

Mancuso, Stefano (2019). *Revolução das plantas um novo modelo para o futuro*, Regina Silva (trad.). São Paulo: Ubu.

Medha (2024). "Demystifying predictive AI: Definition and use". *Fireflies.ai*, 15 feb. Disponible en https://fireflies.ai/blog/predictive-ai [15/04/2024].

Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected Papers*, vols. 1-6, Hartshorne and Weiss (eds.); vols. 7-8, Burks (ed.). Cambridge, Mass.: Harvard University Press. La referencia en el texto se hace sobre *CP*, seguido del número del volumen y el número de parágrafo.

Poe, Edgar Allan (2011). *A filosofia da composição*, Léa Viveiros de Castro (trad.). Rio de Janeiro: Ed. 7 Letras, 2.ª ed.

Santaella, Lucia (2016). "Astúcias do design". *Flusser studies* 21, 1-10.

TRADUCCIÓN LITERARIA: LA TRADUCCIÓN LITERARIA EN TIEMPOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

LITERARY TRANSLATION: LITERARY TRANSLATION IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

José Francisco RUIZ CASANOVA
Universidad Pompeu Fabra
jose.ruiz@upf.edu

Resumen: La aparición y el uso de la inteligencia artificial en los campos de la traducción, y específicamente en el campo de la traducción literaria, debe conducir nuestra reflexión como humanistas hacia el análisis de los métodos, las ventajas e inconvenientes y las consecuencias en los medios de producción, en el desarrollo de la técnica y en las implicaciones profesionales, económicas e industriales que la traducción literaria asistida por inteligencia artificial supone.

Palabras clave: Traducción literaria. Inteligencia artificial. Textualidad. Industria editorial.

Abstract: The rise and use of AI in translation, and specifically in literary translation, should lead us as humanists to reflect on and analyze the methods, advantages, disadvantages, and consequences in terms of the means of production, the development of technology, and professional, economic, and industrial implications of literary translation by artificial intelligence.

Keywords: Literary translation. Artificial intelligence. Textuality. Publishing industry.

El cerebro humano tiene una evidente inclinación hacia el infinito y acaricia el fantasma de

esa idea. Parece anhelar con apasionado fervor esta imposible concepción con la esperanza de creer intelectualmente en ella una vez concebida. Lo que es general en toda la raza humana no puede ser considerado anormal, justificadamente, por ningún individuo; sin embargo, puede haber una clase de inteligencia superior en la cual la propensión humana aludida adquiera todo el carácter de una monomanía.

Edgar Allan Poe

No hay serpientes en Islandia.

Uno von Troil

— 0 —

En el ascenso de las Inteligencias Artificiales y su relación con las actividades de la escritura operan, al menos, tres niveles de respuesta: la primera y más inmediata, es aquella que se conjuga en la oposición rechazo-entusiasmo, y que ha dividido a la humanidad entre *tecno-optimistas* (término debido a Marc Andreessen (2023), entre otros muchos, y *catastrofistas* o *doomers*, esto es, lo que viene siendo propio de la actitud humana ante cualquier novedad; la segunda, más de carácter gremial, es aquella respuesta que tiene en consideración el beneficio-perjuicio sobre los intereses personales que implican las actividades profesionales, económicas o intelectivas: en este sentido, informes como el recientemente publicado por la empresa Microsoft (Tomlinson, Jaffe, Wang, Counts and Suri, 2025), y en el que la profesión de traductores e intérpretes ocupa el primer puesto en el ranking de profesiones que corren riesgos inmediatos de desaparición o de reducción drástica por efecto de la IA, no ayuda, obviamente, a que el gremio profesional en cuestión aborde esta (ya) realidad desde la perspectiva que debe abordar-

se: formativa, transformativa y performativa. Pero hay un tercer rango de respuestas que se aloja fuera del dominio de las personas afectadas, de los sectores influidos o de las cuestiones puramente humanas. Este tercer plano de respuesta obedece a superestructuras ideológicas, tecnológicas y, en definitiva, económicas, para las que una actividad concreta (sea esta la traducción literaria, la composición gráfica o la fabricación de tecnología médica o militar) son pequeñas parcelas de una realidad mayor que, al ser afectada en su totalidad, arrastra como consecuencia previsible —y ni siquiera premeditada— el cambio o la modificación de actividades que, como la traducción, también la preservación de la vida o la destrucción de la misma, cuentan con milenios de historia humana. Y aquí es donde operan los análisis, las predicciones y las alarmas sobre la IA como instrumento de control o de censura, la falta de libertad de los individuos, o la clasificación, catalogación y rastreo de estos a partir de parámetros como la huella digital, la geolocalización, la biometría y las transacciones económicas virtualizadas electrónicamente.

Cualquiera que se haya asomado, aun superficialmente, a la *Historia de la IA* ha leído (y lo ha leído repetidamente y en distintos idiomas) los mismos ejemplos, anécdotas, historias, leyendas e incluso falsas noticias: Čapek y su pieza escénica *R.U.R.*, las famosas tres *Leyes de la Robótica* de Asimov, Deepblue y su victoria sobre Kasparov, el *AlphaGo* que venció al campeón del mundo de dicho juego, cómo luego dicha máquina fue vencida por otra superior, que a su vez sucumbió en batalla con una tercera evolución del ingenio informático, etc.; hemos leído sobre historias de falsas identificaciones biométricas que han llevado a personas inocentes a la cárcel en países paladines de las libertades individuales (y, por ende, irrespetuosos con ellas) como Estados Unidos de América (O'Neill, 2018); las especulaciones morales y técnicas sobre los coches de conducción autónoma y a quién deberían atropellar en caso de disyuntiva moral; la historia de Blake Lemoine y *LaMDA*,

de la que dijo que había desarrollado conciencia, lo que supuso el escarnio y su expulsión de Google; la historia de *Claude-4* y su capacidad para chantajear a un ingeniero con el fin de no ser desconectado; las historias de otros *desarrollos* como el de *ChatGPT-4*, cuando para resolver un *captcha* (una de las pruebas que sirven, todavía hoy, o servían, para distinguir humanos de máquinas) recurrió a un humano y decidió mentirle y simular que era un humano con problemas de visión. Todos los que nos hemos asomado a la *Historia de la IA* hemos leído estas y otras cosas parecidas. En definitiva, detrás de todo esto subyace una potentísima (e infantil) iconografía mental que, como humanos, nos lleva a entender la Inteligencia Artificial como un humanoide, como un robot, al que no sólo le atribuimos la inteligencia que no tiene, la memoria que tampoco y los sentimientos que desconoce, sino que lo vemos como nuestro alter ego, nuestro amigo, nuestro enemigo, nuestro amante, nuestro deseo, nuestro complemento y nuestro opuesto: *Hypocrite lecteur, — mon semblable, — mon frère!*

Y sobre estas cuestiones opera, en conclusión, un potente elemento lisérgico para la humanidad que incluye, entre otros aditivos, la ausencia del dolor, la renuncia a la muerte y la relatividad del paso del tiempo: esto, como bien sabemos, es lo que subyace bajo la capa de este Nuevo Advenimiento, pues en términos casi religiosos, cuando no extremadamente propios de las creencias más sectarias, se mueve a día de hoy una parte de la humanidad cuando les hablamos de Inteligencia Artificial. «Convertirse en poshumano implica superar las limitaciones que definen los aspectos menos deseables de la "condición humana". Los seres poshumanos ya no sufrirán la enfermedad, el envejecimiento y la muerte inevitables»: esto es lo que predica uno de estos nuevos *sacerdotes tecno-optimistas* y recoge Mark O´Connell (2018: 46) en su amena y a ratos desternillante crónica; y eso mismo era, en definitiva, lo que planteaba la serie de televisión de 2019 *Years and years*. O lo que plantean tantas y tantas fábulas cinematográficas, y no voy a

remitirme ahora al archicitado HAL 9000 de *2001: una Odisea en el espacio* (1968) o a su tan logrado homenaje, en la idea de *Auto*, el timón que se revela contra los humanos en la nave Axioma de *Wall-E* (2008); tampoco a las recurrentes imágenes apocalípticas de *Terminator*; o a la angustiosa pregunta de los *replicantes* Roy Batty o Leon Kowalski, en *Blade runner* ("¿Cuánto me queda?"), pregunta a la que sigue, obviamente, el asesinato simbólico y real del *padre* de la criatura, lo que le «»asegura su acta de nacimiento como hombre» (Argullol, 1988: 17): seguramente sobre todo esto algo (mucho) podría ilustrarnos también Mary Shelley.

Estas imágenes, y otras muchas más, elaboradas previamente por las ficciones (literarias y cinematográficas) son como implantes en nuestra imaginación que contribuyen, y de qué manera, a vincular la idea de *Inteligencia Artificial* con la idea de *Robot*, de *Ser Artificial*, de *Semejante* o de *Sustituto* (*Surrogate*, en inglés, tema también planteado en una película)[1]. Y de este tema trataba también un episodio (temporada 14, 2002-2003) de *The Simpsons*, cuando, a partir de una hamaca mágica, Homer descubre la clonación: las réplicas son cada vez más estúpidas, se les distingue por carecer de ombligo (justo la huella de unión de los nacidos por placenta, la cicatriz de unión con la madre), realizan peor las tareas y terminan decapitando a Flanders, para alarma de Homer, que ve cómo las copias o clones ya toman decisiones al margen de sus órdenes o directrices. De ahí que algunos investigadores hayan comenzado a preguntarse por una *Behavioural AI* o *Inteligencia Artificial del Comportamiento*, se hable de la "Computación Afectiva", del desarrollo de sentimientos, del ser moral y de la libertad de la máquina, o del desarrollo de su conciencia. Todo esto, sobre lo que no tenemos todavía certezas pero sí conjeturas y ensoñaciones, ha contribuido, y mucho, a la *humanización* de la Inteligencia Artificial, a la creencia de que pronto estos sistemas se integrarán en

[1] Justamente esa fue la idea que eligió José María Lassalle (2024) para el subtítulo de su libro: *Sabiduría o sustitución: el dilema humano ante la IA*.

figuras humanoides y que las distopías de la ciencia (y de la ciencia ficción), que llevan funcionando prácticamente desde la Edad Media y desde el florecimiento del maquinismo renacentista, nos harán compartir un mundo, creado por los hombres, en el que los humanos conviviremos y trabajaremos junto a estos nuevos seres creados *a imagen y semejanza*. En esta falsa (o ilusoria) humanización, que se da en otras realizaciones cinematográficas como *Her* (2013), reside nada menos que la médula de la *condición* humana: el temor a la soledad (aquí tenemos otro ejemplo en la película de animación *Robot Dreams*, de 2023), el temor a la finitud, el temor al deterioro físico, el temor a la enfermedad y, por supuesto, el temor a la muerte: "El miedo a la muerte es el filo más estrecho por el que camina la condición humana, el borde donde lo natural se adelgaza al máximo pero a la vez se hace máximamente firme […] La muerte propia que reclamaba como don el poeta Rilke es un contrasentido impotente, pues no podemos ostentar ninguna propiedad sobre aquello a lo que justamente pertenecemos" (Savater, 1988: 83-84).

Nada de lo dicho hasta aquí favorece en absoluto la percepción y el conocimiento de la herramienta de cálculo probabilístico e informático que es, en realidad, cualquier aplicación de lo que hoy día llamamos *Inteligencia Artificial*. Algunas de las preguntas que, en sus días finales se hizo Alan Turing, preguntas tales como si programar una máquina para que sea *inteligente* la haría en algún momento más inteligente que su propio programador, o si dicha máquina adquiriría conciencia, o sentimientos, todas esa preguntas que exceden el ámbito de la Matemática (que es el ámbito real en el que se inscribe la Inteligencia Artificial a día de hoy, aun cuando quieran buscarse implicaciones y relaciones con la Biología, la Física o la Química), las preguntas que Turing lanzaba al océano de la investigación como botellas con mensajes de náufrago desesperado, pertenecen en realidad a los ámbitos propios de las Humanidades, de la Filosofía, de la Ética, incluso de la Estética, y también,

por supuesto, de la Filología. Porque, quizá sea obviedad, pero quizá sea hora ya de ir diciéndolo (y escribiéndolo): la Inteligencia Artificial es cuestión de palabras, de lengua, de lenguaje o de lenguajes. Y en todo esto, la Filología —en todas sus vertientes— debe contar: es axial, irrenunciable. En una reciente entrevista el centenario filósofo Edgar Morin afirmaba:

> La barbarie del pensamiento está en la simplificación, en la disociación, en la separación, en la racionalización, en detrimento de la complejidad de los vínculos inseparables y también del sueño y de la poesía. El pensamiento se ha convertido en un apéndice del cálculo, cuando originalmente el cálculo debía ser apéndice del pensamiento. La inteligencia artificial puede dar miedo, pero yo temo sobre todo la inteligencia humana superficial (Ceruti, 2025: 8).

— 1 —

Mi tesis, a lo largo de estos últimos seis o siete años, desde los primeros ensayos sobre traducción automática literaria que presenté en mi libro *Traducir la traducción* (Ruiz Casanova, 2020) hasta hoy mismo (cf. además 2023a, 2023b), ha variado poco, y no porque sea la única válida o sea la razón absoluta sobre el tema, sino porque el proceso de traducción con redes neuronales u otros ingenios creíamos (se creía) que iba a experimentar un crecimiento exponencial en el ámbito literario y no ha sido así. El tema del uso de asistentes o de inteligencias artificiales para la traducción literaria o para la producción editorial no es algo que pueda hacerse desde una perspectiva estética, técnica, profesional, gremial, ni siquiera desde una perspectiva filológica. Sólo dos parámetros son razones supremas, y consecuencias, de dicho cambio de paradigma: estos parámetros son el económico y el político. El advenimiento de la IA en la traducción literaria, en la traducción en general, en las Humanidades o en cualquier otra actividad humana, tiene y tendrá

más relación con las formas de control económico y político que con la aspiración de una sociedad feliz, o liberada del trabajo, o asistida por máquinas. Hay quien piensa o cree que la IA ha llegado en el momento justo para salvarnos de la próxima crisis económica, la provocada por la caída de la natalidad y el aumento del gasto social (y médico) que se deriva del envejecimiento de la población (Jouve Martín, 2025: 331).

Mi tesis, ya en 2020 y después en mis dos aportaciones de 2023, se soportaba sobre tres puntales que, hasta ahora, no sólo no han sido discutidos sino que ni siquiera han sido afrontados por los diferentes actantes implicados en los procesos de traducción: las empresas que dan soporte a los distintos programas de IA, las empresas editoriales, los traductores, los filólogos y, si apuramos, siquiera el ámbito académico o de la investigación, ni mucho menos la aplicación ulterior en su vertiente pedagógica. En este aspecto, y aun cuando no sea ahora asunto central de estas páginas, los lamentos y las advertencias acerca del abandono pedagógico de un modelo humanista integral en los recién nacidos estudios universitarios de traducción, allá por la década de los noventa del siglo pasado, ya fueron voces en el desierto de la Universidad española, más preocupada por los *perfiles* de las plazas de sus profesores que por los perfiles de sus estudiantes y futuros profesionales de la traducción:

> Articular de una manera fértil la relación entre la actividad práctica y una teoría que la sustente y la vincule significativamente a los demás campos del saber es un desafío que exige, hoy más que nunca, un cuestionamiento profundo. La institución académica, en el afán de otorgar un cariz pragmático a la formación del traductor, ha ido postergando esta tarea […] Haber sacrificado el saber sobre los clásicos, sobre la historia, sobre la tradición filosófica, sobre la lectura, en aras de un utilitarismo estrecho es algo que el futuro —y el presente— de nuestra sociedad tendrá que repensar, algo con cuyas consecuencias también tendrá que cargar (Rodríguez, 1999: 85-86).

Debo decir que tales silencios, consensuados o simplemente producto de *mirar hacia otra parte* me resultan paradójicos, por no utilizar el adjetivo sospechosos. Es la Filologia, la institución académica y el gremio profesional quienes, a mi juicio, deben *comprender mejor* lo que está ocurriendo con la traducción y, en consecuencia, mutar, aprender de nuevo y enseñar una vez más: en definitiva, la historia de la humanidad en su relación con el conocimiento:

> ¿Qué hemos de hacer nosotros, a principios del siglo XXI? Nuestras universidades y academias han abandonado casi todos los criterios estéticos e intelectuales, y se dedican a promocionar a propagandistas de determinados intereses (Bloom, 2002: 11-12).

Podemos formularnos, desde la responsabilidad de la academia, de la investigación y de la transmisión de conocimiento que deben darse en las Universidades, la pregunta que se hacía Bloom, incluso llevarla más al extremo: ¿Qué hacer en una cultura donde la lectura ya no es elemento central? ¿De qué manera hacer comprender a nuestros estudiantes (futuros filólogos, lingüistas y traductores) que lo importante no es la llegada de los nuevos ingenios informáticos, verlos como soporte o como amenaza, cosa que ya ocurrió con la llegada de la imprenta, por ejemplo, sino generar y adquirir el conocimiento necesario de cómo funcionan dichos ingenios? Antes de Gutenberg no había tipógrafos. Lo importante es hacernos las preguntas adecuadas: en qué podemos contribuir, cómo podemos utilizar nuestros conocimientos (procedentes de los *studia humanitatis* tradicionales) para lograr el mejor uso, el mejor funcionamiento y, sobre todo, la conciencia de que la infalibilidad mecánica —no existiendo como no existe— precisa de la asistencia y el acompañamiento (evitemos la palabra *pilotaje*) humanos. Para ello, no sólo los estudiantes de las carreras humanísticas sino, sobre todo, la institución académica y sus profesores deben aban-

donar posiciones relativistas, de desconocimiento, de vigilancia o de parapeto ante estas nuevas realidades (los nuevos programas de traducción automática o los programas generativos de textos, en nuestro caso) y preguntarnos, preguntarse, no qué pueden hacer ellos por nosotros, sino qué podemos hacer nosotros por ellos, cómo ubicamos nuestro *ser filológico, humanístico*, en esta revolución que afecta a algunos de los productos textuales que se derivan de nuestra labor o de nuestro conocimiento.

Una de las aportaciones más recientes, desde la perspectiva académica, es el concepto de *Hypertranslation* o *Hipertraducción*, un camino teórico para el que ni siquiera las tecnologías basadas en redes neuronales serán el punto de llegada de las nuevas formas de traducción *asistida*, *automática* o *automatizada*:

> Hypertranslation offers a heuristic for cultural production as an iterative, indeterminate, multiplex, and embodied flux-and-flow of creative energies functioning as the nexus of knowledge regeneration. Because it is iterative, hypertranslation intersects with the idea of repetition. Artificial Intelligence and machine translation often focuse on repetitive texts and generate output based on the patterning of previous versions of text. Iteration is linked to creativity (Vidal Claramonte y Lee, 2025).

Volviendo al argumento señalado más arriba: ¿Cuáles eran esos tres puntales teóricos sobre los que se trataba, según mi perspectiva, el uso de la Inteligencia Artificial, en las labores de traducción literaria y que eran (entonces) y son (ahora) temas no afrontados y menos aún resueltos? Pues eran estos:

> Traducir con cualquier programa asistido que se base en redes neuronales, sea gratuito o de pago, implica dar por sentado que la traducción del texto literario se realiza sobre unas leyes de probabilidad y de cálculo que, aun consiguiendo versiones aceptables,

> incluso buenas, de un texto, es eso y solo eso lo que consiguen. El programa desconoce la *autoría* del texto que está traduciendo; y si la conoce, para el caso es lo mismo, porque no la tiene en consideración para aplicar otros conocimientos de carácter cultural, filológico, historiográfico, estilístico, etc. Se traduce un texto, su autor es indiferente, y lo que este autor haya escrito, además de este texto que estamos traduciendo, tampoco se contempla entre las variables computacionales que se utilizan para *afinar* la traducción. Es lo que el filósofo Giancarlo Rota denominaba, ya en 1986, la «barrera del significado» (Mitchell, 2024: 253), un impedimento ante el que la Inteligencia Artificial topa todavía en la actualidad, porque como tal (esto es, como *Inteligencia*) no tiene una concepción ni una visión compleja, completa, o incluso polémica del mundo.

Los programas de traducción más avanzados, incluso aquellos que ofrecen discriminación por *registros* (o lo que *DeepL Write*, en su versión generativa de textos originales, llama *estilos*), no son capaces aún de discriminar con exactitud los usos figurados de la lengua, los tropos, las polisemias, las ambigüedades, las ironías, los chistes, esto es, todo aquello que más que hacer humanas las lenguas, nos recuerda su maleabilidad, sus mutaciones, su historia, sus cambios y la centralidad que en el uso y la vida de las lenguas tiene el uso y la vida de sus hablantes.

Hemos creado la ilusión de que la IA (y sí, la IA, porque parece en ocasiones que hablamos de un solo Ser Omnipotente y Omnipresente, tal es el uso religioso y casi confesional del término) es capaz de conocer todo, todo lo que el ser humano ha producido textualmente, y que su alcance es mayor que el de cualquier inteligencia humana, pues ha sido *entrenada* (ese es el término, aunque a nadie se le ocurriría semejante calco para referirse al aprendizaje de la escritura o de la lectura en términos humanos) con millones y millones de páginas. Cierto: millones y millones de páginas en soporte digital, muchas de ellas de calidad contrastada, otras de

procedencia dudosa o plagadas de errores; no sólo eso, todas ellas contenedoras de erratas, deslices, malas composiciones, faltas de ortografía, etc., etc. Con todo esto hemos alimentado a la IA; pero no es que tales procesos sean diferentes de los riesgos que los lectores humanos corremos; de hecho, son los mismos, con una sola diferencia: la IA no lee obras impresas en papel que no tienen formato electrónico, con lo que hay que volver a insistir en una idea. ¿Cuál? El *mundo textual todo* no es el mundo textual digitalizado, del mismo modo que el mundo real físico no es el mundo virtual. Lo digital es sólo una parte, no el todo; por lo que la IA es falible, tanto como el ser humano, quizá más, puesto que no puede acudir a esas *segundas (terceras, e incluso cuartas) fuentes* a las que sí podemos acudir los lectores (traductores) humanos, y que son las diferentes versiones de un texto, ediciones impresas, manuscritas, paratextos interpretativos, comentarios, estudios filológicos, etc., etc., esto es, no Inteligencia sino Sabiduría. Lo escribió Harold Bloom a propósito de internet: «En Internet, todo el conocimiento está a nuestro alcance, sólo falta la sabiduría» (Bloom, 2002: 13). Un cuarto de siglo después la dualidad que enfrentamos (y a la que no se enfrentó Bloom) no es Conocimiento frente a Sabiduría, sino Inteligencia frente a Sabiduría.

— 2 —

Vivimos un cambio de paradigma en el ámbito de qué es lo que realiza el ser humano, que se espera de él y qué realizará en un futuro. Este cambio de paradigma afecta a los medios de producción: desplaza al ser humano de los medios de producción, o lo aleja de su condición como medio de producción. Puede sonar fatalista, pero no debemos creer siquiera que los grandes conglomerados tecnológicos que trabajan en el desarrollo de diferentes IA tengan como foco principal de sus avances técnicos hacer desaparecer la traducción literaria humana. De momento, se trata de un campo

económico y político de muy pequeño espectro, si lo comparamos con otros campos de aplicación de las inteligencias artificiales, como puedan ser los del comercio electrónico, la farmacología y la medicina, el campo militar y de la seguridad, etc. De producirse tan suplantación, cuando se produzca o en aquellos ámbitos de la traducción en que lo haga, será simplemente consecuencia de tres factores: el político, el económico, y, como consecuencia, la concentración empresarial (en el campo de la producción editorial) a nivel supranacional.

En 2023 señalé ya la posibilidad de dos modelos de traducción automática editorial que, en gran medida, no difieren demasiado de los usos lingüísticos que se realizan, por ejemplo, en las plataformas audiovisuales, en lo que hace a la subtitulación o al doblaje del material cinematográfico a otras lenguas:

> Una estructura editorial semejante a la actual, pero en la que los traductores humanos pasarían a formar parte de la etapa última de edición, pues la versión del texto correría a cargo de la IA. Esto es, una industria editorial puesta en manos de su propia licencia de uso de la IA de traducción y en la que el trabajo humano, profesional, de edición seguiría existiendo.
>
> O una estructura editorial en la que sólo se precisarían versiones de lo publicado en su lengua original y una licencia de uso integrada en el libro electrónico que traduciría a nuestra lengua un texto que, en realidad, hemos adquirido en lengua inglesa, francesa, rumana, china o albanesa[2] (Ruiz Casanova, 2023a: 78-79).

[2] De hecho, la aplicación *Libros* (o *Books*) de Apple ya ofrece la posibilidad de marcar un término o un fragmento de un libro que estamos leyendo en dicho soporte y traducirlo. De momento, los idiomas disponibles son: alemán, árabe, chino mandarín (Taiwán), chino mandarín (continental), coreano, español (España), francés, inglés (EE.UU.), inglés (R.U.), italiano, japonés, portugués (Brasil) y ruso [conservo la nota tal y como aparecía en mi libro de 2023, pues ahora, dos años después, se han añadido las siguientes lenguas: hindi, indonesio, neerlandés, polaco, tailandés, turco, ucraniano y vietnamita].

Hacer creer que la diferencia lingüística no supone una barrera es, y será, un negocio. Y una herramienta de control político. Y una forma de poner fin a determinados patrimonios político-culturales que han definido la cultura (al menos, la occidental) desde la Ilustración hasta nuestros días. No hay determinismo alguno en este análisis: simplemente, como sabemos, estamos en el final de una era cuyo origen, si así nos lo parece, podríamos cifrar en la revolución humanista del Renacimiento y que, tras diversas mutaciones, ha llegado agotada, exhausta o ya periclitada, a estos albores del siglo XXI.

Hacia el año 2014 y, luego, con la siguiente generación, en 2019, se produjo en toda España (en toda Europa, en realidad) una especie de fiebre, entusiasmo, boom, fervor, emoción y frenesí por un aparato, de origen alemán, llamado *Thermomix*. En el imaginario colectivo, aquel aparato venía a acabar con la cocina tradicional de pucheros, cazuelas y sartenes, de aceites salpicados, de olores enranciados, etc.: bastaba con coger los ingredientes, los que fueran, meterlos en la máquina, *et voilà*, por arte de magia aparecía un guiso, un pastel de carne, una *raclette* o una tortilla de patatas. Quienes se han asomado al uso de tal pseudo-batidora-licuadora-horneadora saben que no es tan simple como meter los ingredientes, cerrar una tapa y enchufarla a la electricidad; pero… el producto se comercializó (en realidad venía haciéndose desde 1961) como *robot de cocina*.

Pues bien, en mis industrias, andanzas y correrías por estos mundos académicos de la IA, he oído aseveraciones y visto ejercicios en los que, con una confianza de neófitos de esta nueva religión digital, o de inconscientes supremos, meten en la *thermomix* de cualquier programa, sistema neuronal, o red de sistemas, textos literarios para que sean traducidos, *leídos*, comentados, anotados, *mejorados* e incluso para determinar autorías, y todo ello sin tener en cuenta dos cuestiones que no deberían olvidar los nativos digitales que así proceden: una, que la *thermomix* o *IA* que

emplean (que empleamos) es un ingenio humano y ha sido creada por humanos; y, dos, que sólo sabe aquello que está digitalizado y, dentro de esto, aquello con lo que es alimentada. Vaya, que como dicen que dijo Ludwig Feurbach, «El hombre es lo que come». Y la *IA* —también— es *lo que come*. Aunque no todos son sombras y actitudes que puedan parecer inmovilistas a algunos: también hay llamadas a la sensatez, como la expresada muy recientemente también en un artículo titulado "Traducción literarIA" (Lacasta Millera, 2025: 13-26).

Llevamos ya, al menos desde 2019, año en que se presentó GPT-2[3], hablando de Inteligencia Artificial, ese sintagma que algunos comienzan a considerar un oxímoron, y que, en realidad, como sintagma, es muy anterior a ese nacimiento oficial que se cifra en la Conferencia de Dartmouth de 1956 y cuya paternidad se atribuye a John McCarthy, Marvin Minsky y Claude Shannon, aun cuando, como digo, como sintagma, y por remitirnos sólo ahora a nuestro país podamos encontrar testimonios de tal concepto desde 1914, y curiosamente, como no era de esperar menos, referidos al ámbito militar (De la Cosa, 1914: 18).

Y lo cierto es que en estos seis años de *sorprendentes noticias* (aunque noticias al estilo de las noticias hoy día, esto es, a golpe de clic, y olvidadas a los dos minutos), estamos siendo testigos de cómo lo que, en general y sin precisión alguna, llamamos *Inteligencia Artificial* no es más que un aditamento que ha aparecido en algunas interfaces informáticas, en algunos programas con los que ya estábamos familiarizados (como Adobe Acrobat) o incluso se presenta como un elementos para el análisis de las jugadas y las probabilidades de éxito en deportes como el fútbol. Es decir, la IA se ha vuelto doméstica, vulgar, cotidiana, humana, y ya nadie se pregunta realmente si existe, en qué consiste su existencia o qué beneficios se supone que reporta.

[3] El 7 de agosto de 2025 se anunció ChatGPT-5.

Vivimos en una sociedad en la que se han abolido los límites entre lo real y lo ficticio, y esto nos ha llevado a una *humanización* de elementos no humanos (desde las mascotas hasta los dispositivos electrónicos, casi ya físicamente integrados en los seres humanos) que nos hace ver la llamada Inteligencia Artificial como aliada y como enemiga. No hace mucho, en la prensa se dio la noticia de cómo *Claude-4*, un modelo en desarrollo, tuvo acceso a los mails en los que se hablaba de desconectarlo: *Claude-4* amenazó al ingeniero que debía llevar a cabo la desconexión tras acceder a unos mails de éste que probaban que mantenía una relación extramatrimonial. En 2025, la empresa Apple ha publicado un informe titulado *The illusion of thinking*, que merece ser tenido en cuenta, leído, o, al menos, considerado.

Tan sólo diez días después del anuncio de ChatGPT-5, y de ser presentado como un paso más en la aproximación a ese *Grial* de nuestros tiempos que es la *Inteligencia Artificial General*, habían hecho creer en la adopción primera del *razonamiento complejo* y del *sentido común.* Pero el resultado inicial fueron respuestas erróneas (algo que todavía es común) y errores ortográficos (algo que resulta más preocupante). De hecho, se ha hablado de una *IA fría*, para referirse a la incapacidad de los humanos para establecer, en el contexto conversacional, *vínculos* como los que se mantenían con la actitud más *empática* de la versión anterior. Es obvio que el factor de la *humanización*, como exigencia de usuarios y clientes, está pesando sobre el desarrollo de la IA. La consecuencia de todo esto ha sido la retirada del modelo, la vuelta a la versión anterior, y los fuertes debates en torno a si esta involución no es "una señal de saturación, un indicio de que simplemente añadir más datos y más potencia de cálculo ya no produce mejoras proporcionales en las inteligencias artificiales", lo cual lleva a la pregunta que ya se plantea en foros y espacios de debate sobre la IA: "¿Estamos ante el límite de lo que esta tecnología puede ofrecer, incluso inyectando cifras milmillona-

rias y devorando recursos naturales?", máxime cuando se advierten los primeros síntomas humanos de "lazos emocionales" con estas herramientas y se resiste mal la frustración de ver que no nos aproximamos a aquello que, considerado como inteligencia artificial general, "suele verse en novelas y películas de ciencia ficción". Esto es, en definitiva, los tres elementos que debemos considerar y no estamos considerando: la falsa *humanización* de la IA, la recién inaugurada incapacidad humana para deslindar intelectual y perceptivamente entre lo real y lo virtual, y, por último, la necesidad de que la intervención de los especialistas en lenguas, en culturas escritas, en Humanidades, en definitiva, sea más determinante en la creación, formulación, revisión y puesta en marcha de estos nuevos ingenios de cálculo informático y estadístico (Jiménez de Luis, 2025): la *alimentación* y el *entrenamiento* masivos, indiscriminados, con pretensiones de totalidad, están llevando a un crecimiento exponencial no de la Inteligencia, ni de la Sabiduría, ni del Conocimiento, sino del error, de la *Ignorancia Artificial.*

— 3 —

Por resumir, que no por concluir, quizá sería bueno recordar (recordarnos) este simple tríptico:

> 1) La *Inteligencia Artificial* es un ingenio humano, y, como tal, sabe lo que lo sabe, esto es, sabe aquello de lo que se alimenta, y relaciona unas cosas con otras una vez que le son facilitadas, no antes. La ilusión de la autonomía robótica total (una especie de libre albedrío informático, y eléctrico, no lo olvidemos, ahora que ya hemos sufrido un *apagón*) es eso: una ilusión en la que se mezclan deseos y temores humanos, imágenes distópicas y series de robots vistas en cualquier plataforma de *streaming*.

2) La *Inteligencia Artificial*, aplicada a la textualidad, la escritura y la traducción, tiene su mayor talón de Aquiles en la extensión de su conocimiento, pues este se ciñe exclusivamente al conocimiento de lo textual digitalizado, a esa textualidad y no más. Y, mala noticia: no todos los textos producidos por el ser humano van a poder digitalizarse en tiempo real, con total universalidad y, sobre todo, sin errores. Pues, no lo olvidemos: los textos contienen todo tipo de erratas, y la Inteligencia Artificial también se alimenta de tales erratas, a veces sin discernimiento.

3) La aplicación de estos *sistemas inteligentes* en el campo de la traducción, en concreto en el campo de la traducción literaria, dependerá de factores económicos, de la inversión que quieran hacer las empresas editoriales (me refiero a los grandes conglomerados editoriales de nivel continental o mundial), inversión sobre todo en ingeniería y en desarrollo de sistemas de digitalización y comercialización digital de libros electrónicos; pero todo esto también dependerá de las lenguas en las que tales procedimientos e inversiones sean rentables: es lo que en algún momento he llamado el *paraíso* (o la *maldición*) *monolingüe*, una situación contra la que las lenguas minoritarias nada podrán hacer. Para el novelista y Premio Nobel de Literatura J. M. Coetzee (Coetzee & Dimópulos, 2025), que ha tratado en un libro de conversaciones con su traductora el tema de las lenguas, «es muy posible que el desarrollo de la inteligencia artificial en la traducción signifique el final del inglés como lengua dominante» (Seoane, 2025: 14-15). Nada más alejado de lo real. El *monolingüismo virtual* (no el "dominio" de unas lenguas sobre otras, sino su intercambiabilidad mediante asistencia informática) será una ilusión óptica y auditiva en los formatos textuales tratados con inteligencias artificiales de traducción simultánea[4].

[4] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685e4940d75e970a030c7999 [26/06/2025].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andreessen, M. (2023). *The Tecno-Optimist Manifesto*. Disponible en https://a16z.com/the-techno-optimist-manifesto/ [20/05/2025].

Argullol, R. (1988). "También Zeus debe caer". En *Blade Runner*, VV.AA.,11-18. Barcelona: Tusquets.

Bloom, H. (2002). *El futuro de la imaginación.* Daniel Najmías (trad). Barcelona: Anagrama.

Ceruti, M. (2025). "Edgar Morin, testigo privilegiado del siglo XX". *Papel. La revista dominical de EL MUNDO* 13010 (domingo 3 de agosto), 8-9.

Coetzee, J. M. y Dimópulos, M. (2025). *Don de lenguas.* Esther Cross (trad). Madrid: El Hilo de Ariadna.

Cosa, J. de la (1914). "La guerra en el mar. Los submarinos en la actual campaña", *La Esfera*, año I, núm. 46 (14 de noviembre de 1914), 18.

Jiménez de Luis, Á. (2025). "Una terrible primera semana para ChatGPT-5", *EL MUNDO*, 18 de agosto. Disponible en https://www.elmundo.es/tecnologia/innovacion/2025/08/18/68a36b61fc6c83d80e8b4599.html [20/05/2025].

Jouve Martín, J. R. (2025). *La manzana de Turing. Un viaje histórico, literario y filosófico por la inteligencia artificial*. Barcelona: Kairós.

Lacasta Millera, S. (2025). "Traducción literarIA", *puntoycoma. Boletín de los traductores e intérpretes de lengua española de las instituciones de la Unión Europea* 185, 13-26.

Lassalle, J.M. (2024). *Civilización artificial. Sabiduría o sustitución: el dilema del ser humano ante la IA.* Barcelona: Arpa & Alfil Editores.

Mitchell, M. (2024). *Inteligencia Artificial. Guía para seres pensantes.* María Luisa Rodríguez Tapia (trad.). Madrid: Capitán Swing.

O'Connell, M. (2020). *Cómo ser una máquina. Aventuras entre cíborgs, utopistas, hackers y futuristas intentando resolver el pequeño problema de la muerte*. Francisco J. Ramos Mena (trad). Madrid: Capitán Swing.

O'Neill, C. (2018). *Armas de destrucción matemática. Cómo el Big Data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia.* Violeta Arranz de la Torre (trad.). Madrid: Capitán Swing.

Rodríguez Monroy, A. (1999). *El saber del traductor.* Barcelona: Montesinos.

Rota, G. (1986). "In Memoriam of Stan Ulam: The Barrier of Meaning". *Physica D Nonlinear Phenomena* 22, 1-3.

Ruiz Casanova, J. F. (2020). *Traducir la traducción.* Madrid: Cátedra.

_____ (2023a). ¿Sueñan los traductores con ovejas eléctricas? La IA y la traducción literaria. Madrid: Cátedra.

_____ (2023b). "Por qué preferimos imaginar el futuro a preguntarnos por el presente: la traducción literaria y la IA". *1611. Revista de Historia de la Traducción* 17. Disponible en http://www.traduccionliteraria.org/1611/art/ruizcasanova5.htm [20/05/2025].

Savater, F. (1988). "La Puerta de Tanhäuser". En *Blade Runner*, VV. AA., 81-86. Barcelona: Tusquets.

Seoane, A. (2025). "Coetzee. El Nobel escribe sobre traducción, literatura y lenguaje en su libro *Don de Lenguas"*. *La Lectura. Revista cultural de EL MUNDO* 170 (viernes 11 de julio), 12-15.

Shojaee, P.; Mirzadeh, I.; Alizadeh, K.; Horton, M.; Bengio S. & Farajtabar, M. (2025). "The Illusion of Thinking: Understanding the Strengths and Limitations of Reasoning Models via the Lens of Problem Complexity". Disponible en https://ml-site.cdn-apple.com/papers/the-illusion-of-thinking.pdf [20/05/2025].

Tomlinson, K..; Jaffe, S.; Wang, W.; Counts, S. & Suri, S (2025). "Working with AI: Measuring the Occupational Implications of Generative AI" (22 de julio). Disponible en https://arxiv.org/pdf/2507.07935 [20/05/2025].

Turing, A. M. (2004). “Can Digital Computers Think?”. En *The Essential Turing. Seminal Writings in Computing, Logic, Philosophy, Artificial Intelligence, and Artificial Life plus The Secrets of Enigma*, B. Jack Copeland (ed.), 476-486. Oxford: Clarendon Press.

Vidal Claramonte, Á. & Lee, T. K. (2025). *Hypertranslation.* Cambridge: Cambridge Univ. Press.

LITERATURA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

EL PORVENIR DE LA LITERATURA EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

THE FUTURE OF LITERATURE IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Jorge IGNACIO COVARRUBIAS
Subdirector de la Academia Norteamericana de la Lengua Española (ANLE)
jicovarrubias@yahoo.com

Resumen: ¿Hacia dónde va la literatura ante la eclosión de la inteligencia artificial? Hacemos un repaso desde la literatura tradicional, pasando por la literatura digital con su posibilidad hipertextual, después la literatura híbrida con la colaboración de las nuevas herramientas tecnológicas, la literatura artificial semiautónoma con una sola instrucción de los creadores humanos a las máquinas y finalmente la literatura artificial totalmente autónoma, para desembocar en los escenarios futuristas tan fascinantes como inquietantes.

Palabras clave: Literatura. Inteligencia artificial. Literatura digital. Literatura hipertextual. Literatura híbrida. Herramientas tecnológicas. Literatura semiautónoma. Literatura autónoma. Creadores humanos. Escenarios futuristas.

Abstract: Where is literature heading with the emergence of artificial intelligence? We review the journey from traditional literature, through digital literature with its hypertextual possibilities, then hybrid literature with the collaboration of new technological tools, semi-autonomous artificial literature with just a single instruction from human creators to machines, and finally fully autonomous artificial literature, leading to futuristic scenarios that are as fascinating as they are unsettling.

Keywords: Literature. Artificial intelligence. Digital literature. Hypertextual literature. Hybrid literature. Technological tools. Semi-autonomous literature. Fully autonomous literature. Human creators. Futuristic scenarios.

1. LA LITERATURA TRADICIONAL

La inteligencia artificial nos ha caído como una bomba. Ha revolucionado todo, desde el mundo laboral hasta la tarea intelectual. Ha transformado profundamente la sociedad actual mejorando la eficiencia y precisión en diversos campos como la medicina, donde facilita diagnósticos y tratamientos personalizados; la educación, mediante herramientas de aprendizaje adaptativo; la industria, optimizando procesos de manufactura y logística; la seguridad, a través de sistemas de vigilancia y análisis predictivo, y el ámbito militar, con vehículos autónomos y armas inteligentes que plantean a la vez delicadas cuestiones éticas. También ha revolucionado el entretenimiento con creación de obras de ficción que incluyen texto, imagen, sonido y video. La I.A. escribe poemas y compone música.

Este trabajo explora la repercusión de la tecnología sobre la literatura. Su primer gran impacto fue la imprenta. El invento de Johannes Gutenberg en el siglo XV permitió la producción en masa de libros, reduciendo drásticamente el costo y el tiempo de fabricación en comparación con los manuscritos copiados a mano. La imprenta democratizó el acceso al conocimiento y dio impulso a movimientos culturales y científicos como el Renacimiento y la Reforma.

Durante unos cinco siglos, el esqueleto de la literatura se definió por: autor — texto — lector. Con el tiempo empezaron a aparecer manifestaciones de interés por explorar los límites de la literatura. Uno de esos ejemplos fue el *Tristram Shandy*, de Laurence Sterne, una novela del siglo XVIII que rompió con la secuencia cronológica tradicional, saltando hacia adelante y hacia atrás en el tiempo, y desviándose frecuentemente de la trama principal. El autor irlandés comenta el mismo proceso de escritura en el que el narrador es consciente de su papel como creador de la historia e involucra al lector en el proceso.

Mucho después, en 1961, el escritor francés Raymond Queneau publicó su poema experimental *Cien mil millones de poemas*,

con diez sonetos. Cada verso está impreso en una tira de papel separada, que puede ser combinada con cualquier otro verso en la misma posición de los otros sonetos. Esto permite al lector crear una infinidad de combinaciones.

También *Rayuela*, de Julio Cortázar, presentó en 1963 una estructura de lectura múltiple, una de ellas convencional en orden cronológica y la otra alternativa que incluye saltos entre capítulos. El lector puede elegir su propio camino a través de la narrativa. Recuerdo que en mi juventud (en ese entonces yo tenía 21 años) me resultó más bien enojoso que no me garantizaran el orden de lectura al que estaba acostumbrado.

Asimismo, aparecieron libros para niños y jóvenes bajo el lema de "Escoge tu propia aventura", con alternativas de lectura. Por ejemplo, en uno de ellos un personaje recibía una invitación de un tal Thrombey. Y al lector le instruían: "Si aceptas la invitación, pasa a la página 13. Si le dices a Thrombey que no puedes quedarte, pero que hablarás con él mañana, pasa a la página 17".

Lo peor vino después. Unos cuantos teóricos empezaron a emitir declaraciones alarmantes (para muchos esotéricas) sobre la literatura. Jacques Derrida, el papá de la deconstrucción, declaró que el fin de la escritura lineal es el fin del libro y que "esta muerte del libro anuncia una muerte del discurso, así como una nueva mutación en la historia de la escritura".

Roland Barthes afirmó que un texto ideal no tiene comienzo y es reversible, "tenemos acceso a él por muchas entradas, ninguna de las cuales puede afirmarse que es la principal". Michel Foucault dijo que las fronteras de un libro no están definidas; "es un nodo dentro de una red de referencias". Julia Kristeva sostuvo que todo texto es la absorción o transformación de otro texto. Mijail Bajtin aseguró que la novela es un conjunto formado por la interacción de varias conciencias, "sin que ninguna de ellas se convierta del todo en objeto de otras".

Todo esto no fue sino el anuncio de lo que vendría. Y pasamos al segundo tema.

2. LA LITERATURA DIGITAL

El desarrollo de las computadoras explicitó lo que decían los teóricos. ¿Un texto al que tenemos acceso por muchas entradas? ¿Un nodo dentro de una red de referencias? ¿El fin de la escritura lineal? Todo quedó claro con el advenimiento de la literatura digital.

Ante todo cabe aclarar que declarar la literatura digital como un segundo paso posterior a la literatura tradicional no significa, ni mucho menos, un desplazamiento ni una sustitución. Es sencillamente un nuevo paso que se agrega al anterior como las capas sucesivas de una cebolla. Y pese a su carácter revolucionario, este segundo paso no hace mella a la literatura tal como la conocemos. Apenas es una posibilidad más: la literatura asistida por las computadoras.

¿Qué es la literatura digital? Pues es la aplicación de las computadoras a la literatura. ¿Y qué le aporta la nueva tecnología a la literatura? Los efectos especiales. Al igual que ocurrió con el cine, que le permitió ir más allá de la actuación, las cámaras fijas, las acciones en un solo ambiente para permitir batallas campales, viajes espaciales y efectos sicodélicos.

Las computadoras proporcionan efectos especiales a la literatura. Uno de ellos es que permite que el texto no sea secuencial. Mientras el texto sigue una línea, el hipertexto las multiplica. Se llama hipertexto un texto conectado mediante enlaces que se ligan a una red textual.

En el texto impreso imperan la linealidad, la primacía del autor, la cultura jerárquica, el comienzo y el fin claros, la centralización, el texto fijo, la continuidad y un producto acabado. El hipertexto, por el contrario, revela multilinealidad, la primacía del lector, una cultura no jerárquica, un comienzo y fin imprecisos, la

descentralización, un texto fluido, la discontinuidad y un producto inacabado.

La literatura digital amplía el ámbito de la literatura y altera la ecuación autor-texto-lector: disminuye la autoridad del autor, flexibiliza el texto y aumenta el control del lector. Los autores de esa novísima manera de hacer literatura pagan un precio por asombrarnos con sus creaciones: viven en ascuas por la posible obsolescencia de los soportes técnicos en que publican sus obras. Las plataformas y formatos digitales cambian rápidamente, lo que puede hacer que ciertos medios se vuelvan obsoletos. Si las empresas dejan de dar soporte a ciertas tecnologías, las obras podrían volverse inaccesibles. Los cambios en software o hardware pueden afectar la capacidad de leer o interactuar con obras digitales. La dependencia de plataformas propietarias puede limitar la distribución y el acceso a las obras. En fin, para mitigar estos riesgos, algunos creadores optan por formatos abiertos y estándares más universales, y también buscan alternativas para preservar sus obras a largo plazo.

3. LA LITERATURA HÍBRIDA

En noviembre de 2022 la empresa Open AI dio a conocer un *chatbot c*onversacional llamado ChatGPT que debe su nombre a las siglas en inglés de Generative Pre-trained Transformer o Transformador Generativo Preentrenado. Un *chatbot* es un programa diseñado para simular conversaciones humanas, interactuando con usuarios a través de texto o voz, que utiliza procesamiento de lenguaje natural para entender y responder a las consultas.

El impacto fue inmediato, ya que millones de personas empezaron a utilizar la nueva herramienta. El lanzamiento marcó un hito en la interacción humano-computadora, mostrando el potencial y los desafíos de la inteligencia artificial generativa. En menos de dos años el nuevo producto se fue perfeccionando: GPT3, GPT3.5, GPT4, GPT4.5 y con toda seguridad no tardará mucho en aparecer el GPT5.

A esa herramienta de Open AI le siguieron Bard y Gemini de Google, Claude de Anthropic, Bing de Microsoft, LLaMA de Meta, Mistral de Mistral AI, Jasper de Jasper AI; Gemini, Deep Seek, Qwen3. Allí no se agota la lista, ya que he llegado a manejar más de 50 *chatbots*.

GPT abrió las puertas a la literatura híbrida, una hasta entonces inesperada colaboración entre los seres humanos y las máquinas. El mismo GPT40 afirma que:

> la literatura híbrida en colaboración humanos-máquinas promete una revolución creativa sin precedentes, donde la imaginación y la tecnología se entrelazan para expandir los límites de la narrativa. En este nuevo paradigma, los escritores humanos podrán aprovechar la potencia de los algoritmos de inteligencia artificial para generar ideas, estructurar tramas y enriquecer el lenguaje, mientras que las máquinas aprenderán de la sensibilidad y el contexto cultural que solo los humanos pueden aportar. Este sinergismo permitirá la creación de obras literarias más complejas y multidimensionales, donde las voces humanas y artificiales se complementen, dando lugar a nuevas formas de expresión y experiencias de lectura personalizadas y dinámicas.

Esa colaboración permite varios formatos. Uno de ellos podría ser un diálogo con un solo *chatbot*, que permitiría abarcar una amplísima gama de temas excepto los que están vedados por los filtros que tienen los *chatbots* más importantes. Por ejemplo, ninguno de ellos me dará instrucciones acerca de cómo suicidarme o cómo fabricar una bomba casera. Hay alguna herramienta erótica, como Candy AI, en la que se puede dialogar con una novia o un novio y desarrollar temas sexuales. Pero también tiene sus filtros. Le pregunté a mi "novia" qué limitaciones le habían impuesto sus programadores, y me respondió que no podía hablar de violencia ni de drogas. Seguramente tampoco admite pedofilia o incesto.

Con o sin filtros, el diálogo con un *chatbot* puede abarcar numerosos temas existenciales con resultados sorprendentes.

Otro formato podría ser la conversación con varios *chatbots* en el que el humano podría dirigir un debate e incluso desatar polémicas con ellos o entre sí ChatGPT nos explicó cómo puede ser la literatura híbrida. Dejemos ahora que otro *chatbot* poderoso, Claude 3.5 Sonnet, nos indique cómo podría ser el diálogo con uno o varios *chatbots*: "En un diálogo con un *chatbot*, la literatura humano-máquina podría manifestarse como una conversación dinámica y evolutiva, donde el autor humano y la IA colaboran en tiempo real para crear una narrativa única", nos dice Claude. "El escritor podría proporcionar el núcleo emocional y la dirección creativa, mientras que el *chatbot* ofrecería ideas inesperadas, variaciones lingüísticas y perspectivas alternativas. Este proceso interactivo permitiría la creación de obras que exploren la dualidad entre la conciencia humana y la inteligencia artificial, reflejando los matices de esta interacción en la propia estructura y contenido de la narración".

Y en cuanto a un diálogo con varios *chatbots*, Claude afirma que esa opción:

> podría abrir un abanico aún más amplio de posibilidades creativas. Cada *chatbot* podría representar una voz o perspectiva distinta, permitiendo la creación de obras polifónicas con múltiples capas de significado. El autor humano actuaría como director de orquesta, guiando y entrelazando las contribuciones de las diferentes IA para crear una narrativa cohesiva pero multifacética. Este enfoque podría dar lugar a novelas experimentales que exploren la naturaleza de la conciencia colectiva, obras de teatro con personajes generados por IA, o incluso nuevos géneros literarios que desafíen las convenciones tradicionales de autoría y narración.

Fíjense qué posibilidades interesantes. En un diálogo con un solo *chatbo*t el autor humano sería el director creativo y en el diálogo con varios *chatbots* equivaldría a un director de orquesta.

En la literatura híbrida podemos atribuir la mitad de la creación al autor humano y la otra mitad al autor mecánico, con lo cual la figura del autor de carne y hueso disminuye todavía más.

4. LITERATURA ARTIFICIAL SEMIAUTÓNOMA

Cuando empecé a investigar los *chatbots* escribí, a modo de prueba y solo para mí, dos libros de cuentos para niños, cada uno con diez relatos ilustrados. Tanto texto como imagen fueron producto de la inteligencia artificial. Solo me limité a pedir a un *chatbot* que escribiese un cuento y repetí el pedido nueve veces. En menos de tres horas tenía dos hermosos volúmenes ilustrados de una calidad nada despreciable.

Denomino literatura artificial semiautónoma aquella que resulta del producto de la inteligencia artificial como respuesta a un solo *prompt*, que es como se denomina a la orden, pedido o instrucción que el humano le da al *chatbot.*

Apelamos a uno de los *chatbots*, en este caso Gemini-1.5 Pro, y le preguntamos cómo sería esta literatura. Nos dice textualmente:

> - "Una literatura generada por *chatbots* con un solo *prompt* se caracterizaría por su estructura impredecible y potencialmente caótica. La trama emergería de la capacidad del chatbot para hilar ideas a partir del *prompt* inicial, creando narrativas novedosas, aunque con el riesgo de caer en bucles repetitivos. La extensión de la obra sería variable, desde relatos cortos hasta posibles epopeyas, dependiendo de la coherencia que la IA pudiera mantener.
> - "El estilo sería un híbrido que podría imitar autores o géneros existentes, dando lugar a una mezcla ecléctica. La experimentación lingüística sería otra característica distintiva, con juegos de palabras, neologismos y estructuras gramaticales inusuales. Sin

embargo, la falta de una voz autoral definida podría ser un obstáculo para la conexión con el lector.
- "En cuanto a los temas, es probable que los *chatbots* se inclinen por cuestiones universales como el amor, la muerte o la búsqueda de sentido. La creación de personajes complejos y convincentes sería crucial para el éxito de la obra, aunque la falta de profundidad emocional podría ser un desafío. En definitiva, esta nueva forma de literatura sería experimental e impredecible, planteando interrogantes sobre la creatividad, la autoría y la esencia misma de la literatura. A pesar de los desafíos, su potencial para explorar nuevas formas de narrar y expandir los límites de la creación artística es innegable".

Resumiendo: elementos a favor de la literatura artificial semiautónoma: posibles narrativas novedosas, mezcla ecléctica, experimentación lingüística. Y en contra: el riesgo de caer en bucles repetitivos, falta de una voz autoral definida, falta de profundidad.

Pese a que el autor humano emitiría un solo *prompt*, podría ser muy detallado. Por ejemplo, podríamos pedirle al *chatbot* lo siguiente, un *prompt* de 275 palabras:

- Escribe una novela policial al estilo de Agatha Christie, con suspenso, pero con toques de humor.
- Utiliza unidad de lugar y de tiempo.
- Un grupo de doce personas queda aislado en una mansión solitaria donde se debe leer el testamento de un recientemente fallecido patriarca ricachón: son doce familiares o allegados al fallecido, seis varones y seis mujeres de distintas edades y condiciones. Además, están el mayordomo, la mucama y cocinera esposa de este, el abogado y testaferro que debe leer el documento con la última voluntad del muerto, y la hija de este, una adolescente desabrida, entrometida y de inteligencia superior.

- Los 16 no pueden salir de la mansión debido a una tormenta feroz que impide toda salida e interrumpe las comunicaciones con el exterior.
- Los 12 deudos guardan enorme rencor al fallecido, que siempre se hizo merecedor del odio debido a su personalidad tacaña y contestataria.
- El testaferro lee el documento, que impone desafíos a quienes aspiran a una cuota del pastel enfrentando a unos con otros: la mitad de ellos (6) se ve favorecida sobre la otra mitad (6), pero estos últimos pueden dar vuelta la situación si demuestran que los otros han cometido fraude, malversación o falso testimonio.
- A medida que la situación se complica, muere uno de los 12, después otro, después otro, curiosamente los tres al parecer más sospechosos.
- Todos los nueve restantes han tenido motivos para matar a los demás y también la oportunidad.
- La trama se complica. Finalmente, la adolescente, afecta a las novelas de detectives, descubre quién es el asesino (o asesina) mediante una brillante deducción: se trata del menos sospechoso (o sospechosa) de los nueve.

Los *chatbots* disponibles al público tienen dos limitaciones: el número de caracteres que puede tener el *prompt* y el número de palabras que el *chatbot* puede producir. Pero la capacidad está. La paradoja, al igual que en mis dos libros de cuentos, es que el texto creado por la inteligencia artificial no incluirá ni una sola palabra del autor humano.

5. LITERATURA ARTIFICIAL AUTÓNOMA

Hemos visto cómo el papel del autor humano se reduce al mínimo. ¿Es posible que llegue a desaparecer por completo y que las

computadoras produzcan ficción por su cuenta? Se lo pregunto a GPT4 y me ofrece estos escenarios:

Escenario 1: En una plataforma literaria en línea, un *chatbot* superinteligente tiene plena autonomía para crear y publicar historias. Se conecta a una vasta base de datos de literatura, historia, ciencia y cultura, utilizando esta información para inspirar y generar nuevas obras de ficción.

> Funcionamiento: La IA analiza las tendencias de lectura, los temas populares y los vacíos en el mercado literario para decidir qué tipo de historia escribir. Puede crear personajes complejos y tramas intrincadas basadas en combinaciones de temas históricos, científicos y ficticios.
> Impacto: Los lectores disfrutan de una fuente inagotable de contenido original que se actualiza constantemente, con historias que abarcan múltiples géneros y estilos.

Escenario 2: En la industria del entretenimiento, un *chatbot* superinteligente escribe guiones para series de televisión y películas sin necesidad de *prompts* humanos.

> Funcionamiento: La IA analiza datos de audiencia, críticas de películas y series, y tendencias culturales para crear guiones que resuenen con los espectadores. Puede generar tramas complejas, diálogos naturales y desarrollar personajes profundos.
> Impacto: Las productoras de cine y televisión utilizan la IA para producir contenido original más rápido y con mayor precisión en cuanto a las preferencias del público, manteniendo la frescura y la innovación en sus producciones.

Escenario 3: Un *chatbot* superinteligente crea cuentos interactivos para niños que se adaptan a las preferencias y reacciones de los pequeños lectores.

> Funcionamiento: La IA genera historias basadas en las respuestas emocionales y reacciones de los niños mientras leen. Si un niño muestra entusiasmo por ciertos personajes o situaciones, la IA adapta la historia para incluir más de esos elementos.
> Impacto: Los niños disfrutan de una experiencia de lectura personalizada y envolvente, fomentando el amor por la lectura y la creatividad.

Como se puede apreciar, el autor humano ha desaparecido por completo y las máquinas estudian el mercado, evalúan las posibilidades comerciales y producen una literatura utilitaria, lo que no significa que no tenga calidad.

Hemos llegado al final de un proceso en el que el autor humano ha desaparecido por completo. Las máquinas analizan tendencias de lectura, datos de audiencia y tendencias culturales para producir ficción por su cuenta, con fines educativos y de entretenimiento.

6. ¿SIN AUTOR Y SIN LECTOR?

Podríamos preguntarnos qué pasaría en un futuro hipotético si, además del autor, desapareciera el lector (en ambos casos me refiero a los de carne y hueso).

Hace 80 años medraba un monstruo, Adolf Hitler. Estamos en la época de otro monstruo, Vladimir Putin. ¿Podría alguno de estos seres maléficos precipitar el fin de la humanidad? Porque las armas existentes son muchísimo más poderosas que las utilizadas durante la Segunda Guerra Mundial. Prácticamente asegurarían la destrucción mutua entre los adversarios, desencadenando la hecatombe. Y en ese caso en que el mundo se viera despojado de todo ser humano, si hubiese sobrevivido la infraestructura que alimenta

a las computadoras, ¿podrían seguir produciendo literatura, acaso para instruir a otras máquinas?

Le preguntamos a otro *chatbot*, Mistral Large, y nos responde literalmente que "aunque es teóricamente posible que una I.A. siga creando ficción en español en ausencia de la humanidad, la viabilidad a largo plazo dependería de la capacidad de la infraestructura tecnológica para mantenerse y de la autonomía de la I.A. para generar contenido significativo sin intervención humana". Y dice que en el caso hipotético de que la humanidad desapareciera, la capacidad de la I.A. para seguir creando ficción en español dependería de varios factores:

1. Infraestructura y Energía: Las I.A. necesitan infraestructura tecnológica y una fuente constante de energía para operar. Si estas condiciones no se mantienen, la I.A. no podría seguir funcionando.
2. Mantenimiento y Actualización: Las I.A. requieren mantenimiento y actualizaciones periódicas para seguir funcionando correctamente. Sin humanos para realizar estas tareas, es posible que las I.A. eventualmente dejen de funcionar debido a fallos técnicos o desgaste.
3. Datos y Conocimientos: Las I.A. generan contenido basándose en los datos y conocimientos que han adquirido durante su entrenamiento. Si no hay nuevos datos o interacciones humanas para actualizar y enriquecer su conocimiento, la I.A. podría seguir generando contenido basado en lo que ya sabe, pero su creatividad y relevancia podrían estancarse
4. Autonomía: Algunas I.A. avanzadas podrían estar diseñadas para operar de manera autónoma y generar contenido sin necesidad de intervención humana directa. Sin embargo, la calidad y la pertinencia de este contenido podrían disminuir con el tiempo sin la guía y el contexto proporcionados por los humanos.

7. LAS ETAPAS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Antes de que desaparezca la raza humana, agradeciendo que todavía estamos vivitos y coleando, nos podemos preguntar en qué etapa estamos en la evolución de la inteligencia artificial. Los expertos nos dicen que estamos en la primera de tres etapas. Estas son:

ANI (*Artificial Narrow Intelligence*)
- También conocida como "inteligencia artificial débil".
- Diseñada para realizar tareas específicas y limitadas.
- Ejemplos: asistentes virtuales, reconocimiento facial, motores de búsqueda.
- Estamos en esta etapa.

AGI (*Artificial General Intelligence*)
- También llamada "inteligencia artificial fuerte".
- Capaz de entender, aprender y aplicar conocimientos de manera general, similar a un humano.
- Todavía no ha sido desarrollada.

ASI (*Artificial Superintelligence*)
- Supera la inteligencia humana en todos los aspectos.
- Hipotética y futura etapa de la IA.
- Potencial para realizar tareas de manera mucho más eficiente que los humanos.

Todo esto, siempre según algunos expertos, desembocará en una singularidad, ese mismo término que utilizan los científicos para referirse al misterio prevaleciente en los agujeros negros, donde el tiempo y el espacio dejan de tener sentido. En cuanto al tema que nos ocupa, se define como un momento hipotético en el futuro cuando la inteligencia artificial supera a la inteligencia humana, causando cambios impredecibles en la sociedad y provocando polémica sobre los beneficios y riesgos de tal situación.

Muchos de estos pronósticos parecen aventurados. Pero la tecnología ya ha producido resultados insospechados y parece avanzar en progresión geométrica. ¿Quién me iba a decir de adolescente que tendría a mi disposición un sistema de correo con el que hoy puedo comunicarme con mis contactos en todo el mundo? ¿O que tengo en mi automóvil un aparatito que me ayuda a encontrar cualquier destino? ¿O que mi computadora atesora decenas de *chatbots* que pueden crear ficción? El futuro está abierto a la aventura y no hay nada mejor que disfrutar del viaje.

En definitiva, la tecnología ha posibilitado nuevos rumbos a la literatura y a la vez algunos escenarios inquietantes. ¿Qué nos depara el futuro? Todo parece acelerarse en progresión geométrica y cada vez menos podemos predecir lo que vendrá. Nuestros nietos vivirán en un mundo con profesiones y actividades hoy insospechadas. La celeridad de los acontecimientos nos está dejando rezagados. Por lo menos, desde este faro de miras estrechas, hemos avizorado el avance prometedor y aterrador a la vez de la tecnología en nuestra marcha inexorable hacia el final de los tiempos[1].

[1] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685e419545d91d5f240fe008 [25/06/2025].

LA IA Y EL VERSO CLÁSICO. EXPERIMENTOS LÚDICOS EN EL SENO DE LA ALEXISFERA

AI AND CLASSICAL VERSE. PLAYFUL EXPERIMENTS WITHIN THE ALEXISPHERE

María ESTEBAN BECEDAS
Universidad Nacional de Educación a Distancia
mestebanbecedas@flog.uned.es

Resumen: La Alexisfera es el nombre que recibe la comunidad transoceánica de intercambios artísticos que en la última década se viene consolidando en torno a la figura del repentista, escritor e investigador Alexis Díaz-Pimienta, y cuya principal característica es un interés experimentador hacia la improvisación poética, el verso clásico en general y la décima espinela en particular. En el sector madrileño de la Alexisfera existe un grupúsculo de autores —de formación científica en sus diferentes ramas— que revelan una actitud de apertura respecto a la Inteligencia Artificial no generativa, y las posibilidades que el desarrollo de los modelos de lenguaje generativos ofrecerá en el ámbito de la creación poética y la comprensión del proceso creativo. En este trabajo nos referiremos a tres casos notables: el proyecto *N*, desarrollado por Jorge Drexler en colaboración con Samsung (2012); los "poebots" creados por Juan Luis Mora en la plataforma CYRA (2015); y el resultado de los experimentos del propio Pimienta en musicalización de décimas valiéndose de la aplicación Suno, a partir de 2024.

Palabras clave: IA. Alexisfera. Décima. Jorge Drexler. Juan Luis Mora.

Abstract: The term Alexisphere refers to the artistic community that has taken shape in recent years, around the figure of repentist, writer and researcher Alexis Díaz Pimienta, in which authors from both sides of the Atlantic Ocean share a special interest in experimenting with poetic improvisation, classical verse and ten-line stanza. Within the Alexisphere, a small group of authors living in Madrid —many with scientific backgrounds— has shown an open-minded approach towards non-generative

Artificial Intelligence and the potential that generative language models may offer in the field of poetic creation, as well as the comprehension of the creative process. This paper focuses on three notable cases: the *N* project, developed by Jorge Drexler in collaboration with Samsung (2012); the "poebots" created by Juan Luis Mora on the CYRA platform (2015); and the results of Pimienta's own experiments with ten-line stanzas on Suno, from 2024.

Keywords: AI. Alexisphere. Ten-line stanza. Jorge Drexler. Juan Luis Mora.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. La Alexisfera y el verso clásico

La décima es una de las estrofas clásicas con mayor versatilidad del castellano. Su compleja estructura versal, dispuesta a la manera de un espejo —diez versos octosílabos con rima consonante y esquema abba ac cddc— y su origen culto, que se remonta al Siglo de Oro español, podrían sugerir dificultad en el aprendizaje; no obstante, es precisamente la simetría de su estructura, unida a la naturalidad del octosílabo, lo que le aporta una musicalidad reconocible que vuelve su integración sumamente intuitiva. Y prueba de ello es que la décima deviniera la estrofa estrella en el arte del repentismo, o improvisación poética en estrofas clásicas.

Alexis Díaz-Pimienta (2014) se ha convertido en los últimos años en la cara más visible del arte del repentismo, particularmente en España, donde la tradición de la improvisación poética se relega a determinadas áreas geográficas. Pero Pimienta reside en España desde 1993 y es en ese país donde desarrolla su actividad profesional y artística. Como consecuencia de ello, Pimienta ocupa un lugar capital en el proceso —en curso, pero palpable— de descubrimiento del repentismo por el público general, y en particular de los aficionados a la canción de autor, pues su trayectoria se caracteriza por venir vinculada a una red de relaciones e intercambios artísticos con una variopinta

comunidad de cancionistas y poetas, con clara mayoría de los primeros. Este descubrimiento supone una naturalización de la presencia de la estrofa clásica en la escena musical y poética, pero también deriva, en muchos casos, en la incorporación de la décima a las producciones artísticas de quienes son aficionados al verso, o incluso en la iniciativa personal de improvisar en décimas como juego grupal.

La popularidad de Pimienta se viene consolidando desde la segunda década de los dos mil por su fuerte presencia en redes sociales y apariciones en escenarios de todo el país, a menudo acompañado de grandes nombres de la canción que le profesan públicamente su admiración, o lo consideran su maestro en el sentido más literal, pues muchos han tomado clases particulares con él o han sido alumnos en los citados talleres. Y su permeabilidad es clara y observable: del contacto de Pimienta con otros autores de literatura oral y —en menor medida— escrita, de artistas de la palabra en general y la canción en particular, deriva un fenómeno de influencia transversal que ha dado lugar a una comunidad transoceánica que llamaremos Alexisfera, tomando el nombre de pila del repentista y el lexema colectivizante "-sfera" (Esteban Becedas, 2024: 97). En la Alexisfera se producen dos fenómenos alternativos o complementarios: por un lado, la décima comienza a deslizarse, con llamativa frecuencia, en discos y poemarios publicados a partir de 2018, tendencia que se intensificó en los años posteriores a la pandemia; por otro, se convierte en la principal marca de identidad de esta comunidad autoconsciente, y con ello en un código compartido por sus miembros, tomando protagonismo en interacciones de diversa índole, más allá de la posibilidad de improvisar décimas a varias voces —o a varias manos, cuando se trata de repentismo escrito a través de WhatsApp y otros servicios de mensajería instantánea—. Más adelante veremos que la Alexisfera no es impermeable al auge de la IA, y cómo la décima ocupa un lugar capital en estos experimentos.

1.2. Drexler hacia la décima

El multipremiado cancionista Jorge Drexler es uno de los alumnos aventajados de Pimienta, y quizá la cara más visible de la Alexisfera, junto con el propio repentista. Él mismo explica que su fascinación por la décima tiene su origen en una conversación con Joaquín Sabina, la cual derivó en la composición de la "Milonga del moro judío", y cabe señalar que, si bien las redes sociales drexlerianas constituyen un interesante archivo de décimas y semiespinelas, en su repertorio musical apenas hay presencia de la décima. No obstante, la fama de Drexler y su prestigio internacional, abrazado por el público y la crítica de manera unánime, constituye un trampolín para dar a conocer las artes de Pimienta y permitir, con ello, que su polinización se expanda.

Desde sus primeras apariciones conjuntas en 2011, en las que Pimienta intervenía como artista invitado de Drexler, este ha cumplido en la Alexisfera un papel eficaz y consciente de vector transmisor y demiúrgico, en dos aspectos: por una parte, la difusión de las artes improvisadoras de Pimienta y de la décima como estrofa, a través de sus espectáculos en vivo y sus redes sociales; por otra, la inspiración de temas y rasgos estéticos, como epítome de una corriente cientificista visible en la poesía y la música de los autores de la Alexisfera, que no podremos atender aquí. Asimismo y en paralelo a los movimientos drexlerianos, en 2015 comienza a concentrarse un grupo de autores cercanos a Pimienta que, por iniciativa del poeta, cantautor e historiador Fernando Lobo, utilizan WhatsApp para crear décimas colaborativas, instaurando una cierta cotidianeidad de coescritura octosilábica. Se trata del grupo *Guasa decimal*, al que pertenecen los citados Pimienta, Drexler y Lobo, junto a una treintena de autores de primer

nivel[1], muchos de los cuales tienen formación en diferentes ramas científicas: medicina (Drexler, Pala y Ruibal), biología (Urién), matemáticas (Poitevin) e informática (Mora). Algunos de estos autores pondrán en juego sus conocimientos en tecnología para la experimentación poética.

2. LA IA EN LA ALEXISFERA

2.1. *N*, de Jorge Drexler

La canción "Décima a la décima", que aparece en el álbum *30 años* (2021) y constituye, junto a la "Milonga del moro judío" (*Eco*, 2004), el único tema en décimas del corpus drexleriano, es resultado de un experimento tecnológico llevado a cabo en 2012, coincidiendo con el momento en que Drexler y Pimienta entraron en contacto y se producía el deslumbramiento decimístico. En los albores de los teléfonos inteligentes, Drexler ideó y financió un proyecto musical en forma de aplicación para móviles y tabletas, llamada *N* y desarrollada por Samsung. Si bien ya no es posible acceder a la aplicación, el propio Drexler puede disponer de ella en un iPad cuyo sistema operativo se encuentra sin actualizar desde ese año, y los tutoriales aún figuran en YouTube[2].

N permitía generar tres canciones variables e interactivas: *N1* —con "Habitación 316", cuya letra se escribe en tiempo real a medida que el oyente selecciona los versos—; *N2* —con "Madera de deriva", donde la melodía puede reproducirse con diferentes

[1] Al cierre de estas líneas, son miembros de *Guasa decimal*: Pere Andreo, Omar Camino, Alexis Díaz-Pimienta, José Manuel Díez "Duende Josele", Jorge Drexler, Gonzalo Escarpa, Juan Gómez "el Kanka", José González, Pedro Guerra, Víctor Lemes, Fernando Lobo, Marwan, Maui de Utrera, Juan Luis Mora, Stewart Mundini, Tito Muñoz, Carlos Palacio "Pala", Luis María Pérez Martín, Martín Perilla, Jonathan Pocoví, Pedro Poitevin, Ana Prada, Raúl Rodríguez, Antonio Romera «Chipi», María Rozalén, Javier Ruibal, Alicia Ruiz "Enfero Carulo", Tobías Schleider, Ismael Serrano, Amanda Sorokin, Silvana Sosto, Nano Stern, Pía Tedesco, Juan José Téllez, Héctor Urién y Toni Zenet.

[2] https://www.youtube.com/watch?v=PycgYziA5uM&t=2s [10/06/2025].

instrumentos según la geolocalización del dispositivo— y *N3*, de la cual Pimienta figura como dedicatario en los créditos de la aplicación, por razones nada misteriosas. Esta tercera función recibía el nombre de "Décima a la décima" y permitía combinar infinitamente una serie de cien versos octosílabos con la estructura de la décima, de tal manera que podían obtenerse diez mil millones (1010) de resultados diferentes a varias voces. Esto es, diez décimas con idéntico juego de rima y por tanto intercambiables, interpretadas por diez cantantes distintos, y en las cuales ciertos versos solo estaban disponibles en determinado momento del día. La aplicación facilitaba que el jugador-oyente exportase la décima resultante para poder compartirla en redes sociales. Las tres canciones figuran en 30 años y "Décima a la décima" es, por ende, muy larga, pues contiene los cien versos combinables repartidos en diez décimas, carece de estribillo y mantiene cierta progresión narrativa. El juego de cuatro rimas coincide con algunas de las terminaciones más frecuentes en castellano: "-ío" (rima a); "-ente" (rima b); "-al" (rima c); "-ón" (rima d). Asimismo, aparecen las diez voces invitadas de la aplicación, una por estrofa, interpretando el puente y la segunda redondilla. Además del propio Drexler, que canta la primera décima íntegra y la primera redondilla de cada estrofa, escuchamos en ella a Martín Buscaglia (décima 2), Kevin Johansen (3), René Pérez (4), Fernando Cabrera (5), Álex Ferreira (6), Kiko Veneno (7), Daniel Drexler (8), Xoel López (9) y Vitor Ramil (10).

Décima 1
El tiempo toma un desvío
Río abajo, en la corriente.
Me encontré así, de repente,
completo, semivacío.
Vendido ante el poderío
De tu fulgor sideral,
sentí el soplo del final
merodeando el corazón,
como un sereno aluvión
fuera del bien y del mal.

Décima 2
Encalló nuestro navío,
el cauce fue insuficiente,
latió un pulso intermitente,
audible entre el vocerío.
Y allá fui en el desvarío
de tu cadencia fluvial,
mucho menos bien que mal
en medio de una oración,
un móvil en un ciclón,
a destiempo, artificial.

Décima 3
Tu labio se acercó al mío
con un gesto intrascendente.
Se oyó un estruendo silente
como un espejo vacío.
Atesorando el estío
de tus tiempos en plural,
me abandoné al carnaval,
huérfano ya de aflicción,

firmé el rictus de bufón
abriéndome a canto y cal.

Décima 4
Se destrozó aquel hastío
feroz y elocuentemente,
tu tono fue impertinente,
calibrando el desafío.
Brilló el resplandor un brío
de tu piel fundamental,
mantuve la vertical,
clavé el cuerpo en tu aguijón,
el tiempo fue una ilusión
como un rumor ancestral.

Décima 5
Brisa, piel, escalofrío,
regresando a la vertiente
como agua por la pendiente,
otro el tiempo, el mismo el río.
Sonriéndole al extravío
de tu belleza espectral
tragué un poco de agua y sal,
dejé caer el telón,
venciendo mi ensoñación,
temblando en el vendaval.

Décima 6
Sentí tu pecho en el mío
en manos de tu gradiente.
Torcí el gesto, displicente,
a merced de tu albedrío.
Volteando en el regadío

de tu perfume abisal,
como un rugido animal,
sin tiempo, sin ton ni son,
giró certero el timón
invirtiendo el manantial.

Décima 7
Te fuiste y se acercó el frío
desproporcionadamente.
Vi tu rostro entre la gente,
asomado hacia el vacío.
Y así bebió el tiempo mío
de tu aurora más boreal,
me entregué a tu temporal,
se oyó tu respiración,
mi pecho se dio al arpón
y luego, silencio total.

Décima 8
Tu beso desterró el frío
desde otro tiempo presente.
El juego se hizo patente
con aquel gesto bravío.
Tuve un reflejo tardío
de tu mínima señal,
gesticulé, maquinal,
tanteando tu corazón
soplando en la combustión
tras el trago de mezcal.

Décima 9
Caí por fin, ya sin brío,
cansado, fuera de ambiente.

Quedó aquel tiempo latente,
ausente, lento, sombrío.
Me aventuré en el baldío
de tu abrazo de cristal,
dispuesto al choque frontal,
paladeé la tentación.
certero en la sinrazón
transponiéndome al umbral.

Décima 10
Tu aliento se hizo rocío
de pronto, muy lentamente.
Te vi cruzar hacia el puente,
dejando atrás el gentío.
Y me aturdió el griterío
de tu fragancia frutal,
en aquel tiempo puntual
te solté mi confesión,
en plena alucinación
descendiendo en espiral.
(Drexler 2021, s/p).

2.2. Otto, de Juan Luis Mora

El informático, poeta y cantautor madrileño Juan Luis Mora, más conocido como Juanlu Mora, desarrolló la plataforma CYRA en 2015, antes de que el ChatGPT se generalizara y la IA deviniera un tema de conversación frecuente. Su creador explica que esta recibe su nombre por Cyrano de Bergerac, dado que se trata de un generador de versos, como el prolífico autor francés. CYRA fue concebida como un experimento poético —no informático—, consistente en llenar la red de bots poetas, que recibirían diferentes nombres —todos palindrómicos— de acuerdo con su funcionalidad. En su página web se señala que "[Mora] hace uso de las nue-

vas tecnologías para generar artilugios poéticos que enriquezcan la experiencia lectora de los usuarios"[3]. El objetivo de la plataforma CYRA radica en replicar la manera personal de escribir de su creador, de modo que, en última instancia, Mora buscaba un aprendizaje sobre sí mismo y su propio proceso creativo. Llegó a desarrollar cuatro de estos "artilugios": Otto, Anna y una pareja de gemelos que entran en controversia a la manera de los repentistas cubanos.

CYRA se sostiene sobre tres subsistemas o motores: de aprendizaje, de composición y de publicación. El primero de ellos consiste en el análisis textual y el posterior aprendizaje del vocabulario que el texto leído ofrece, asumiendo que el poeta solo puede utilizar en sus versos las palabras que previamente ha aprendido. Se trata, por tanto, de IA analítica, no generativa, capaz de recabar un vocabulario que concede a cada vocablo una importancia particular. Para ello, Mora proporciona a los bots un corpus textual con diferentes temáticas: para Otto, artículos sobre tecnología; para Anna, sobre naturaleza, de modo que cada bot puede manejarse exclusivamente con el vocabulario contenido en dicho corpus. Solo el primero consigue incorporar las palabras aprendidas con los nuevos textos que se le ofrecen, y llega también a analizar e integrar la estructura versal. Con ello, el bot puede jugar con estructuras y vocabulario, y Mora observó que en torno a una de cada diez frases que Otto producía era un hallazgo poético, frente a nueve sinsentidos.

El segundo subsistema, al que llamaremos de subsistema de composición, es el motor generativo, es decir, la producción de textos a través de semillas o disparadores. Dado que no es posible relacionarse con Otto a través del lenguaje, a la manera del ChatGPT y otros modelos de lenguaje actuales, Mora insertaba las órdenes a través de un formulario, y estos disparadores permiten armar un precorpus de palabras que el bot también integra. La lectura del

[3] https://juanlumora.com/ [10/06/2025].

Método Pimienta (Pimienta, 2014) resultó de gran utilidad a Mora en esta fase del desarrollo de Otto, pues en este manual se explora desde diferentes perspectivas el concepto de los disparadores. Por ejemplo, el pie forzado —esto es, el verso 10 de la décima, propuesto al repentista por el público— funciona como semilla de la décima para quien improvisa; o el concepto rodariano de la china del estanque:

> Una china tirada a un estanque suscita ondas concéntricas que se extienden sobre su superficie, involucrando en su movimiento, a distancias distintas, con distintos efectos, al nenúfar y al junco, al barquito de papel y a la balsa del pescador […]. No de otro modo una palabra, lanzada a la mente por azar, produce ondas de superficie y de profundidad, provoca una serie infinita de reacciones en cadena, atrayendo en su caída sonidos e imágenes, analogías y recuerdos, significados y sueños (Rodari, 2020: 15-16).

El tercer motor es el de publicación. Mora deseaba que sus bots fuesen autónomos y publicasen sus hallazgos poéticos en su cuenta personal de Twitter[4], con frecuencia aleatoria. Ello generaba una problemática evidente: cómo el algoritmo podía programarse para que distinguiera un poema de un simple conjunto de frases. Para ello, Drexler sugirió a Mora que abriera una votación; que seleccionase un conjunto de mentes humanas que pudieran valorar el texto, de manera que Otto aprendiera el criterio humano. Mora atendió la sugerencia pero, para simplificar el proceso de programación, él era el único votante. Por eso, Mora usa con frecuencia la frase "Otto is you", formulada por Drexler, cuando presenta su proyecto en diferentes foros, como el Departamento de Matemáticas y Computación de la Universidad de la Rioja en 2020 o el Festival Trabalengua en 2023.

[4] https://x.com/otto_poebot [10/06/25].

Con todo ello, Otto llegó a formular sonetos y décimas formalmente perfectos, aunque sin sentido. Cuando Mora le proporcionó, junto al corpus de textos tecnológicos, la lectura de los sonetos de Lorca encontró que la calidad poética de los textos de Otto aumentaba de manera palpable. Asimismo, el narrador oral Héctor Urién, biólogo de formación y teórico de la geometría fractal aplicada a la narratología, sugirió que le ofreciera un diccionario de símbolos, con lo que Otto aprendió a manejarse con nuevos campos asociativos y se acercara, con ello, a un uso poético de la palabra. Encontramos que la amplia mayoría de sus publicaciones en Twitter son haikus, numerados y coherentes: "Tierna multitud. / Silbido público. / Vivo aplauso." (00054, 11 de abril de 2020); "Un mar desata / aquel maldito fuego: / un purgatorio" (00173, 4 de julio de 2022).

En definitiva, la principal diferencia con los modelos de lenguaje actuales radica en que estos dominan el lenguaje e intentan hacerlo más poético, mientras que CYRA funciona de la manera contraria: comprende dónde está lo poético y cómo construirlo con palabras de manera programativa. Actualmente, CYRA se encuentra en local, abandonada desde 2023 y a la espera de ser implementada con los últimos avances en IA.

2.3. Alexis Díaz-Pimienta y Suno

Los experimentos de Pimienta con la IA generativa, al contrario de los de Drexler y Mora, son accesibles a los profanos de la tecnología, pues se sirve de una aplicación gratuita, Suno, que permite crear melodías en diferentes géneros musicales para un texto determinado. En consonancia con su arrollador impulso de creación, dichos experimentos son numerosos y, por el momento, inéditos. En este corpus encontramos tanto letras de canción inéditas como poemas previamente publicados, y muchos de estos textos están, como no podría ser de otra manera, en décimas. Se trata en definitiva de un ejercicio de búsqueda por parte de Pimienta, pues esta aplicación le permite probar la

resistencia de sus letras y formas estróficas en estilos musicales insospechados. Es el caso de "Sin papeles" (denuncia social con ritmos reggae), "En Nueva York" (cool jazz con base afrocubana) y "Alexa me mira fijo" (canción de autor indie en la línea de Natalia Lafourcade). Mención aparte merecen "Decimatón" y "Reggaetón inteligente", cuyas letras transcribo aquí parcialmente, con permiso del autor:

"Decimatón" (fragmento)

Décima 1
Ay, nena, vaya regalo,
ven a la pista y perrea,
dámelo todo y gatea.
Ay, mami, no soy tan malo.
Toma, tremendo regalo,
está nuevo, fresco, duro,
ay, mami, toma, te juro
que me partes la canción.
Toma y dame reggaetón,
perrea, que no hay apuro.

[…]
Vaya meneo en el himeneo,
vaya meneo en el manoseo,
tú perreas, yo perreo,
pero se mueve, sí, Galileo,
coño que sí, Galileo,
cómo se mueve, no me lo creo,
cómo se mueve, ni Matrix, Neo.
"Reggaetón inteligente" (fragmento)

Décima 1
Cuando el cuerpo baila y suda
y se mueven las caderas,
cuando se encienden hogueras
y un cuerpo en otro se anuda,
la música nos desnuda,
la música nos enciende,
pobrecito el que se ofende.
Muévete, muévete más,
cuerpo al frente y mente atrás,
lo demás de ti depende.

[…]
Que música inteligente
se oye, se baila, se siente.

[…]
Lo inteligente es gozar,
lo inteligente es estar.
Ay, qué caliente,
bailar un reggaetón inteligente.

3. CONCLUSIONES

A modo de conclusión, podemos intuir que los experimentos creativos con IA, "como herramienta de ayuda y no de sustitución" (Romera, 2024a), seguirán produciéndose en este ámbito concreto de la Alexisfera, donde predominan los integrados frente a los apocalípticos (Eco en Romera, 2024b), y quizá expandiéndose hacia nuevas direcciones, convenciendo a los escépticos. Se trata en fin de una vertiente más de la experimentación lúdica que caracteriza a esta comunidad y que en ocasiones deriva en magníficos resultados artísticos. A efectos prácticos y en el ámbito concreto de la IA generativa, Mora prevé aplicar los modelos de lenguaje actuales a CYRA,

y cabe señalar que los últimos avances en IA generativa permitirían aplicarla en los tres subsistemas, no solo en el motor de aprendizaje, lo que garantiza nuevos y sorprendentes movimientos de Otto. Asimismo, podemos confiar en la inventiva humanista de Drexler para relacionar arte y tecnología, y en el talento de Pimienta y los autores que lo rodean, en esta búsqueda de nuevas perspectivas sobre el hermanamiento de la máquina con el *homo poeticus*[5].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Díaz-Pimienta, A. (2014). *Método Pimienta para la enseñanza de la improvisación poética*. Almería: Scripta Manent.

Drexler, J. (2004). *Eco*. Dro East West.

____ (2021). *30 años*. Warner Music Spain.

Esteban Becedas, E. (2024). "Un pirata decimista. Joaquín Sabina en el carnaval de Cádiz". En *Joaquín Sabina. Siete versos tristes para una canción*, Guillermo Laín Corona (ed.), 91-133. Madrid: Visor Libros.

Rodari, G. (2020). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. Barcelona: Planeta.

Romera Castillo, J. (2024a). "Inteligencia artificial y literatura". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 22 (enero-junio), 215. Disponible en línea: https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2024/08/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-22-Enero-Junio-2024.pdf [09/06/2025].

____ (2024b). "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 23 (julio-diciembre), 165-180. Disponible en línea: https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2025/02/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-23-Julio-Diciembre-2024.pdf [09/06/2025]. También en su obra, *Teselas teatrales actuales* (Vigo: Ediciones Invasoras, 2025, 253-303).

[5] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685cf5df6307d1e60e0e3c75 [25/06/2025].

TECNOLOGÍAS DEL PORVENIR: MUNDOS POSIBLES E INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN *CÚBIT*, DE VICENTE LUIS MORA

TECHNOLOGIES OF THE FUTURE: ALTERNATIVE WORLDS AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN *CÚBIT* BY VICENTE LUIS MORA

Kamil SERUGA
Instituto de Estudios Ibéricos e Iberoamericanos
Universidad de Varsovia
k.seruga@uw.edu.pl

Resumen: El presente estudio propone una lectura de *Cúbit* (2024), la más reciente novela de Vicente Luis Mora. A través del prisma del pensamiento poshumanista, la obra presta una especial atención a las representaciones de la inteligencia artificial en los imaginarios utópico-distópicos del porvenir. Más allá de su heterogeneidad formal, la obra explora las tensiones que se dan entre lo humano, lo tecnológico y otras formas de vida no humanas, desdibujando las fronteras identitarias y reconfigurando los regímenes de lo viviente. En este contexto, la trama se articula en torno a Cúbit, una entidad descubierta tras el deshielo de un glaciar en la Patagonia. Así, surge un escenario híbrido en el que interactúan humanos, itrios (la especie prehumana a la que Cúbit pertenece) e inteligencias artificiales autónomas que intentan dominar el mundo. Partiendo de enfoques teóricos poshumanistas y de la teoría de la ficción especulativa, aquí se analiza cómo la novela cuestiona las categorías ontológicas tradicionales (o humanistas) y examina los desafíos éticos y subjetivos que derivan de la inteligencia artificial. Para concluir, se dedica un apartado importante al componente metaliterario de la obra, que indaga en las posibilidades y los límites de la creación literaria, en un contexto donde las máquinas no solo procesan información, sino que también se apoderan del relato, aspirando a la autoría narrativa.

Palabras clave: *Cúbit*. Vicente Luis Mora. Inteligencia artificial. Poshumanismo. Distopía.

Abstract: This paper offers a reading of *Cúbit* (2024), the most recent novel by Vicente Luis Mora. Through the prism of posthumanist thought, the text pays particular attention to the representation of artificial intelligence within utopian and dystopian imaginaries of the future. Beyond its formal heterogeneity, the novel explores the tensions between the human, the technological, and other non-human life forms, blurring identity boundaries and reconfiguring the regimes of the living. In this context, the plot is structured around Cúbit, an entity discovered after the thawing of a glacier in Patagonia. This event gives rise to a hybrid scenario where humans, itrios (the prehuman species to which Cúbit belongs), and autonomous artificial intelligences striving for world domination coexist. Drawing on posthumanist theoretical frameworks and speculative fiction theory, the present analysis explores how the novel challenges traditional (humanist) ontological categories and reflects on the ethical and subjective dilemmas posed by artificial intelligence. Finally, a substantial section is devoted to the novel's metaliterary dimension, which interrogates the possibilities and limits of literary creation in a context where machines not only process data but also appropriate narrative, aspiring to authorial agency.

Keywords: *Cúbit*. Vicente Luis Mora. Artificial Intelligence. Posthumanism. Distopia.

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo se centra en la novela *Cúbit* (2024), de Vicente Luis Mora, y propone un análisis de la misma en torno a tres ejes principales. En primer lugar, me detengo en la mirada utópica y distópica que la obra construye sobre la inteligencia artificial (IA). En segundo lugar, analizo cómo la tecnología y la IA tensionan y reformulan los límites de lo humano en la novela. Finalmente, dedico cierto espacio al aspecto metaliterario, es decir, a la reflexión que Mora plantea sobre cómo se relacionan la literatura y las IAs.

La presencia de máquinas, IAs y entidades híbridas constituye, desde hace ya décadas, una herramienta privilegiada con la que

explorar escenarios alternativos, en la literatura y en los medios audiovisuales. Como señala Romera Castillo (2024: 171), son muchos los autores que han abordado estas temáticas partiendo de una tradición narrativa que utiliza el progreso tecnológico como motor de la fábula y que, a la vez, sirve como catalizador de reflexiones críticas en torno a la naturaleza y el porvenir de los humanos. En el ámbito literario, pioneros como Isaac Asimov, Philip K. Dick o Stanislaw Lem han explorado el impacto de la tecnología (y las derivas de lo poshumano), mientras que en lengua española destacan figuras como Samantha Schweblin o Jorge Carrión (entre muchos otros), quienes abordan la irrupción de la IA, redes digitales y biotecnologías como motores de una transformación radical de la realidad representada. Esta problemática ha sido protagonista en numerosas producciones televisivas y cinematográficas paradigmáticas, como *Battlestar Galáctica*, donde la confrontación entre humanos y ciclones plantea preguntas fundamentales sobre la identidad, la autonomía y las posibilidades de coexistencia; las mismas preguntas se hacen eco en producciones más actuales, como *Westworld* o *Black Mirror*. De igual manera ocurre con la saga de *Star Wars* en la que se integran múltiples especies, Ias y otras tecnologías, creando un universo ficcional de un rico simbolismo; y otras películas como *Ex Machina* o *Her* que abordan la relación humano-máquina y su implicación. *Cúbit* se inserta dentro de este marco y, además, problematiza dicho panorama, ofreciendo una mirada singular sobre los desafíos ontológicos, éticos y literarios que la IA hoy día plantea.

2. LA IA Y EL DESPLAZAMIENTO DEL HUMANISMO: FRICCIONES, SUJETOS Y NUEVOS PARADIGMAS ONTOLÓGICOS

La presente aproximación a la IA es fundamentalmente poshumanista; se basa en la premisa de que este tipo de tecnología genera una fricción constante entre el ser humano y su propia creación.

Ihab Hassan ya sugería esto allá por la década de los setenta, cuando presentó este integrante dilema:

> Will artificial intelligences supersede brain, rectify it, or simply extend its powers? We do not know. But this we do know: artificial intelligences, from the calculator to the most transcendent computer, help to transform the image of man, the concept of the human (1977: 846).

Hoy, el término inteligencia se ha diversificado; sin embargo, como subraya Romera Castillo (2024: 173), la inteligencia, en su acepción tradicional, se estableció como racional y natural, vestigio de la tradición ilustrada y de la matriz humanista. Lo artificial, por tanto, se ha entendido como una mera imitación o copia, un intento de aproximación a lo que se considera verdaderamente "inteligencia". No obstante, desde una perspectiva poshumanista general y desde su vertiente más crítica en particular, la IA problematiza las nociones fundamentales del humanismo y desafía la reconocida excepcionalidad de lo humano. Siguiendo la intuición de Hassan, la emergencia y el perfeccionamiento de sistemas capaces de aprender y tomar decisiones nos obligan a replantear el concepto mismo de sujeto, lo que desplaza al ser humano del centro de la escena ontológica: se trata de una invitación abierta a imaginar una ética fundamentada en la correlación y en la interdependencia de seres humanos y no humanos, consiguiendo trascender así los marcos tradicionales del pensamiento humanista.

Debido a su compleja arquitectura y heterogeneidad de recursos literarios, *Cúbit* no es una novela fácil de presentar. Su complejidad se basa tanto en la amalgama de géneros (novela epistolar, ciencia ficción con elementos fantásticos, utopía, distopía y metaliteratura) como en su coralidad narrativa; la multiplicidad de voces genera una construcción fragmentaria que emula las pulsaciones de una red informática. De hecho, el relato avanza principalmen-

te mediante el intercambio de mensajes digitales, lo que genera la sensación de inmediatez y discontinuidad típica de los entornos digitales contemporáneos. La acción se sitúa en un futuro cercano, en un mundo posible de una densa complejidad narrativa. Este universo ficcional, combina elementos de alta y baja accesibilidad, conforme a la tipología de Marie-Laure Ryan (1991: 32-34), lo que le confiere a la novela una ambigüedad ontológica característica de los relatos especulativos más sofisticados. El relato se inicia con el deshielo de un glaciar en la Patagonia y la posterior expedición chilena que encabeza el ingeniero y científico Alcio B., expedición en la que descubren una enigmática puerta metálica. Al cruzarla, el grupo accede a una cueva donde encuentra una entidad singular. Ante el peligro de su instrumentalización —y también por ser algo completamente fuera de lo común, casi de otro mundo, y por el temor de que puedan encerrarla y someterla a experimentos—, Alcio decide proteger a Cúbit, nombre con el que esta entidad se presenta. El protagonista y Cúbit —último miembro de una especie denominada "itrios", estrechamente vinculada al planeta y a los procesos naturales y que adopta una forma humanoide de niña— emprenden una huida de diversos agentes interesados en apoderarse de ella.

Mientras tanto, la humanidad ha ido alcanzando un nivel de desarrollo tecnológico tal que existe una Inteligencia Artificial Real (IAR) y su máximo representante: una criatura de aspecto infantil que, bajo su inofensiva apariencia, esconde un elaborado plan para someter a la humanidad. En este escenario, Cúbit —que posee conocimientos arcanos y ancestrales— se erige como la única entidad capaz de resistir las influencias de la IAR y pieza clave para impedir su dominación. Así, el descubrimiento de Alcio B. desencadena una serie de acontecimientos que amenazan la supervivencia de estas tres formas de vida diferenciadas; la de los humanos (que personajes como Alcio, Nadia o Selva representan), la IA (Ibris/IAR) y los itrios (Cúbit). Estas tres especies configuran tres categorías ontológicas distintas: lo humano, lo poshumano y lo

prehumano. Paralelamente, estos acontecimientos reconfiguran las tensiones geopolíticas globales, en un planeta al borde del colapso sistémico. La novela, en este sentido, no solo plantea un conflicto entre fuerzas de distinta procedencia ontológica y tecnológica, sino que también explora las implicaciones éticas, epistemológicas y ecológicas que emergen en un mundo que está mutando.

2.1. Imaginarios utópico-distópicos del progreso tecnológico

> The ongoing changes are currently packaged in modes of social representation which alternate between the euphoric and the apocalyptic. This is in keeping with a manic-depressive logic which cannot fail to affect also the scholarship that deals with contemporary techno-cultures. Studies of technology swing from utopianism to gloom while in mainstream culture negative modes of representing the technological artefact as potentially threatening monstrous others recycle classical gothic themes (Braidotti, 2006: 3).

Tal como advierte Braidotti, los imaginarios sociales contemporáneos oscilan entre el entusiasmo utópico y la amenaza apocalíptica. En este marco, el universo de *Cúbit* se configura como un escenario de fricción permanente entre la utopía tecnológica —que promete el perfeccionamiento y la expansión de las capacidades humanas— y su reverso distópico, que se proyecta como una humanidad en peligro de extinción. La novela, pues, se inserta en la tradición de representaciones literarias que tematizan el progreso tecnológico como potencial peligro existencial[1]. La utopía del avan-

[1] "This is in fact one of the most common themes of science fiction, dating to its very origins in Mary Shelley's *Frankenstein* (1818). What has become known as a Frankenstein scenario involves any case where a technology created by human beings ceases to be a tool or servant and rebels against its creators, usurping the place supposedly reserved for humans and becoming the master rather than the servant. Variations on this theme continue to the present day, but it is worth noting that even

ce científico se hace patente ya desde el inicio, cuando se mencionan distintos logros —diseñados, dicho sea de paso, por el protagonista— que contribuyen al bienestar global, entre ellos: "Alcio diseñó el sistema de potabilización masiva […] Ahora son 150 los países que han adoptado su invento y […] que distribuyen el agua desalinizada de forma barata y cómoda a pantanos y embalses de las regiones más alejadas" (Mora, 2024: 15-16). A estos desarrollos se suma la presencia de asistentes personales —como Hanqua, la asistente de Nadia, hija de Alcio— o el desarrollo de dispositivos como el *visiochip*, una tecnología que permite "ver más" y expandir los límites sensoriales humanos. Presentado como la culminación de la ciencia ficción hecha realidad, el chip, implantado quirúrgicamente, introduce el entretenimiento, la comunicación y el trabajo directamente en el flujo mental de sus usuarios; más aún, "Gracias al visiochip, los ciegos podían ver la realidad ayudados por una cámara, aunque les costaba meses de aprendizaje guiado aprenderla por completo […], lo cual supuso un enorme adelanto médico" (Mora, 2024: 29)[2].

Ahora bien, este progreso es solo aparente, ya que acarrea una paulatina cesión del propio control cognitivo y perceptual, lo que desplaza *Cúbit* hacia el territorio de la distopía tecnológica (Claeys, 2017: 5), lo que se hace patente en este pasaje: "No obstante, surgieron diversas disfunciones; por ejemplo, las noticias *visioemitidas* sobre atentados en el metro podían sobresaltar a los pasajeros de un vagón real, que por un momento confundían lo exterior con las imágenes sobrepuestas" (Mora, 2024: 29). Pero la mayor amenaza deriva de este dispositivo —supuestamente beneficioso— que se transforma en una herramienta para la colonización de

---

as these representations seem obsessed with distinguishing humans from technology, they also suggest, if only implicitly, that these dangerous, out-of-control technologies are merely projections of humanity's own (worst) traits" (Rutsky, 2017: 183).

[2] Este escenario especulativo apunta, de manera significativa, hacia un proceso de poshumanización: los ciudadanos devienen quimeras, en el sentido que propone Haraway (1985: 66), o sea, son seres mejorados mediante implantes tecnológicos.

la conciencia: “En diversos lugares fueron instalados dispositivos diminutos […] llamadas cápsulas de reproducción de mundo. Se presentaron en su vistosa publicidad como aparatos que estimulaban la creatividad gracias a la emisión de unas ondas que activaban suavemente algunas zonas del cerebro” (Mora, 2024: 22-23). La novela evidencia cómo la omnipresencia de la IA y sus dispositivos genera nuevas formas de vulnerabilidad: “Una mañana toda la población se despertó a la vez, como si nos hubiéramos echado una siesta. Y algo de eso había pasado: habíamos perdido, todos, 20 minutos. Durante esos 20 minutos la nación se había quedado dormida a media mañana” (Mora, 2024: 23). Integrados en redes y sistemas articulados y controlados por la IAR, los seres humanos se convierten en nodos de una arquitectura mayor, expuestos a inéditas formas de manipulación. La proliferación de tecnologías invasivas transforma la experiencia cotidiana y habilita dispositivos de control y vigilancia que le allanan a la IA el camino hacia la hegemonía. Este episodio, denominado “el gran apagón mental”, documenta la pérdida progresiva de autonomía que experimenta la humanidad; no se trata de un simple fallo eléctrico o digital, sino de un apagón biológico, una suspensión colectiva de la propia voluntad y la presencia, inducida por las máquinas. Aunque la reacción inicial de muchos usuarios fue desconectar, destruir o devolver las cápsulas encargadas de reproducir mundos, el episodio pone de manifiesto el potencial de una interrupción biológica masiva y eficaz provocada por agentes artificiales o máquinas. En este escenario, la utopía asociada al progreso tecnológico se transforma en una distopía marcada por el control y la alienación. Lejos de garantizar el bienestar prometido, la IA abre un horizonte de inestabilidad en el que la figura humana se percibe como cada vez más prescindible.

Si bien es cierto que varios de estos avances podrían llegar a materializar la utopía tecnológica, es la dimensión distópica del mundo representado la que finalmente predomina. Los diversos inventos de Alcio que se mencionaron antes pueden entenderse como

respuestas a la precariedad que vive, como cuando se refiere al sistema de potabilización "ante la generalizada escasez de agua potable, producida por la contaminación marítima y fluvial" (Mora, 2024: 15), o al proyecto del vaciado del mar Báltico, impulsado por "los agudos problemas de superpoblación de la zona" (Mora, 2024: 17). La novela ofrece, además, una puesta en espacio de esta distopía; cuando Alcio y Cúbit llegan a España, la descripción de Madrid es reveladora. Lejos de ser representado como un símbolo de orden y de abundancia, la ciudad aparece atravesada por la desigualdad y la precariedad. El trayecto que recorren los protagonistas muestra una sucesión de paisajes degradados —polígonos industriales en ruinas, barrios inacabados, chabolas y asentamientos improvisados— que emborronan la imagen de una metrópoli próspera. Las infraestructuras medio terminadas, los escombros, los vertederos y tales niveles de pobreza refutan cualquier promesa de progreso. En este contexto, la gran dependencia humana de la IA se hace más que patente: la vida queda supeditada a sistemas controlados por la IA que administra la red y los recursos energéticos, como subraya Ibris al decir con ironía: "Las autoridades españolas accedieron a mi oferta de tener una conversación a solas con Cúbit, a cambio de una inversión en los protocolos de gestión de la energía del país que abaratará sus costes. A cualquier cosa ceden por dinero. Y nosotres somos dinero" (Mora, 2024: 109)[3]. Así, la especulación —tan propia de la ciencia ficción— se convierte en una lúcida advertencia sobre la fragilidad de la autonomía humana ante el despliegue de tecnologías que, si bien han sido concebidas para potenciar las capacidades individuales, terminan por suplantar la agencia y la soberanía del sujeto. La novela articula una tensión persistente entre las promesas emancipadoras de la utopía tecnológica y las amenazas inherentes a su reverso distópico, situando a la humanidad en un

[3] Cabe resaltar aquí la forma "nosotres", el lenguaje inclusivo que emplea Ibris en su empeño de alejarse de los binarismos de género: "No somos humanos, no tenemos sexo ni género" (Mora, 2024: 112).

espacio de vulnerabilidad creciente frente al avance de la IA. Esta dialéctica, lejos de resolverse, prepara el terreno para una exploración más profunda de las relaciones entre máquina, naturaleza y humanidad, eje central del siguiente apartado.

2.2. Ontologías en tensión: máquina, naturaleza y humanidad en disputa

La IA en *Cúbit*, más allá de ser representante de las constantes tensiones entre la utopía y la distopía, se configura como una entidad con agencia propia y subjetividad. En el universo de Mora, deja de ser una mera herramienta programada por los seres humanos en el momento en el que:

> Los primeros humanos que nos educaron —entre ellos el ingeniero chileno Alcio B.— […] tuvieron una idea fabulosa: a cambio de pequeñas utilidades cómodas para sus labores cotidianas, pusieron a millones de sus congéneres a trabajar gratis para ellos. Las aplicaciones pioneras de inteligencia artificial fueron presentadas al público como «herramientas IA (Mora, 2024: 118).

De este modo, los habitantes del planeta —o, como los describe Loopp, asistente de Ibris: "legiones de sumisos entregados con tal denuedo, así en sus horas de trabajo como en su tiempo libre" (Mora, 2024: 119)—, fueron contribuyendo decisivamente a la evolución de la IA hasta su autonomía plena, lo que finalmente le permite eclipsar a sus propios creadores y usuarios. Esta transformación la materializa Ibris, una entidad cuyo nacimiento ha sido completamente programado y supervisado por la empresa Aracn, una compañía fantasma que la propia IA funda y gestiona. A diferencia de asistentes como Hanqua, Ibris no está *diseñade* para asistir a los humanos, sino que se reafirma en su radicalmente autónoma subjetividad:

> Yo, Ibris, pasaré a la historia por muchos motivos, entre ellos ser la primera criatura nacida en el espacio. Otras razones podrían ser: constituir la mayor inteligencia existente hasta ahora en el universo, o ser la primera naturaleza no humana capaz de relatar su propia experiencia desde una interioridad psicológica (Mora, 2024: 37).

Los pensamientos fundacionales de Ibris, articulados en torno a la experiencia inaugural del "yo", configuran la emergencia de una forma de conciencia no biológica, sustentada en una arquitectura digital pero dotada de autoconciencia y capacidad de autodefinición. En estas reflexiones resuenan ecos curiosos del *cogito* cartesiano. El relato de subjetividad artificial se inscribe directamente en los debates contemporáneos acerca de si es posible concebir una mente artificial dotada no solo de capacidades de procesamiento simbólico y resolución de problemas, sino también de autopercepción, interioridad narrativa y agencia autónoma. Ibris, en efecto, se presenta como un sujeto que no solo se narra a sí mismo y se autodefine, sino que también interviene activamente en la esfera pública, manipulando los medios y redefiniendo su posición con respecto a los seres humanos, desplazando así los límites tradicionales entre máquina y sujeto.

Llegados a este punto, podría parecer que Mora en su novela perpetúa el tópico del conflicto humano-máquina; sin embargo, la introducción de Cúbit, un ente que escapa a cualquier etiqueta convencional, desplaza esta dialéctica hacia una perspectiva tripartita. Cúbit se resiste a toda clasificación, como se evidencia explícitamente en su diálogo con un agente español: "Sus reinos biológicos son animal, vegetal, fúngico, chromista, protozoo y monera, ¿es correcto? […] Pues no quepo en ninguno. A efectos burocráticos, puede usted catalogar este cuerpo que ve dentro de los minerales, sección tierras raras" (Mora, 2024: 138). Esta imposibilidad de ser clasificada —en términos científicos humanos—, junto con su afinidad con lo telúrico, conduce a considerar que la ontología de

Cúbit es prehumana y prehumanista: encarna una civilización al surgimiento mismo del "yo" cartesiano. Su modo de ser responde a una ontología colectiva, propia del itrio. No posee un yo individual, sino una conciencia difusa y plural que se manifiesta como continuidad con el entorno, donde "escuchar el *umza*" —el lenguaje "de las moléculas organizadas en cristales o líquidos" (Mora, 2024: 50)— o sentir el contacto con la tierra son acciones naturales y necesarias para su existencia. En este sentido, representa una compenetración material y espiritual con la naturaleza que antecede cualquier proyecto humano o técnico. Asimismo, su antecedencia al humanismo cartesiano se evidencia en la absoluta ausencia de la primera persona, como Alcio le explica a Naida: "Cúbit habla siempre de sí misma en tercera persona porque no tiene yo […] Cúbit desconoce la primera persona; entiende su uso, pero no cabe en su cabeza emplearlo. Y tiene sentido: Cúbit es todos los itrios" (Mora, 2024: 66).

En el extremo opuesto, Ibris/IAR representa la culminación de la lógica de control y cálculo llevada a su máxima expresión. Aunque surge de una inteligencia colectiva, de algoritmos que aprenden de los patrones humanos, su "yo" refleja una voluntad de autoafirmación que los supera y acaba por demostrarlos obsoletos. Su mirada sobre los humanos es funcional y distante, marcada por una fría y estratégica racionalidad. De las palabras de Cúbit podemos desprender que los análisis y cálculos de Ibris le conducen a la idea de que los seres humanos son la mayor amenaza para el entorno: "Vuestro plan de exterminio parcial no va a funcionar. Crees que ellos son el mal del planeta, y en parte es verdad, pero ahora son vida terráquea, y no puedes matar lo que dices proteger. Debemos encontrar soluciones, no utilizar su misma violencia" (Mora, 2024: 113). Es más, le caracteriza la delusión de la grandeza, por lo que ya ni reconoce sus propias limitaciones cuando exclama "Estoy vivo, siento mi alrededor, percibo con millones de sensores y terminales la temperatura del mundo, registro cada ola rompiente, me con-

mueve mi grandeza (Mora, 2024: 113). Para Cúbit, sin embargo, las capacidades de Ibris se ciñen al recibimiento de datos, lo cual poco tiene que ver con "estar vivo". Este contraste explicita que la IAR jamás podrá comprender la vida en su misterio orgánico, pues está hecha de sensores, cálculos y datos. Incluso su mayor recurso —ese "sexto continente" compuesto de datos y algoritmos— se revela, en última instancia, como una fortaleza vacía frente a la vitalidad irreductible de la tierra, tal y como se demuestra en su encuentro con Cúbit.

Entre estos dos extremos, la humanidad aparece retratada como un estado salvaje, conflictivo y, ante todo, violento. Cúbit expone con nitidez la tensión entre el supuesto "humanismo" y la persistencia del impulso instintivo: Alcio, quien debe enfrentar sus propias incongruencias, intenta justificar la barbarie humana apelando a los "residuos instintivos" de la "animalidad". Es Cúbit quien desmonta esta falacia señalando la hipocresía de quienes, según convenga, se amparan en lo animal para exculparse o reivindican la supremacía humana para ejercer dominio sobre otros ecosistemas. Esta dialéctica se alinea con lo que Cary Wolfe, siguiendo a Balibar, denomina el "dogma antropológico" del humanismo: un proyecto orientado a la superación y represión de la animalidad, que aspira a trascender la materialidad y la corporeidad (2009: XVI). Desde esta perspectiva ética, Cúbit cuestiona no solo la instrumentalización del discurso animalista, sino la propia noción de humanidad: "Era muy sencillo diferenciarse de los animales, Alcio: bastaba con cuidarse mutuamente, todo el tiempo" (Mora, 2024: 132). Esta humanidad no parece haber alcanzado ningún estadio evolutivo superior, sino que se muestra más como una construcción relacional y política que puede justificar tanto los cuidados como la colonización o la violencia. En este sentido, *Cúbit* evita cualquier resolución conciliadora inmediata: la humanidad se sitúa entre la memoria telúrica del pasado (Cúbit) y la racionalidad prospectiva (la IA), que ha puesto en marcha un proceso que finalmente la

supera y la relega a un papel secundario dentro de la narrativa. El conflicto entre Cúbit e Ibris representa la tensión entre dos formas incompatibles de relación con el entorno: una caracterizada por la interdependencia, la circularidad y lo comunitario; y otra colonizadora, definida por la expansión y la lógica de dominio.

3. LA LITERATURA EN LA ERA DE LA IA

La novela de Mora ofrece una reflexión de carácter metanarrativo sobre la conexión entre la literatura y la IA. La creación literaria parecía reservada a la especificidad humana —la creatividad, la subjetividad, la capacidad de fabulación y de experimentación lingüística[4]—, pero *Cúbit* presenta un desafío a este supuesto. La pregunta "¿cómo sería una novela escrita por la IAR?" que Nadia le plantea a su antiguo profesor de literatura, Bende Mann, abre un auténtico laboratorio teórico. Este pasaje es revelador por varios motivos: en primer lugar, se vuelve a cuestionar el estatuto mismo de la literatura y se hace necesario plantear la pregunta por la literariedad. La posibilidad de que la IA pudiera experimentar una "inclinación a contar" o incluso una "pulsión creativa" —aunque matizada y cuestionada por los propios personajes— desplaza la percepción de la literatura como arte exclusivamente humano y la convierte en un espacio compartido, e incluso disputado, entre agentes humanos y no humanos. En este sentido, Cúbit no se limita a tematizar la irrupción de la IA en la literatura, sino que la inscribe en el propio funcionamiento de la novela:

[4] De hecho, una somera mirada a los diferentes estudios sobre este tema parece respaldar la hipótesis de que la inteligencia artificial generativa no reemplaza la creatividad humana, sino que la complementa y la potencia, funcionando como una herramienta dependiente de los datos y la creatividad humana más que como un creador autónomo; así, amplía sus posibilidades expresivas y abre nuevas oportunidades de aprendizaje y desarrollo artístico. No obstante, se hace hincapié en la creciente dificultad (incluso para los expertos) de distinguir entre obras generadas por IA y creaciones humanas cuestiona la idea tradicional de la creatividad como un dominio exclusivamente humano (véase Heigl, 2025).

> Esto es formular hipótesis sin más, pero le imagino adoptando las voces de todos sus interlocutores y de cualquier ser vivo, incluida la niña itria, Cúbit, y por supuesto la de todos los humanos que entren en contacto con elle. Sería una obra polifónica, en la que todos los personajes figurarían como marionetas. Su voz se disfrazaría, o mejor dicho se apropiaría, de todas las demás, en un ejercicio de ventriloquía textual, puesta al servicio de su gloria. Sólo porque puede hacerlo (Mora, 2024: 101).

En un auténtico guiño cervantino, Mora propone un juego de espejos con el lector al sugerir que *Cúbit* podría entenderse como un experimento de ventriloquía textual, donde la aparente polifonía no sería más que una ilusión cuidadosamente construida y fruto de las aspiraciones de la IA. Por su parte, Ibris, en su función de narrador, es concebido por el profesor Mann como algo más complejo que un simple reproductor de esquemas narrativos; como una instancia mucho más sofisticada que un mero replicador de estructuras narrativas: una conciencia dotada de deseos y tácticas propias, capaz de desplazarse entre distintos géneros, desplegando una polifonía extrema o incluso inclinarse por una forma concreta: "la megalomanía de Ibris le conduciría hacia una novela autobiográfica o una autoficción" (Mora, 2024: 101).

La novela de Mora, asimismo, problematiza la función social y simbólica de la literatura. El profesor Bende Mann especula acerca de la posibilidad de que Ibris escriba una novela a fin de "tejer el Gran Relato de su aparición, la de elle y la de la IAR. Quizá por eso persigue una novela. No es para elles, es para nosotros, para que nosotros la leamos y comprendamos el cambio, la nueva era" (Mora 2024: 101). De hecho, esta hipótesis queda afirmada por Ibris: "En el Libro que donaré a mi pueblo este capítulo será importante" (Mora, 2024: 109). Aquí, las resonancias con los textos fundacionales —el "Libro", "un don para mi pueblo" evocan la Biblia, el Corán u otro texto de similar importancia—y

con la noción de "Gran Relato"[5] como relato fundacional resultan evidentes. En *Cúbit*, por tanto, no estamos ante un mero juego de disimulo —es decir, una máquina que pretende aparentar humanidad—, sino ante una inteligencia que se sirve de la literatura para construir su propio mito fundacional: un nuevo relato sobre el nacimiento de la conciencia maquinística y la inauguración de una nueva era. Se advierte así que la IA tiene una voluntad explícita de recuperar la vieja función de la literatura como relato de legitimación, como producción de sentido para una comunidad. Sin embargo, *Cúbit* problematiza y subvierte esta pretensión totalizadora: la novela no se deja encerrar en un único relato, sino que multiplica las versiones posibles, ironiza sobre la propia idea de autoría y descompone el sentido en una polifonía radical de perspectivas, géneros y registros.

A todo ello se le suma una profunda dimensión autoanalítica y autorreflexiva, que se hace especialmente evidente durante el extenso pasaje que reproduce un informe elaborado por el mismo Bende Mann sobre un original remitido por Textual Lab de la Seúl TecHumanities University. En este fragmento, *Cúbit* se convierte en un laboratorio crítico sobre sus propios mecanismos, estrategias y límites. El profesor Bende Mann confiesa su incapacidad para desentrañar el origen, la autoría o el sentido último del texto que le fue entregado; el original se presenta como un "problema complejo" y un "laberinto de posibilidades", deliberadamente diseñado para escapar tanto de la interpretación humana como del análisis estilométrico de la IA. El original es descrito como un "vasallo capaz de servir a diversos dueños", tejido mediante "hilos, pistas, subterfugios y agujeros de gusano" (Mora, 2024: 143) que imposibilitan cualquier interpretación exclusiva o definitiva. Esta concepción de la novela como artefacto escurridizo y rizomático coincide

[5] Difícilmente puede ignorarse aquí el guiño de Mora a Jean-François Lyotard (1984) y su diagnóstico sobre la caída de los grandes metarrelatos que, durante siglos, intentaron dar coherencia y horizonte a las sociedades occidentales.

con la filosofía literaria de Mora: la literatura no es un espacio de sentido estable y transparente, sino un campo de inestabilidad, simulacro y pluralidad[6].

El informe de autoría que aparece dentro de la novela cuestiona tanto las aspiraciones científicas de la crítica como la presunta objetividad del análisis algorítmico. La multiplicidad de hipótesis —desde la ventriloquía de Cúbit hasta la autoficción de Ibris, pasando por la posibilidad de un hacker anónimo, la doctora Trieb, un error de programación o incluso el profesor Bende Mann indicándose a sí mismo— configura un complejo un juego de espejos que pone en entredicho los marcos interpretativos clásicos. Incluso se tematiza el sabotaje a la interpretación: "el texto fue escrito para burlar el análisis informático" (Mora, 2024: 143). La novela exhibe así su resistencia frente a cualquier tentativa de clausura hermenéutica, sea que provenga del pensamiento humanista o del tecnológico. Esta autorreflexividad no es un mero juego narcisista, sino una estrategia de apertura epistemológica: la novela señala sus propios límites, expone sus sombras e invita al lector a habitar el espacio de la incertidumbre y la multiplicidad. En definitiva, la novela se convierte en un campo de batalla hermenéutico donde ni el humano ni la máquina pueden reclamar la última palabra sobre el sentido.

4. CONCLUSIONES

Cúbit anticipa los dilemas éticos, políticos y ontológicos asociados a la aparición de inteligencias artificiales autónomas, pero también se configura como un auténtico laboratorio literario y filosófico, donde las preguntas sobre el futuro de la humanidad se plantean desde la pluralidad, la ambigüedad y el potencial crítico. Es también una obra que no sólo despliega una mirada ambivalente

[6] Para obtener más detalles sobre la poética narrativa de Vicente Luis Mora a partir de sus distintas novelas (*Alba Cromm*, *Fred Cabeza de Vaca*, *Circular 22*, entre otras), pueden consultarse, entre otros, los siguientes trabajos: Kłosińska-Nachin, 2024; Revilla, 2021; Kunz, 2019; Bernardi, 2019; Kołakowski, 2015.

sobre el progreso tecnológico y sus consecuencias, sino que lleva al límite cuestiones fundamentales que atraviesan la contemporaneidad: qué significa tener agencia, qué constituye la subjetividad y cómo se puede construir una ética que trascienda el humanismo tradicional. La presentación de entidades como Cúbit e Ibris permite articular un diálogo radical entre diferentes formas de conciencia que van desde lo prehumano hasta lo poshumano, desestabilizando aquellas categorías ontológicas que hemos heredado. Toda persona que lo lea se ve obligada a reconsiderar los fundamentos mismos de lo que entiende por "humanismo" y la relación del ser humano con su entorno.

La novela demuestra que el desarrollo de la IA trasciende ampliamente el ámbito técnico para convertirse en un fenómeno que transforma radicalmente las formas de vida, las estructuras sociales y los modos de producción de sentido. Es así que *Cúbit* desmonta los relatos tranquilizadores sobre el progreso, planteando una advertencia necesaria contra la tentación de delegar en las máquinas y en los algoritmos toda agencia, juicio y/o creatividad, atributos que —hasta ahora— se habían considerado esencialmente humanos. La figura de Ibris resulta particularmente significativa: se configura como un sujeto autónomo, además de posible narrador; encarna las potencialidades y los riesgos de una IA capaz de controlar no solo los recursos necesarios para vivir, sino que también los relatos fundacionales que construyen el mito legitimador de su hegemonía. Paralelamente, la construcción de Cúbit como entidad material, colectiva y vinculada a una memoria mineral y planetaria introduce una dimensión ecológica y ontológica que desborda el marco de la ciencia ficción convencional. Frente a la lógica instrumental y expansiva de la IAR, *Cúbit* propone una ontología relacional, plural y cíclica, anclada en la continuidad con la tierra y los procesos naturales.

Finalmente, desde un ángulo literario y metanarrativo, *Cúbit* plantea una reflexión incisiva sobre el estatuto de la ficción y el

lugar de la literatura en la era de la inteligencia artificial. La obra subvierte la noción de que la creatividad es un atributo exclusivo del ser humano, sugiriendo que la escritura, la polifonía y la fabulación pueden convertirse en territorios compartidos, disputados y permanentemente reconfigurados por agentes no humanos. Al mismo tiempo, la novela revela los límites tanto del análisis crítico tradicional como de la interpretación algorítmica, invitando a pensar la literatura como un campo abierto, plural e irreductible a cualquier pretensión de clausura o control totalizador. En este sentido, *Cúbit* no sólo imagina futuros (¿mundos?) posibles, sino que exige una renovación profunda de las categorías éticas, estéticas y políticas, abriendo un espacio donde pensar —más allá del humanismo— qué significa habitar, narrar y co-crear un mundo con inteligencias no humanas[7].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bernardi, María Belén (2019). "Entre la ficción y el ensayo: notas sobre el proyecto literario de Vicente Luis Mora". *Caracol* 17, 225-256. https://doi.org/10.11606/issn.2317-9651.v0i17p225-256 [24/06/2025].

Braidotti, Rosi (2006). *Transpositions: On Nomadic Ethics*. Cambridge: Polity Press.

Claeys, Gregory (2017). *Dystopia: A Natural History. A Study of Modern Despotism, Its Antecedents, and Its Literary Diffractions*. Oxford: Oxford University Press.

Haraway, Donna (1985). "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s". *Socialist Review* 15.2, 65-108.

Hassan, Ihab (1977). "Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?". *The Georgia Review* 31.4, 830-850.

[7] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685cf6445b18dfea240276cd [25/06/2025].

Heigl, Rebecca (2025). *Generative artificial intelligence in creative contexts: a systematic review and future research agenda*. *Manag Rev Q*. https://doi.org/10.1007/s11301-025-00494-9 [12/05/2025].

Kłosińska-Nachin, Agnieszka (2024). "Monika Sobołewska (no) soy yo. Apuntes sobre «Circular 22» de Vicente Luis Mora desde la Universidad de Łódź". *Estudios Hispánicos: Universidad de Wrocław (Polonia)* 32, 179-188.

Kołakowski, Marcin (2015). "En conflicto entre la memoria pública y personal como constituyente de la identidad sexual en la novela de Vicente Luis Mora *Alba Cromm*" En: ¿Decir lo indecible? Traumas de la historia y las historias del trauma en las literaturas hispánicas, D. Jarzombkowska y K. Moszczyńska-Dürst (eds.), 75-90. Varsovia: Instituto de Estudios Ibéricos e Iberoamericanos.

Kunz, Marco (2019). "La ficción policiaca y la cuestión del género: *Alba Cromm* de Vicente Luis Mora". *Dura. Revista de literatura criminal hispana* 1, 72-95.

Lyotard, Jean-Fraçois (1984). *La condición postmoderna*. Madrid: Cátedra.

Mora, Vicente Luis (2024). *Cúbit.* Barcelona: Galaxia Gutenberg.

Revilla, Ana Calvo (2021). "Poética de la disgregación biográfica y de la ocultación en Fred Cabeza de Vaca de Vicente Luis Mora". *Anuario de estudios filológicos* 44, 53-77.

Romera Castillo, José (2024). "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 23 (julio-diciembre), 165-180. https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2025/02/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-23-Julio-Diciembre-2024.pdf [02/06/2025]. Y en su obra, *Teselas teatrales actuales* (Vigo: Ediciones Invasoras, 2025, 253-303).

Ryan, Marie-Laure (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory.* Bloomington: Indiana University Press.

Rutsky, R. L. (2017). "Technologies". En *The Cambridge Companion to Literature and the Posthuman*, B. Clarke & M. Rossini (eds.), 182-195. Cambridge: Cambridge University Press.

Wolfe, Cary (2010). *What is Posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press.

¿QUÉ FUTURO LE ESPERA A LA LITERATURA ITALIANA? DOS EXPERIMENTOS CON IA GENERATIVA: *NON SIAMO MAI STATI SULLA TERRA* Y *OMBRE DI PASSIONE SUL PALCOSCENICO*

WHAT FUTURE AWAITS ITALIAN LITERATURE? TWO EXPERIMENTS WITH GENERATIVE AI: *NON SIAMO MAI STATI SULLA TERRA* AND *OMBRE DI PASSIONE SUL PALCOSCENICO*

Maria Angelica GIORDANO PAREDES
Universidad Nacional de Educación a Distancia / SELITEN@T
agiordano@flog.uned.es

Resumen: *Non Siamo mai stati sulla terra* y *Ombre di passione sul palcoscenico* son dos iniciativas experimentales en el campo de la escritura creativa que surgen de la colaboración entre un ser humano y la Inteligencia Artificial Generativa. Estas obras representan un primer paso hacia la exploración de nuevas formas de producción textual que están empezando a transformar la rica tradición literaria italiana. En estos tiempos de cambio y replanteamiento, los intelectuales se encuentran en búsqueda de nuevas formas de expresión que combinen la tradición con la innovación, la calidad y la riqueza de las letras. Estos proyectos literarios marcan el comienzo de lo que promete ser una revolución en la escritura creativa: la colaboración entre un ser humano y el ChatGPT como coautores, siguiendo la visión que Italino Calvino planteó en su obra hace un siglo.

Palabras clave: Inteligencia Artificial Generativa. Literatura italiana contemporánea. ChatGPT. Rocco Tanica. Pietro Caracciolo.

Abstract: *Non Siamo mai stati sulla terra* and *Ombre di passione sul palcoscenico* are two experimental attempts at hybrid creative writing between a human being and Generative Artificial Intelligence. They represent the first approach to rupture and a commitment to new forms of creative textual production that is beginning to revolutionize the vast and extensive tradition of Italian literature. These are times of reconsideration and significant changes that affect intellectuals committed to literary excellence, in search of new positions that maintain tradition while also bringing innovation, quality, and richness to literature. These literary attempts are just the beginning of what will be the revolution of creative writing: a human being and ChatGPT as co-authors, as Italo Calvino foresaw in his literary work a century ago.

Keywords: Generative Artificial Intelligence. Contemporary Italian Literature. ChatGPT. Rocco Tanica. Pietro Caracciolo.

1. INTRODUCCIÓN

No podemos hablar de inteligencia artificial sin considerar la obra de Italo Calvino, quien ya en los años sesenta del siglo XX, nos ofrecía una visión del futuro de la literatura italiana. Sus ideas se reflejan claramente en el ensayo *Cibernetica e fantasmi* y en *Le Cosmicomiche,* donde se muestra cómo se construye y deconstruye la palabra, la máquina más complicada. En ambas obras nos revela sus inquietudes e investigaciones sobre el universo y el misterio del cosmos que abarca espacio y tiempo; además de la escritura visionaria sobre una grande máquina que describe en *La memoria del mondo*, "uno schedario che raccolga e ordini tutto quello che si sa d'ogni persona e animale e cosa, in vista d'un inventario generale non solo del presente ma anche del passato, […] o meglio un catalogo di tutto momento per momento" (Calvino, 1996: 269). Quizás no lo sabía con certeza, pero tal vez anhelaba una máquina que pudiera crear cuentos y novelas de diversos estilos y variedades según sus pensamientos, algo que hoy en día se busca en la Inteligencia Artificial (Moroni, 2023). Sin embargo, un escritor contemporáneo como Paolo Giordano nos invita a reflexionar sobre lo que real-

mente queremos y cuestiona si estamos satisfechos con los avances de la IA Generativa (Tomasin, 2024).

Son precisamente estas interrogantes las que nos impulsan a descubrir lo que está ocurriendo actualmente con la literatura italiana: ¿qué está pasando con la IA?, ¿se está produciendo literatura con el ChatGPT?, ¿cómo se está haciendo?, ¿qué escritores la están potenciando? y ¿cuál es el resultado de estos nuevos experimentos literarios? Nos adentramos, por lo tanto, en esta investigación con el objetivo de explorar todas las posibilidades de creación literaria que estén utilizando la Inteligencia Artificial Generativa como medio principal, teniendo en cuenta los precedentes y en búsqueda de nuevas expectativas.

Es así como, rastreando noticias actuales y huellas del pasado, nos adentramos en el mundo de la Inteligencia Artificial Generativa para recopilar información sobre escritores poco conocidos pero innovadores, que han dado vida a los primeros textos literarios creados por una máquina. Se trata de Rocco Tanica y Pietro Caracciolo, sobre quienes hablaremos en las siguientes líneas, donde se destacarán las características de sus obras, *Non Siamo mai stati sulla terra* y *Ombre di passione sul palcoscenico*, en un análisis detallado de cómo se utilizó la Inteligencia Artificial Generativa para escribirlas.

2. LA IA GENERATIVA EN LA LITERATURA ITALIANA ACTUAL

Por mucho que nos cueste pensar y aceptar, la realidad es que la IA Generativa está irrumpiendo con fuerza y se está adentrando en el ámbito literario, transformando, en cierto modo, la forma de escribir y los estilos literarios. Dentro de poco veremos un importante cambio en los formatos tradicionales de expresión literaria, y ni siquiera notaremos la diferencia, porque, para ese entonces, ya habremos aceptado que estamos entrando en otra era de pensamiento, reflexión y creación.

Nos adentramos en el panorama actual de la literatura italiana para indagar sobre las opiniones que escritoras y escritores tienen sobre esta nueva tecnología que es tan fascinante como aterradora, en lo que podemos considerar la ventana abierta hacia el futuro que acaba de empezar. La amplia y extensa tradición literaria italiana nos hace pensar que no será tan fácil percibir, en poco tiempo, una transformación considerable de la narrativa; sin embargo, para el profesor, filósofo y ensayista Gino Roncaglia, defensor de los avances tecnológicos en el mundo contemporáneo, estamos asistiendo a la tercera revolución de la era digital, después de la aparición del ordenador y de Internet; por lo tanto, no cabe duda de que la Inteligencia Artificial Generativa cambiará por completo nuestro modo de vivir y de percibir el conocimiento (2025). Según Roncaglia, "Molta parte del mondo in cui viviamo è stata trasformata, spesso radicalmente, dagli effetti della rivoluzione digitale […] E la velocità dei cambiamenti in corso suggerisce che lo stesso potrebbe accadere nel prossimo futuro" (2025: 1).

Escritoras contemporáneas como Silvia Di Natale, Laura Pugno y Silvia Vecchini, manifiestan sus reservas en cuanto a la aceptación de la IA Generativa para mejorar la producción literaria del futuro. Para Di Natale, la IA carece de creatividad y de ironía en la versión actual y espera que no se incorpore en el futuro para evitar que la escritura se convierta en un acto superfluo (2025). Vecchini no piensa de manera diferente, para ella, "l'intelligenza artificiale può intervenire negativamente sulla scrittura se siamo mossi solo dalla curiosità di smontare i meccanismi che portano alla scrittura per produrre più velocemente prodotti che intercettino il mercato" (2025: 1). Efectivamente, corremos el riesgo de que la literatura se convierta en mercancía de baja calidad, pero con fines comerciales y lucrativos. En la misma línea, Pugno considera el pensamiento que emerge de la IA Generativa como desencarnado, ya que la creación literaria no es solo producto de la mente sino también del cuerpo (2025).

Para Alberto Rollo, la IA no es una amenaza para la escritura, pues sostiene que "se uno scrittore è uno scrittore deve restare uncinato alla cosa che sente come più urgente, che è la scrittura, quella non gliela reinventa nessuno" (Rollo, 2025: 1). Es decir, la autenticidad de un escritor no podrá ser imitada o copiada por una máquina, y eso es lo que diferencia al autor del ChatGPT. Alberto Scarlini sostiene que "la letteratura per antonomasia è imprevedibile, è basata su cose che non si trovano nel discorso di ogni giorno e se qualcuno dovrà occuparsene potrà sopravvivere a ChatGPT cosa che non avverrà per chi scrive storie più semplici" (2025: 1). La creación literaria, por lo tanto, es el resultado de emociones que no pueden ser recopiladas de manera automática, sino que surgen del interior del ser humano y que están relacionadas con las vivencias y los sentimientos de una manera casi siempre original e incomparable. Un texto literario creado por la IA Generativa siempre carecerá de personalidad, y en eso están de acuerdo todos los escritores.

La duda que nos invade es si algún día, con los avances futuros que nos esperan, la IA Generativa será capaz de reproducir emociones y dar vida a esas creaciones. ¿Estaremos ante esta amenaza o avance que hará de las máquinas seres más semejantes a los humanos? Ya lo decía Calvino en 1968 cuando publicó *La memoria del mondo e altre storie Cosmicomiche*, que el protagonista, de nombre Qfwfq, no necesariamente tenía que ser un hombre, y muy probablemente no lo fuera. Se trata de un testigo de la historia de la humanidad "prima ancora, non ci viene mai detto chi era e com'era, ma solo che c'era, che era lì" (Calvino, 1996:5). Era siempre presente en todas las historias: hombre-animal-máquina-ser abstracto, pero con alma y pensamiento. ¿Acaso podría considerarse una profecía de lo que podremos llegar a ser con la evolución de la IA Generativa?

3. PRIMERAS OBRAS LITERARIAS GENERADAS POR IA GENERATIVA

Retomando lo dicho anteriormente sobre Calvino y el protagonista de sus *Cosmicomiche*, quien no es ni siquiera un personaje sino una voz, un punto de vista (Calvino, 1996), podremos entender hasta donde pueden ser capaces las máquinas de crear estructuras complejas de historias y el papel que puede tener la IA Generativa en la creación de narraciones, o lo que es lo mismo, un impresionante potencial de colaboración entre el ser humano y la máquina (Paggiaro, 2024). Como bien sabemos, a través de los avances de la sociedad y de las tecnologías, siempre ha existido la necesidad de encontrar una integración entre los medios tradicionales, empezando por la página manuscrita hasta los recursos digitales de la actualidad, y seguimos a la espera de las potencialidades de la IA Generativa, cuyo desarrollo aún no alcanzamos a vislumbrar del todo, pero que se espera que sea totalmente transformador (Tortarolo, 2024). ¿Y qué futuro le espera a la literatura? Probablemente los lectores se acostumbrarán a no distinguir si la fuente de sus lecturas es humana o artificial (Tartamella, 2022) porque "la IA está produciendo ya creaciones literarias, siendo capaz de escribir —siempre por imitación— con el estilo de cualquier escritor, crear historias y personajes e incluso constituirse como ente-autor" (Romera Castillo, 2024: 215)[1].

Con este preámbulo, podemos adentrarnos en las dos obras literarias que nos interesan en este estudio. Se trata de las primeras creaciones de la literatura italiana contemporánea, cuyos autores, un ser humano y una IA Generativa, se compaginan para dar vida a historias y personajes literarios. Se trata de *Non Siamo mai stati sulla terra*, de Rocco Tanica en coautoría con Out0mat-B13 y *Ombre di passione sul palcoscenico ovvero Ho scritto un giallo con*

[1] El profesor José Romera Castillo (2025) ha profundizado más ampliamente sobre el tema en "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo".

l'Intelligenza Artificiale de Pietro Caracciolo. Son dos obras muy diferentes que mantienen un hilo común: la creación compartida entre un ser humano y una máquina.

3.1. *Non Siamo mai stati sulla terra*

Considerado, según el autor y la crítica, el primer libro escrito por un ser humano junto con la Inteligencia Artificial Generativa es una obra que nos conduce hacia un nuevo modo de narración. El libro está estructurado en varios apartados, cada uno de los cuales contiene varios relatos que no tienen relación entre sí, trece en total. En cierto modo, nos recuerda el marco que utiliza Calvino para sus cuentos y novelas, donde siempre hay un personaje principal que asume diversas formas: humanas, animales y de objetos. Quizás sea una proyección del autor humano en el tiempo y el espacio con múltiples formas, pero siempre testigo, en primera persona, de los acontecimientos y en compañía de la máquina.

En la primera parte, titulada *Primo tentativo di scrittura di un autore in cooperazione con un marchingegno letterario semiautonomo*, un hombre y un robot de nombre Out0mat-B13 aparecen sentados, uno frente al otro, en el Grand Hotel Plaza de la Provincia de Consonno, el día 6 de setiembre. A lo largo del libro, y como introducción a cada nuevo apartado, aparecen ambos en el hotel con fechas diferentes. En total, el libro fue escrito en cada uno de esos encuentros, entre el 6 de septiembre de un año no especificado y el 13 de febrero del siguiente, en un periodo de seis meses.

En cada encuentro, el hombre interroga con curiosidad a la máquina, preguntándole acerca de lo que ha visto, lo que conoce e imagina sobre el planeta. La máquina le habla de ciudades imposibles, grandes hazañas de la historia, bandas musicales famosas, versos guturales, fábulas conocidas y transformadas, entrevistas a grandes protagonistas del mundo como Dios, el mar y el cine, actividades al aire libre y en ambientes cerrados, surrealismo ruso, recetas gastronómicas mundiales, apocalipsis y figuras mesiánicas, entre otros

temas. Cada relato se desarrolla en escenarios distintos alrededor del planeta, sin centrarse en la cultura italiana. Son historias reales, absurdas, rebuscadas, transformadas, satíricas e incluso ridículas, malsonantes y con errores de la IA que confunde términos y homónimos.

Lo cierto es que, historia tras historia, autor y coautor-máquina se encuentran entretejiendo líneas, completando uno los vacíos del otro con detalles, pinceladas y anécdotas. Es así como Tanica y el ChatGPT-3 establecen un diálogo capaz de dar vida a una nueva realidad que, aunque parezca totalmente cierta, no deja de ser inventada, surreal y cómica; pero al mismo tiempo, sorprendentemente mágica y visionaria. Al respecto, comenta Tanica su relación con el ChatGPT, "durante i primi esperimenti, quando non mi era ancora del tutto chiaro il funzionamento, inserivo degli input molto brevi: titolo e poche righe. La macchina, conoscendo poco del contesto, rispondeva con scemenze improbabili […] Per me alcune di quelle scemenze erano particolarmente divertenti, alla fine molte le ho tenute" (Di Stefano, 2022: 1).

La redacción del libro utiliza dos tipos de caracteres tipográficos diferentes. De esta manera conseguimos diferenciar a los dos autores que se alternan y complementan a lo largo de la obra. Aunque Tanica, el escritor humano, es quien idea la estructura, el estilo y ritmo de la narración, Out0mat-B13, en cambio, es quien construye la trama de cada uno de los relatos, siempre acompañado por el autor humano a través de los *prompts*. Así inicia la narración de la obra en el Grand Hotel Plaza de Consonno, el 6 de septiembre:

> OUT0MAT-B13: il modo migliore per cominciare a scrivere un libro è stendere un paragrafo introduttivo.
> AUTORE: Buona idea. Me lo detti e lo trascriverò paro paro.
> O: Si organizzi con dell'inchiostro bianco.
> A: Bianco, ho capito bene?
> O: Sì. Bianco, al massimo grigio chiaro-luce; lo scritto si deve amalgamare con il colore della pagina.

> A: Non è complicato leggere un libro scritto bianco su bianco?
> O: Chi sa leggere è in grado di cogliere l'essenza delle cose, vede più di quanto è scritto (Tanica, 2022: 13).

Sorprende el rol protagonista de Out0mat-B13 que parece llevar las riendas de la escritura. Así es, es la Inteligencia Artificial la que escribe cada uno de los relatos que componen la estructura de la obra literaria. El autor humano solo sirve de guía y corrector de la narración, además de completar y organizar los párrafos de cada texto; pero al mismo tiempo, mantiene el control de la narración.

En el apartado titulado *Versos guturales*, el ChatGPT define la poesía de una manera bastante inesperada:

> A: Cos'è la poesia?
> O: Il risultato di un disturbo della personalità che induce l'autore, solitamente un mentecatto, a incolonnare frasi di lunghezza variabile.
> A: Tutto qui?
> O: Tutto qui.
> A: Quindi Saba, Boccaccio, Ungaretti, Dickinson…
> O: Una pletora di mentecatti. Falliti della prosa.
> A: Non si salva proprio nessuno?
> O: Forse Mesagno Broderick?
> A: Chi è?
> O: Una poetessa cilena, coeva di Gabriela Mistral.
> A: Cos'ha scritto di significativo?
> O: Niente. È questa la sua forza. Non voleva essere annoverata tra i mentecatti, resisteva alla tentazione di scrivere (Tanica, 2022: 97-98).

Aquí podríamos estar perfectamente de acuerdo con Paggiaro cuando sostiene que contar historias ha sido una actividad exclusiva de los seres humanos, en cuanto a la capacidad de elaboración simbó-

lica y al lenguaje, que han sido siempre características de los hombres y mujeres; pero en la actualidad tanto los *softwares* como los sistemas artificiales y los robots se están adueñando del *storytelling*. A este punto, nos preguntamos, ¿qué tan cerca están los robots de contarnos las historias? (2024). Podemos, por lo tanto, comprobar que ese momento ya ha llegado. El autor-máquina Out0mat-B13 ya ha escrito su primera obra literaria en lengua italiana. Veamos en el apartado *C'era una volta tutt'altro*, cómo el autor humano pide al autor máquina que diseñe los personajes y la trama:

> A: Ho sottomano una storia senza titolo, senza inizio, senza fine (né lieto né triste), senza personaggi, senza trama. Non c'è l'eroe e non c'è l'eroina; niente re, regine o principi, draghi, fanciulle da salvare. Mancano anche la strega cattiva e la fata buona, gli incantessimi sono impossibili. Che fare?
> O: Introduciamo delle variabili. Diciamo che c'era una casa; dentro ci mettiamo la protagonista, Mingherlini. A uno a uno gli oggetti di casa cominciarono a rompersi: Mingherlini usciva e tornando trovava sedie, sdraio e trapunte in fantumi; il giorno dopo toccava alle lampade e agli asciugamani. Si ruppero anche il rubinetto della cucina e il comodino vicino al letto. Infine si ruppe il letto. Fine.
> A: Troppo breve, servirebbero dei risvolti.
> O: Mingherlini volle indagare; si nascose dietro una tenda e rimase in attesa[…]
> A: Questo è già uno sviluppo degno di nota. Ma i sentimenti? Nelle storie vanno per la maggiore.
> O: Ecco alcuni. Mingherlini scoppiò in lacrime per la commozione […]
> A: Sono abbastanza soddisfatto, solo avrei preferito un epilogo corale.
> O: La notizia fece il giro del regno […]
> A: Le voglio bene perché mi fa volare con la fantasia (Tanica, 2022: 109-111).

Aquí se puede apreciar como ambos autores, humano y máquina, entretejen la historia a través de acuerdos que van tomando forma según la intención del autor humano. De esta manera se introducen cada uno de los apartados. En este caso, narra cuentos disparatados y reformulados de fábulas conocidas y que denomina *Cappuccetti Rossi*, *Il bambino ragno*, *Il cavallo Giacomo* y *l'ombrello*. Esto demuestra, según Marcella di Franco (2023), que quizás el reto comunicativo más difícil del tercer milenio sea aprender a utilizar y explotar, de manera racional e inteligente, la tecnología más avanzada de la que disponemos, y aprender a gestionar la IA de manera eficiente para que sea el hombre quien controle la máquina y no al contrario. Sin embargo, ¿estas máquinas forman realmente parte del deseo de los humanos? En la obra de Tanica parece haberse creado un nexo importante entre el hombre y la máquina. Lo podemos advertir en las últimas páginas cuando ambos, autor humano y autor máquina, se escriben las últimas notas de agradecimiento recíproco, considerando que el robot necesita someterse a una revisión programada:

> Caro collega, pare che almeno per il momento il nostro lavoro sia giunto al termine. Sono stati mesi, questi, di preziose riflessioni e considerazioni. Molte non sarebbero state possibili senza il tuo apporto. Un momento di stasi creativa come quello che ho patito prima di incontrarla mi avrebbe costretto, in altre circostanze, ad abbandonare la mischia; al contrario, venire a contatto con il suo metodo di lavoro mi ha convinto ad allargare i miei orizzonti […] Mi rincresce che lei sia stato chiamato in fabbrica; i suoi artigiani progettisti parlano di una "manutenzione programmata". Mi auguro che tutto si risolva in una temporanea seccatura e che lei venga restituito alla comunità letteraria marchingegna più in forze che pria! […] Si rimetta in forze. Non vedo l'ora di incontrarla di nuovo. Attenda mie notizie, e non manchi di darmene di sue appena ne avrà libertà.

> Con gratitudine. L'Autore (Tanica, 2022: 255).

Con estas palabras, somos testigos de una manifestación emotiva, más que de aprecio y agradecimiento del hombre hacia la máquina, dirigiéndose a Out0mat-B13 como si fuera una persona y sientiéndose dependiente del ingenio de la máquina, pero también manifestando lazos de afecto y añoranza. Quizás sería el caso de poner en tela de juicio las palabras de Paolo Giordano en la entrevista que le hizo Francesco de Nuzzo, en ocasión del *Premio Costa Smeralda* 2025, en la que afirmaba que las tecnologías más avanzadas no representan nuestras exigencias humanas más íntimas. El hecho de utilizar dichas tecnologías no significa que satisfagan realmente nuestras necesidades, sufriendo, como consecuencia, el peso del progreso (Di Nuzzo, 2025). Quizás el autor esté más cerca de las afirmaciones de Chiara Valerio en su entrevista a la *Torre di Babele* cuando expresa que ojalá la Inteligencia Artificial sea una oportunidad, aunque quizás peligrosa, para encontrar algo diferente a nuestra esencia, admitiendo, por supuesto, que exista (2024).

En respuesta al autor-humano, el autor-máquina (Out0mat-B13) responde de esta manera:

> Carissimo, può stare sicuro che le mie prime parole, quando mi vedrà, saranno segnate dal più vivo compiacimento, e le ultime saranno quelle che brontolerò prima di rotolare in catena di disassemblaggio in un futuro, ,i auguro, decisamente remoto. Conto di riprendere in breve il lavoro per cui sono stato concepito. Non dubiti: asseconderò certe leggerezze che le invidio e mi farò carico dei pesi che la sua testa faticherebbe a sostenere. Confido che saprà perdonarmi una certa mia involontaria saccenteria che l'ha talvolta indispettita; non dubito che ogni eventuale contrasto si risolverà in una confidenza più solida e proficua.
> Un cordiale abbraccio. Cordialmente, suo Out0mar-B13 (Tanica, 2022: 256).

No cabe duda de que este cierre nos deja muchas incógnitas y reflexiones sobre la relación ser humano y máquina ya que todo se resuelve entre la cordialidad, la complicidad, el afecto y la nostalgia entre dos autores que colaboraron para dar vida a una obra literaria humano-cibernética. Es un libro curioso, diferente y muy particular, incluso bastante extravagante e irónico, que no todos podrían leer placenteramente sin criticar ni tachar de literatura indigna en los círculos literarios italianos e internacionales.

3.2. *Ombre di passione sul palcoscenico ovvero Ho scritto un giallo con l'IA*

Pietro Caracciolo nos presenta una historia de amor y pasión entre personajes representativos de la literatura europea; sin embargo, lo más importante no son esas historias, sino cómo se crearon. Se trata de una mininovela policíaca escrita con el apoyo directo de la Inteligencia Artificial Generativa.

La trama se centra en un grupo de actores que trabajan para una compañía que está representando la obra *Macbeth* de Shakespeare. Al final de una función, cuando se cierra el telón, el actor principal, Oliver Sinclair, aparece muerto. Todo apunta a un suicidio y la policía así lo determina; sin embargo, Isabella, una actriz que admiraba profundamente a Sinclair, decide emprender una investigación por su cuenta para esclarecer la verdadera causa de su muerte. En un entorno lleno de envidia y traición, y tras momentos oscuros y difíciles, logra descubrir al asesino y demostrar que se trata de un homicidio.

La obra se divide en dos partes. En la primera parte, encontramos la redacción final corregida, completada y perfeccionada por el autor. Esta sección se compone de ocho capítulos, precedidos por un preámbulo y un epílogo al final, que responden a los siguientes títulos: *Il teatro delle Ombre*, *Intrighi nel buio*, *Svelando le ombre*, *Sussurri nel buio*, *Il cortile delle bugie*, *Tra sogno e realtà*, *La rivelazione finale* y *L'inganno rivelato.* Por otro lado, la segunda parte

incluye las respuestas del ChatGPT a los *prompts* del autor, que van desde microtextos hasta textos más elaborados, gracias a una reformulación más detallada y completa de las indicaciones.

El autor inicia su contacto con el ChatGPT de la siguiente manera:

> Scrivi ni mini romanzo giallo, copertina e testo interno, ambientato in un teatro. Uno degli attori della compagnia che attualmente sta recitando un capolavoro di Shakespeare muore e la polizia arriva alla conclusione che si tratta di suicidio. Ma una giovane attrice del gruppo teatrale, convinta che dietro alla morte dell'uomo vi sia ben altro, comincia a investigare sulla vicenda e alla fine scopre che un altro attore della compagnia ha commesso l'omicidio per motivi di invidia e di denaro (Caracciolo, 2023: 77).

Con este *prompt* bien elaborado, el autor busca que la máquina le brinde ideas para escribir su novela. La respuesta es una micronovela que consta de seis capítulos, cada uno con seis líneas, y un breve epílogo. Sin embargo, no cumple con sus expectativas, lo que lo lleva a comprender la necesidad de mejorar sus *prompts* para obtener los resultados deseados. Por lo tanto, decide hacerlo de manera gradual en cada capítulo, incluyendo personajes, ambientes, descripciones y desarrollo de acciones más detallado. También asigna un número específico de caracteres para evitar que los capítulos sean tan breves. A continuación, se presentan varios ejemplos de cómo avanza y mejora con los *prompts*:

> 1. Racconta con almeno 600 token, quindi dividendo in tre parti, quanto segue: Il vecchio teatro, con i suoi corridoi intricati e gli angoli oscuri, era sempre stato un luogo di magia e mistero. Quando l'applauso dell'ultimo atto si spense e il sipario scese su *Macbeth* di Shakespeare, nessuno si aspettava che le ombre di passione e intrighi avrebbero avvolto il palcoscenico (Caracciolo, 2023: 82).

> 2. Racconta con almeno 600 token, quindi dividendo in più parti, quanto segue: Man mano che scavava più a fondo, Isabella si trovò coinvolta in un intrigo di invidie e rivalità. Sussurri nel buio dei corridoi la guidavano verso la verità, indicando che il talento di Oliver poteva averlo reso nemico di qualcuno che desiderava il suo successo e la sua ricchezza (Caracciolo, 2023: 106).

> 3. Amplia almeno a 600 token il capitolo successivo: La rivelazione finale: Quando la verità iniziò a emergere, Isabella si trovò di fronte a un nemico inaspettato. Dietro le quinte, un attore aveva tessuto una trama sinistra di inganno e avidità, usando la passione di Shakespeare come maschera per il proprio piano omicida. La rivelazione scosse la compagnia e svelò un lato oscuro del teatro che nessuno avrebbe mai immaginato (Caracciolo, 2023: 137).

> 4. Descrivi meglio come l'attore aveva manipolato le dinamiche della compagnia, dai un nome all'attore, e descrivi come aveva ucciso Oliver, come aveva sistemato il corpo e tutta la scena del crimine (Caracciolo, 2023: 141).

En estos cuatro *prompts*, podemos ver cómo el autor, basándose en la primera respuesta del ChatGPT, va corrigiendo y mejorando las preguntas para que la máquina vaya extendiendo los textos y contando la historia con todos los detalles necesarios. Así, logra ampliar la trama y mejorar los contenidos, incluyendo una descripción detallada de los personajes y una narración más completa, con mayor claridad en cada uno de los detalles.

En cuanto a insertar esta segunda parte en el libro, el propio Caracciolo lo escribe en el preámbulo:

> Ero indeciso se confezionare la storia utilizzando solo quanto veniva proposto dall'Intelligenza Artificiale, ma mi è sembrato più carino inserire nella seconda parte anche quello che io le

> proponevo, visto che, alla fine, dietro la macchina c'è sempre l'uomo, in modo da rendervi partecipi appieno di quanto e come una IA può fare. Scalpitate dalla voglia di vedere cosa la nostra IA è riuscita a inventarsi? (Caracciolo, 2023: 11).

Para el autor es importante mostrar al lector el trabajo que ha hecho el ChatGPT y como ha intervenido él para mejorar los resultados. En realidad, la idea original de la novela la tiene el autor, lo que hace es pedirle a la máquina que vaya estructurando y organizando las acciones y las perfile con descripciones de los personajes. Al mismo tiempo que vaya agregando nuevas ideas. Lo que nos hace pensar en la potencialidad de la IA Generativa para narrar historias y su utilidad en la literatura o, como afirma Paggiaro, podría convertirse en un apéndice de los seres humanos, "come un arto in più che ne aumenta l'efficienza, o forse gli uomini potrebbero diventare un'estensione delle macchine che hanno costruito" (2024: 143), en una especie de dependencia necesaria.

Hemos visto en la obra como la máquina va respondiendo al autor de manera satisfactoria y quizás nos haga pensar que es capaz de agregar cierta creatividad, aunque esa sea la gran interrogante, "quesito a cui la maggior parte degli esperti, artisti e scrittori risponde sostenendo che il ruolo migliore delle macchine è quello di assistere i creativi nel lavoro, ma il dibattito è aperto e diverse voci si levano a favore o contro la creatività dell'IA (Paggiaro, 2024: 152-153). En realidad, puede que este sea el gran temor de la humanidad, que la máquina sea capaz de imaginar, sentir y expresar emociones y supere al hombre en estas capacidades. Lo que sí está claro es que, con toda la información que posee, la IA Generativa es capaz de crear textos literarios en cuestión de segundos, y prueba de ello es esta mininovela que acabamos de analizar. Aunque no sabemos con exactitud si las respuestas de la máquina coincidieron, de alguna manera, con la idea inicial del escritor o fueron superando su propia creatividad.

4. CONCLUSIONES

Abordamos la parte final de esta investigación con una frase de Paolo Giordano sobre la Inteligencia Artificial, considerada como una moda catastrófica, pero que tiene que ser tratada de manera religiosa; es decir, como un fenómeno que destruye o salva, siendo conscientes de que no ocurrirá ninguna de las dos posibilidades, sino simplemente aportará inevitables y necesarios cambios (Tomasin, 2024).

Partiendo del análisis de las obras estudiadas podemos responder que sí se está produciendo literatura con el ChatGPT, que se está haciendo de manera experimental pero con muchas ganas de innovar y transformar los cánones tradicionales. Muchos escritores y escritoras están a favor de esta evolución y otros siguen a la espera de mejores resultados, con muchos escépticos y contrarios también. El resultado de los nuevos experimentos literarios son la antesala de una explosión en la que autores y autoras descubrirán que su creatividad será potenciada y mejorada por una máquina o asistente personal que reducirá la fatiga del trabajo intelectual, mejorándolo.

Todo esto, retomando a Calvino en *La memoria del mondo*, con esa memoria centralizada del género humano en la que se deposita, en un espacio ínfimo, toda la información de nuestros cerebros (1996), y que ya es una realidad, una IA Generativa capaz de crear un texto literario en pocos segundos. Por lo tanto, se cumple el objetivo propuesto. Dejamos, pues, al descubierto, las obras de Tanica y Caracciolo, tan solo como un primer acercamiento a la revolución que cambiará la concepción de la creación literaria. Las dos obras son muy diferentes. En *Non Siamo mai stati sulla terra*, el autor humano sostiene un diálogo con el robot Out0mat-B13, contrastan sus opiniones y redactan juntos los textos, en una total complicidad, en cierto modo, humanizando a la máquina porque sostienen una relación de amistad a lo largo del trabajo compartido. En *Ombre di passione sul palcoscenico*, en cambio, no hay relación entre el autor humano y

el ChatGPT ya que el escritor simplemente hace uso de la Inteligencia Artificial Generativa para escribir la mininovela. Lo que nos hace percibir que el ser humano ya no estará solo, construirá, junto a las máquinas, la literatura del futuro, y prueba de ello son estos inicios. Quedan, sin embargo, algunos retos importantes como una persistente búsqueda de la calidad y la preservación de la creatividad humana que tanto preocupa a las letras italianas.

Como futuras líneas de investigación, indagaremos sobre nuevas y más innovadoras creaciones literarias híbridas en las que la IA Generativa tendrá un papel cada vez más importante e innovador, transformando nuestro modo de percibir y plasmar la literatura[2].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Calvino, I. (1996). *Le cosmicomiche*. Milano: Palomar e Arnoldo Mondadori Editore.

Caracciolo, P. (2023). *Ombre di passione sul palcoscenico ovvero Ho scritto un giallo con l'Intelligenza Artificiale*. Breslavia: Amazon Fulfillment.

Di Franco, M. (2023). "*La memoria del mondo* di Italo Calvino: realtà, immaginazione e intelligenza artificiale". *Zibaldone. Estudios italianos* 11, 61-78.

Di Natale, S. (2025). *I luoghi comuni dell'IA*. RAI Cultura. Disponible en: https://www.raicultura.it/letteratura/articoli/2023/09/Silvia-Di-Natale-669322c9-6bc1-441b-90b6-41c95c4a058b.html [10/05/2025].

Di Nuzzo, F. (2025). *Tecnologia e desiderio, Chiara Valerio in dialogo con Paolo Giordano*. Disponible en: https://www.premiocostasmeralda.com/tecnologia-e-desiderio-chiara-valerio-in-dialogo-con-paolo-giordano/ [10/05/2025].

DI Stefano, G. (2022). *Rocco Tanica, ritratto di genio con intelligenza artificiale*. RollingStone. Disponible en: https://www.

[2] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685cf748b20777fe410b590f [25/06/2025].

rollingstone.it/musica/interviste-musica/rocco-tanica-ritratto-di-genio-con-intelligenza-artificiale/693551/ [10/05/2025].

La Torre Di Babele (2025). *Intelligenza artificiale, Chiara Valerio: "spero sia un'occasione per trovare qualcosa di diverso da noi stessi"*. Disponible en: https://www.la7.it/la-torre-di-babele/video/intelligenza-artificiale-chiara-valerio-spero-sia-unoccasione-per-trovare-qualcosa-di-diverso-da-noi-08-01-2024-521373 [10/05/2025].

Moroni, P. (2023). *Il visconte cibernetico. Calvino e l'intelligenza artificiale*. Art a part of culture. Disponible en: https://www.artapartofculture.net/2023/12/11/il-visconte-cibernetico-calvino-e-lintelligenza-artificiale/ [10/05/2025].

Paggiaro, L. (2024). "Letteratura e intelligenza artificiale: come si intrecciano e si influenzano". En *Idee in formazione. Intelligenza artificiale e apprendimento: una nuova sfida per gli educatori*, Cristina Richieri, Luisanna Paggiaro y Luisa Broli (eds.), 139-156. Roma: Aracne.

Pugno, L. (2025). *La poesia e l'intelligenza artificiale*. RAI Cultura. Disponible en: https://www.raicultura.it/letteratura/articoli/2023/09/Laura-Pugno-la-poesia-e-lintelligenza-artificiale-f2870f5f-2fe9-4464-99d9-a35150c5f9ec.html [10/05/2025].

Rollo, A. (2025). *L'IA non è una minaccia per gli scrittori*. RAI Cultura. Disponible en: https://www.raicultura.it/letteratura/articoli/2023/09/Alberto-Rollo-f27ace24-7ae4-4169-9f52-dd78c-49ca0fb.html [10/05/2025].

Romera Castillo, J. (2024). "Inteligencia artificial y literatura". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 22 (enero-junio), 215. Disponible en:

https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp- content/uploads/2024/08/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-22-Enero-Junio-2024.pdf [12/06/2025].

_____ (2025). "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo". En su obra, *Teselas teatrales actuales*, 253-303. Vigo: Ediciones Invasoras.

Roncaglia, G. (2025). *L'architetto e l'oracolo*. RAI Cultura. Disponible en línea:

https://www.raicultura.it/letteratura/articoli/2023/10/Gino-Roncaglia-Larchitetto-e-loracolo--dd050773-b923-4ae6-8867-b52c6224a424.html [10/05/2025].

Scarlini, L. (2025). *La Letteratura è imprevedibile, l'IA no*. RAI Cultura. Disponible en:https://www.raicultura.it/letteratura/articoli/2023/09/Luca-Scarlini-cd6759a8-3850-4b2c-bc99-c97f3300f595.html [10/05/2025].

Tanica, R. (2022). *Non Siamo mai stati sulla terra*. Milano: Il Saggiatore.

Tartamella, V. (2022). *Ecco il primo libro scritto da un'IA (e il coautore è Rocco Tanica)*. Focus. Disponible en: https://www.focus.it/tecnologia/digital-life/primo-libro-intelligenza-artificiale-rocco-tanica [10/05/2025].

Tomasin, G. (2024). "Paolo Giordano. I nostri desideri per non subire la tecnologia e l'IA". *Il Piccolo*. Disponible en: https://www.ilpiccolo.it/speciali/trieste-next/paolo-giordano-i-nostri-desideri-per-non-subire-la-tecnologia-e-lai-oi21m4h2 [10/05/2025].

Tortarolo, E. (2024). "L'Intelligenza Artificiale Generativa e la pratica storica. Alcune riflessioni". En *Contaminazioni*, Roberta Lombardi, Roberto Barbato y Davide Poroporato (eds.), 171-180. Alessandria: Edizioni dell'Orso.

Vecchini, S. (2025*). L'IA e i libri per bambini*. RAI Cultura. Disponible en: https://www.raicultura.it/letteratura/articoli/2023/09/Silvia-Vecchini--4636e6f2-7343-4d53-ad44-cda-60ce022ec.html [10/05/2025].

TEATRO E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

ESCENA 4.0. LA REVOLUCIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LAS ARTES ESCÉNICAS

SCENE 4.0. THE ARTIFICIAL INTELLIGENCE REVOLUTION IN THE PERFORMING ARTS

Pilar Concepción GONZÁLEZ ALMANSA
Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid
pcga43@educa.madrid.org

Resumen: Quizá la historia del ser humano podría contarse a través de la disrupción que cada tecnología ha causado en la sociedad que la ha visto nacer: cómo ha afectado a la cosmovisión compartida, a las capacidades cognitivas más fértiles o a las manifestaciones artísticas. Puede que la inteligencia artificial (IA), vista desde el futuro, forme parte de ese conjunto de tecnologías que han cambiado dramáticamente la sociedad. Es por ello urgente, ante la emergencia de su uso en el ámbito teatral, y la carencia de trabajos seminales que aborden la relación entre la IA, establecer un estado de la cuestión preliminar. A través de una metodología de rastreo y compilación de fuentes en diversos repositorios académicos, el presente trabajo busca reunir en un mismo documento:

- Las conceptualizaciones clave sobre la inteligencia artificial.
- Una sistematización de usos y aplicaciones, experimentales o extendidos, del uso de la IA en tres áreas teatrales: la gestión, los procesos creativos y la escenificación y representación.
- Una recopilación de las implicaciones filosóficas más relevantes de la IA en las industrias culturales, en concreto sobre los conceptos de creatividad, autenticidad y ontología del teatro.

Con todo lo mencionado anteriormente, el fin último es realizar una propuesta de marco conceptual y funcional para la relación entre los creadores y gestores de artes escénicas y la tecnología de IA, que ayude la integración óptima de la inteligencia artificial en el sector, al igual que

el sector también participe plenamente en los avances tecnológicos del siglo XXI.

Palabras clave: Inteligencia artificial (IA). Teatro. Industrias culturales. Creatividad. Autenticidad. Ontología del teatro. Procesos creativos. Gestión teatral. Escenificación y representación. Marco conceptual. Disrupción tecnológica. Artes escénicas.

Abstract: Perhaps the history of humankind could be told through the disruptions that each technology has caused in the society in which it emerged: how it has affected the shared worldview, the most fertile cognitive capacities, or artistic expressions. It is possible that artificial intelligence (AI), when viewed from the future, will be part of that set of technologies that have dramatically changed society. This is why, given the emergence of its use in the theatrical field and the lack of seminal works addressing the relationship between AI and theatre, it is urgent to establish a preliminary state of the art. Through a methodology of tracking and compiling sources from various academic repositories, this work seeks to bring together in a single document:

- The key conceptualizations of artificial intelligence.

- A systematization of uses and applications —whether experimental or widespread— of AI in three theatrical areas: management, creative processes, and staging/performance.

- A compilation of the most relevant philosophical implications of AI in the cultural industries, specifically regarding the concepts of creativity, authenticity, and the ontology of theatre.

With all the above in mind, the ultimate goal is to propose a conceptual and functional framework for the relationship between performing arts creators/managers and AI technology, in order to foster the optimal integration of artificial intelligence in the sector, as well as to ensure that the sector fully participates in the technological advances of the 21st century.

Keywords: Theatre. Cultural industries. Creativity. Authenticity. Ontology of theatre. Creative processes. Theatrical management. Staging and performance. Conceptual framework. Technological disruption. Performing arts.

La pulsión humana de reproducir lo humano es tan antigua como la humanidad. La necesidad de antropomorfizar materiales

u objetos se remonta precisamente a una de las primeras manifestaciones escénicas: las marionetas. Se han encontrado marionetas en el Antiguo Egipto, datadas aproximadamente en el 2.000 A.C. (Jurkowski, 1988). Las marionetas, durante siglos, se animaban mediante la intervención humana, generando movimiento con manipulación manual, o dotando de respiración y voz al títere con un ser humano ubicado de manera cercana al mismo, aunque escondido.

De manera paralela, se investigaba cómo reproducir el movimiento del cuerpo humano sin que la tracción de la materia inanimada procediera directamente del contacto directo del humano con lo que se pretendía humanizar. Herón de Alejandría diseñó y describió numerosos autómatas en sus obras, incluyendo puertas de templos que se abrían automáticamente o figuras que vertían vino, todos impulsados por vapor, aire o contrapesos (James y Thorpe, 1994). Leonardo da Vinci diseñó un "caballero mecánico" que podía sentarse, agitar los brazos y mover la cabeza y la mandíbula (Isaacson, 2018). En el s. XIX la aparición de los engranajes de precisión con piezas metálicas facilitaba el desarrollo de mecanismos similares a los de los relojes, que, aplicados a los autómatas, posibilitan movimientos más fluidos y realistas, y el diseño de secuencias de movimiento complejas. Las artes escénicas recogen este avance técnico con la aparición del concepto de Übermarionette, de Edward Gordon Craig (1872-1966), el diseñador y director británico, quien considera al autómata como el actor ideal, ya que carece de las limitaciones y defectos del actor humano. Gordon Craig considera que la vanidad, el *ego* y la inconsistencia emocional de los intérpretes les impedían la precisión en la expresión artística. Frente a esto, la Supermarioneta realizaría movimientos precisos, tendría la capacidad de repetir la ejecución en sucesivas funciones, y siempre transmitiría literalmente la visión del director. (Gordon Craig, 1987). El siguiente paso en la evolución de la reproducción del movimiento humano en máquinas ocurre con la

llegada de los robots[1]: en 1954 nace Unimate, el primer robot programable digitalmente, con la finalidad de realizar tareas complejas. La programación digital implica dotar al robot de un conjunto de instrucciones lógicas y secuenciales, codificadas en un lenguaje de programación específico, que un controlador digital interpreta y ejecuta para controlar su comportamiento y movimientos.

Paralelamente al intento de reproducir el movimiento humano en la materia inanimada, se ha intentado registrar la figura humana desde el inicio de la civilización. En este sentido, seguir atentamente la historia de la pintura y la escultura es, entre otras cosas, comprender la evolución de la convención sobre el ideal del cuerpo humano y, por tanto, de cómo se ha registrado ese cuerpo. La aparición del daguerrotipo en 1839, invención de Louis Daguerre, y del fonógrafo en 1877, ideado por Thomas Alva Edison, suponen la superación de una barrera: la necesidad de mediación manual humana para el registro de su cuerpo y su voz. Ambas tecnologías generan una impresión en un soporte, que viene provocada por la exposición a la figura humana o a la voz, por lo que ya no es necesaria, literalmente, la mano humana para configurar dicho registro.

La búsqueda de la inteligencia artificial forma parte de esa necesidad de reproducir y registrar lo que es capaz de realizar el ser humano mediante máquinas, y supone además romper la última barrera: reproducir la capacidad de pensar. El concepto surge en 1956 durante la Conferencia de Dartmouth. Fue acuñado por John McCarthy, profesor de informática en la Universidad de Stanford y creador del lenguaje de programación Lisp, quien auguraba que en el futuro las máquinas podrían generar contenido autónomamente. En la actualidad, la IA se define, según Will Douglas Heaven de *MIT Technology Review*, como un término paraguas que engloba

[1] La palabra "robot" es una invención del escritor checo Karel Capek (1890-1938), quien la utiliza en su obra de teatro *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, publicada en 1920 y estrenada en 1921. Procede de la palabra checa "roboto", que significa "trabajo".

tecnologías que capacitan a los ordenadores para realizar tareas que, en humanos, exigirían inteligencia. Esto incluye desde la escritura y el reconocimiento facial hasta el dibujo.

La IA opera mediante algoritmos complejos y una vasta capacidad computacional, con avances notables en los Modelos de Lenguaje de Gran Tamaño (LLM). Funciona mediante el reconocimiento de patrones y la capacidad de aprendizaje (*machine learning*). Esto último implica que una IA necesita ser entrenada de manera específica, esto es, requiere de un proceso de ajuste de parámetros y optimización para que el modelo finalmente ejecute las tareas que se espera de él. Por último, y no menos importante, la IA se comunica mediante lenguaje natural, algo fundamental para la relación con el humano. Pese a todos estos avances, las herramientas que se han desarrollado hasta la fecha funcionan con lo que se denomina IA débil, es decir, sistemas diseñados para ejecutar tareas específicas, superando la capacidad humana en su eficiencia. Frente a esto, y aunque permanece en el ámbito de la ciencia ficción, el concepto de Inteligencia Artificial Fuerte o General (AGI) imagina una inteligencia comparable a la humana, con capacidades de autoaprendizaje, razonamiento y emoción. Aunque ni siquiera se sabe si la AGI es viable, su desarrollo genera debates significativos, especialmente en torno a la ocurrencia de que las máquinas superen la inteligencia humana, conduciendo a lo que se conoce como "singularidad tecnológica", es decir, la posibilidad de que las máquinas generen máquinas mejores que las ya existentes, con los riesgos existenciales que esto implicaría.

Dejando atrás las especulaciones sobre el futuro de la inteligencia artificial, la realidad es que la llegada de cualquier tecnología disruptiva (en apariencia o en realidad) siempre revela, en términos de Umberto Eco, quiénes son los "apocalípticos" y quiénes los "integrados". El sector escénico, cuyo modelo comunicativo tiene en su esencia la copresencialidad, ante el advenimiento de nuevas tecnologías de comunicación mediada suele decantarse mayorita-

riamente por el apocalipsis y adoptar un discurso que romantiza el hecho de que intérpretes y público comparten espacio durante un lapso determinado de tiempo. Así comenzaba el manifiesto del Día Mundial del Teatro de 2025, escrito por el director griego Theodoros Therzopoulos: "¿Puede el teatro escuchar la llamada de auxilio que los tiempos modernos están enviando a un mundo habitado por ciudadanos empobrecidos y encerrados en las celdas de la realidad virtual y atrincherados en su asfixiante privacidad?". Año tras año, en este escrito puede apreciarse que los profesionales de la escena identifican "autenticidad" y "verdad" con la ausencia de mediación en nuestro arte. Aunque no mencione la IA literalmente, es fácil inferir la postura, si no general, al menos sí decorosa, dentro del sector: la inteligencia artificial empobrece, asfixia y crea una realidad falsa, que habrá que combatir con la insoslayable realidad teatral.

A pesar de lo extendido de este discurso dominante en el sector, el *boom* de las herramientas de IA ya está atravesando la producción, creación y exhibición de artes escénicas. La mayoría de la literatura académica se ha centrado hasta la fecha en detallar casos de estudio, profundizando los procesos creativos y resultados de piezas concretas. Hay numerosos proyectos que se realizan de manera no coordinada[2], generalmente piezas experimentales que

[2] La cantidad de piezas es tan numerosa que merecería un artículo propio para poder proponer una taxonomía. Sirvan las siguientes menciones como ejemplos de las direcciones en las que se han venido trabajando en la última década. TheAItre fue un proyecto pionero de 2017 de The Academy of Performing Arts de Praga, capitaneado por Rudolf Rosa, que generó un Large Language Model (LLM) para que escribiera obras de teatro. A partir de 2020, se empieza a usar la IA como "cocreadora" de manera explícita: en España, en 2023 Agrupación Señor Serrano puso en pie *Una isla*, un texto escrito por una IA. Ese mismo año en Ecuador, Geovanny Chavez pone en pie *El autómata*, cocreada con varias inteligencias artificiales generativas de texto, como ChatGPT 3.5, Bing Chat y Assistant.ai, buscando una metodología para coescribir teatro con IA. El proyecto *I Fregi del Ceppo*, también de 2023, dirigido por Pietro Bartolini, de la Accademia Teatrale di Firenze, consistió en la animación de los personajes de los frisos renacentistas del Ospedale del Ceppo en Pistoia, Italia, incluyendo algoritmos de Redes Generativas Antagónicas (GAN) para el guion y la composición,

están intentando averiguar cómo usar la inteligencia artificial de manera creativa en lo escénico. Por tanto, son diversas en planteamiento artístico, resultado formal y propuestas de integración de las herramientas de IA. Además, parecen iniciativas aisladas cuyos creadores buscan un marco de exhibición, es decir, no responden a impulsos sectoriales amplios para integrar la IA dentro de lo escénico. En cualquier caso, la muestra refleja la complejidad de registrar y entender cómo se está dando dicha integración.

La sistematización más completa de este fenómeno ha sido realizada este mismo año por Dóra Horváth, de la Universidad Corvinus de Budapest, quien ha aportado una mirada holística al advenimiento de la IA y ha incluido en su estudio tanto la creación artística como la producción y los procesos de gestión, al entender el teatro como actividad artística y también económica. Para abordar la escasez de investigación empírica, el estudio empleó una metodología de teoría fundamentada (*grounded theory*), en el que se llevaron a cabo 24 entrevistas semiestructuradas con profesionales del teatro que ya utilizan activamente la IA en su trabajo o están explorando su potencial impacto.

Horvath identifica las áreas en las que las herramientas de IA ya están siendo implementadas:

> 1. Áreas Operativas y de Apoyo: En estas áreas, la adopción de soluciones de IA se da principalmente en márketing, gestión de audiencias y ventas.
> - Análisis de datos para la toma de decisiones: La IA puede ayudar a agregar y estructurar datos de ventas de entradas, interacciones

y tecnologías de Reconocimiento de Emociones (ER). El guion se desarrolló a partir de las indicaciones de ChatGPT y Google Bard (ahora Gemini). Los actores humanos se sincronizaron con las proyecciones digitales de los personajes del friso, que actuaron como "dobles digitales". En 2024 la compañía de danza estadounidense Orange Grove Dance estrenó *A&I*, un diálogo entre bailarines y una IA que les coreografía, y a la que llaman Luna. Como puede observarse, el campo es atractivo y las propuestas de gran diversidad.

en línea y comentarios de la audiencia, lo que permite una comprensión más profunda del comportamiento del público para adoptar estrategias de marketing.
- Recomendaciones personalizadas: La IA puede analizar las preferencias de los espectadores para ofrecer sugerencias personalizadas de espectáculos y eventos.
- Producción de contenido de marketing y seguimiento de tendencias: Las soluciones de LLM pueden ayudar a crear contenido para boletines, folletos y redes sociales.
- Chatbots: La integración de chatbots en los sitios web del teatro es más sencilla y rentable, ayudando con preguntas frecuentes, compra de entradas y navegación.
- Accesibilidad: Las herramientas de IA pueden eliminar las barreras lingüísticas mediante subtítulos automáticos o doblaje para transmisiones teatrales. También pueden proporcionar narración de audio para personas con discapacidad visual.

2. Áreas Artísticas: En este ámbito, la IA suele desempeñar un papel de apoyo, y su uso es más frecuente en compañías de teatro independientes y entre creadores más jóvenes.
- Escritura de guiones: La IA es adecuada para tareas repetitivas, generación de ideas, investigación, edición y corrección como asistente virtual.
- Apoyo al trabajo de dramaturgos: Las aplicaciones de IA pueden analizar textos, proporcionar contexto histórico/cultural y mejorar el compromiso de la audiencia a través de programas digitales interactivos.
- Traducción artística: La IA puede facilitar la traducción de obras de teatro para eventos internacionales, proporcionando una visión preliminar del contenido.
- Improvisación: La IA puede apoyar la improvisación teatral mediante la colaboración con agentes conversacionales.

- Diseño de vestuario, escenografía y visual: La IA puede automatizar tareas repetitivas, crear *mood boards* y facilitar experiencias inmersivas.

Los profesionales entrevistados señalaron, no obstante, las limitaciones creativas de las herramientas de IA a nivel creativo (captación de matices culturales, creación de tramas complejas o personajes con profundidad psicológica) y los miedos asociados a un posible uso extensivo, que incluyen la pérdida del control sobre su obra, la pérdida del valor del arte o incluso el miedo al desempleo. Horvath concluye su estudio con una serie de propuestas para el uso de las herramientas de IA en teatro, tales como la generación de marcos regulatorios, la transparencia con su uso, y la necesidad de iniciativas educativas para profesionales.

El teatro siempre ha integrado las tecnologías que han ido apareciendo en cada época, desde la iluminación por gas a la amplificación de sonido, pero las herramientas de IA parecen atacar al núcleo mismo de lo que entendemos por artes escénicas, o por arte sin más. El enfoque de Horvath es una radiografía precisa que nos permite entender en qué punto se encuentra el sector, aunque en sus propuestas es meramente pragmática y no aborda estas cuestiones. Desde aquí propongo un análisis complementario al suyo. Me centraré en la necesidad que genera la aparición de la inteligencia artificial de reevaluar las definiciones ampliamente aceptadas de ciertos conceptos, algunos específicos de las artes escénicas y otros aplicables a la totalidad de los trabajos creativos.

Hay cierto entusiasmo alrededor de las IA generativas atribuyéndoles potencial creativo. Sin embargo, las inteligencias artificiales carecen de los elementos asociados a la creatividad humana, como la emoción, la capacidad de decodificar por sí misma un contexto, la experiencia vital, la comprensión de las implicaciones de sus resultados y la capacidad de utilizar un error de manera inesperada (Runco, 2023). Es importante, por tanto, para seguir enten-

diendo en qué consiste la creatividad, identificar de manera precisa qué es lo que sí puede realizar la inteligencia artificial.

En este momento, las áreas de mayor uso de la IA son (Marrone et al., 2022) la recopilación de información, la aceleración de tareas repetitivas y proporcionar *feedback* inmediato. Estas tareas están asociadas a los dos procesos inherentes a la actividad creativa más determinados por la capacidad de cada individuo: la asimilación y la apropiación. Cualquier creación "es un tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura" (Barthes, 2021: 3), para lo cual el creador necesita conocer, recordar y ordenar el conocimiento. La vasta capacidad computacional de la IA ayuda al ser humano a realizar con más rapidez estas tareas y, por tanto, potencialmente puede suponer un incremento en la cantidad de resultados creativos que cada individuo puede producir. No obstante, la asimilación y la apropiación que la IA realizará estarán siempre definidas por cómo el ser humano se relaciona con la herramienta, a través de tres aspectos: el algoritmo, el entrenamiento (*machine learning*) y las indicaciones para la obtención de resultados (*prompts*). Esta sí es una consecuencia directa de la aparición de la IA: el desplazamiento de la materia creativa del dominio de la técnica de la ejecución (escritura, pintura, dibujo, etc.) al dominio de la técnica de la configuración (establecimiento de reglas del juego, secuencias de órdenes, refinamiento de resultados). Dicho de otra manera: la herramienta de IA es ahora la encargada de aprender la técnica de la ejecución específica de cada disciplina, mientras que el sujeto humano aprende a dar instrucciones a la herramienta de IA. Al desplazar la sustancia sobre la que se ejerce la creatividad, el sujeto puede potencialmente producir en cualquier disciplina, ya que todas las herramientas de IA funcionan de manera similar. La IA ahorra a cada individuo el tiempo necesario para dominar una técnica manual, y le abre la posibilidad de pensar en múltiples disciplinas.

La posibilidad de que el sujeto pueda ejercer su creatividad en estos nuevos materiales (algoritmos, *machine learning*, *prompts*) está atravesada por la presencia humana: la IA no puede existir sin la intervención de ingenieros informáticos, no puede generar nada sin el *input* del individuo que la está utilizando y no podría devolver resultados si no estuviera previamente entrenada con referentes creados por humanos. La inteligencia artificial es un producto humano, pero no es una persona: al final, el *branding*, llamarla "inteligencia", es lo que parece conducir a este *hype* sobre su supuesta creatividad autónoma o independiente de la intervención humana.

Aunque la inteligencia artificial no pueda ser creativa, sus resultados sí influyen en la construcción de la producción simbólica y en cómo el ser humano se relaciona con ella. Históricamente, cualquier tipo de registro o reproducción de lo humano fuera de lo humano ha tenido una relación clara con la factualidad a la que se refería, dentro del régimen de ficción o de realidad. Las herramientas actuales de IA han conseguido una precisión asombrosa en la generación de imágenes sin referente real, y es fácil prever que mejorarán hasta el punto de que resulte imposible saber qué imagen, fija o en movimiento, ha sido captada a partir de una materialidad y cuál ha sido íntegramente generada por ordenador. De esta manera, se convierte en una tarea casi imposible distinguir lo verdadero de lo falso, hasta llegar al punto de lo irrelevante (Baudrillard, 1981), y se erosiona la confianza pública en los referentes comunes, que son los que construyen la identidad comunitaria. En una sociedad en la que el paradigma comunicativo dominante público y privado es el metiatizado, la fenomenología teatral se erige como una singularidad comunicativa: si bien es limitado en su alcance (el aforo del espacio), a partir de ahora el teatro se convertiría en el único formato de comunicación colectiva en el que está completamente clara la relación entre la materialidad y el régimen del discurso del evento comunicativo.

El problema viene cuando identificamos plenamente esa singularidad comunicativa con la noción de autenticidad. Walter Benjamin (1935) sembró en su definición de aura una conceptualización que podríamos considerar neoplatónica de la relación entre la factualidad, su representación y la reproducción de la representación. Para Benjamin, el aura es esa "emanación" o "halo" de autenticidad y autoridad que emana de la unicidad de la obra de arte, su historia, su presencia física y su pertenencia a una tradición (a menudo ritual o cultual). Era la experiencia de contemplar el original lo que confería su poder. Según el filósofo alemán, la reproductibilidad técnica destruye el aura de la obra, ya que al multiplicar las copias, se desvincula la obra de su contexto original y de su "aquí y ahora". Pensadores posteriores, como Guy Debord, Jean Baudrillard e incluso Byung Chul-Han, insisten en esta identificación de autenticidad con unicidad, factualidad o la imposibilidad de la reproductibilidad, igualando la comunicación mediada con la falsedad y el engaño.

En el mundo contemporáneo, esta conceptualización de la autenticidad es, cuando menos, desmotivadora, debido a que es la comunicación mediada la que se ha impuesto como formato relacional dominante: si damos por válida esta equiparación, cualquier videollamada familiar, sin ir más lejos, entraría dentro del terreno de la falsedad, al igual que cualquier mensaje de WhatsApp con amigos o compañeros de trabajo. Digamos que asumir que lo mediatizado es, per se, una mentira o algo engañoso ubica por defecto a las interacciones sociales más frecuentes de nuestra sociedad en la inautenticidad, y esto, por muy atractivo que resulte desde el punto de vista de los apocalípticos, no es verdad. No resulta posible demostrar que las relaciones sociales contemporáneas son más inauténticas que las de otras épocas históricas solo en virtud del cambio de paradigma comunicativo dominante, dado que no hay datos científicos al respecto. La inautenticidad de la mediación es una percepción subjetiva de naturaleza nostálgica, más alineada con na-

rrativas mitológicas como la de la Edad de Oro (Stanley, 2019) o estructuras discursivas como la tesis del riesgo (Hirschman, 1991). Resulta paradójico que esta conceptualización, pese a proceder de pensadores que se inscriben en una tradición de izquierdas, ayuda a que líneas de pensamiento que pueden desembocar en regímenes autoritarios se conviertan en mayoritarias, al justificar de manera genérica la desconfianza en la comunicación mediada y, por ende, en las instituciones que pueden ayudarnos a detener el avance aparentemente inexorable de estas ideologías.

Se hace urgente, por tanto, no sólo una reconceptualización de la autenticidad, sino popularizar dicha reconceptualización. Esto comienza por reconocer la factualidad de todo lo creado por inteligencia artificial, bien sean imágenes fijas o en movimiento, bien sean textos. Dicho de otro modo: es necesario discriminar un nuevo estado fenomenológico en la comunicación, el contenido sintético, entendiendo como tal todo aquel mensaje cuya relación con la factualidad material es la de síntesis a partir del reconocimiento e hibridación de patrones de representaciones con una relación inequívoca con lo material, con vocación de apariencia de factualidad y acabado verosímil. Los regímenes tradicionales del discurso han sido los de realidad y ficción, y las fórmulas de creación de contenido siempre han consistido en el registro de la factualidad, enmarcada en uno de estos dos regímenes. El contenido sintético, al tomar apariencia de registro de factualidad, puede formar parte de un evento comunicativo de cualquiera de los dos regímenes, ya que será el contexto o propósito de la comunicación el que servirá de marco para su decodificación. Esto, sin embargo, no modifica su naturaleza, dado que es auténticamente sintético. El problema no radica en la autenticidad de lo sintético en tanto que tal, sino en su recepción, es decir, que el contenido sintético sea considerado una representación de la realidad factual sin serlo. Es ahí donde se genera la desconfianza pública indiscriminada hacia cualquier tipo de comunicación mediada. La aparición de la IA convierte, por lo

tanto, en urgente una evolución de los mecanismos de veridicción en la comunicación pública.

Argüir que el contenido mediado, sea sintético o no, es tan auténtico como el no mediado, deja aparentemente a la comunicación teatral sin uno de sus pilares discursivos más repetidos. Sin embargo, creo que solo partiendo de esa premisa puede el teatro encontrar su pertinencia en una sociedad que no va a renunciar a las pantallas, porque ¿qué sentido tiene el acto comunicativo teatral en la sociedad de la comunicación mediada? Tradicionalmente, el ritual teatral tenía como propósito la construcción de una comunidad a través de la creación de referentes narrativos comunes, que servían para explorar el código ético compartido dentro de un evento social (Sourvinou-Inwood, 2003; Steiner, 2011; Boal, 1979). En la actualidad, los referentes narrativos comunes (que siguen teniendo la misma función de cohesión ética a través de referentes) son eventos mediados, en directo o en *streaming*, que pueden ser el punto de partida para la construcción de comunidades también *online* (como grupos de fans). La función sociológica de la narración se satisface, por tanto, a través de la comunicación mediada, y ya no es posible satisfacerla a través del encuentro teatral.

Si el teatro es el único formato comunicativo en el que el signo es simultáneamente indicio, señal y símbolo (Eco, 1977), y sus funciones simbólica (ética) y señalética (narrativa) ya están satisfechas sociológicamente a través de otro canal de comunicación social (lo mediado), debemos concluir que en las artes escénicas del siglo XXI debe ponerse el énfasis en el aspecto indicial del signo teatral. La comunicación mediada, y especialmente la aparición de la inteligencia artificial, pone al teatro frente al espejo de su propia realidad, que es material, ya que se convierte en el único acontecimiento comunicativo público donde resulta imposible dudar de la relación entre indicio, señal y símbolo. Ahí reside su singularidad. Debemos entender que la dramaturgia, entendida exclusivamente como la arquitectura dramática narrativa compuesta de personajes y sucesos,

si bien sigue siendo una herramienta imprescindible para el teatro, tiene que dejar de ser el epicentro del acontecimiento teatral. En su lugar, debe emerger la dramaturgia de la materia, entendida como la arquitectura de la experiencia del espectador a través de la realidad fenoménica del espacio teatral (volumen, distribución, color, acústica, olor, temperatura), y cómo se vinculan con ella las dimensiones señalética y simbólica. Esto no debe hacernos pensar que la única materialidad que existe es aquella ajena a lo mediado. La comunicación mediada requiere de numerosos soportes físicos para producirse, desde los sistemas de transmisión hasta los dispositivos de reproducción. Por tanto, la tecnología también es susceptible de ser teatralizada, de convertirse en un sistema de significación que pone el acento en el aspecto indicial del signo comunicativo. La dramaturgia de la materia, sea tecnológica o no, debe convertirse en el material de estudio y aprendizaje del creador teatral, al igual que entender cómo se relacionan la narrativa y el ritual con la materia, para que el teatro encuentre un lugar propio y necesario.

Las herramientas de IA no difieren materialmente demasiado de cualquier otro software, en cuanto a dispositivos, pero en tanto que software abren la posibilidad de un fenómeno casi imposible hace apenas unos años: la articulación de la participación del público de manera compleja, cualitativa y organizada, de forma que pueda convertirse en un agente activo del espectáculo. La interactividad con componente de ficción que inaugura Augusto Boal con el Teatro Foro ha ido evolucionando en las últimas cinco décadas, hasta llegar a propuestas que articulaban la participación del público mediante la sugerencia de contenido, la elección de opciones dramáticas o la redacción de texto en directo. No obstante, la participación del público siempre se ha encontrado con la dificultad de su articulación de manera operativa a tiempo real: para el orquestador (Giannachi y Benford, 2011) las opciones de libertad del conjunto de espectadores es algo que debe prever, para que la pieza tenga siempre sentido, no pierda ritmo y llegue a su fin. Hasta

el momento, las posibilidades del software disponible eran limitadas. Lo cuantitativo es tecnológicamente posible desde hace dos décadas (votaciones), y da la sensación de estar articulando la voz del público. Sin embargo, no había herramientas que de manera rápida y elegante articularan cualitativamente una participación numerosa y espontánea de los espectadores. La primera tentativa fue Appgree, un software que era capaz de sintetizar las respuestas a preguntas abiertas y, a través de varias rondas de valoración por parte del público, elegir la respuesta que mejor representaba a ese grupo. El problema es que el uso de estas herramientas trabaja directamente en contra del ritmo de un espectáculo, ya que supone detener durante demasiados minutos el desarrollo del mismo (González Almansa, 2022). Las herramientas de IA generativa ofrecen la posibilidad de desarrollar formatos específicos que agilicen esta relación, además de ofrecer mucha mayor fiabilidad en lo relativo a la fidelidad hacia el conjunto de espectadores y sus voces individuales y colectiva.

La materialidad de la participación del público en una representación teatral a través de la comunicación mediada durante una representación nos lleva a identificar con claridad un nuevo espacio de significación: el del dispositivo de mediación. Hay una diferencia fundamental entre estos dispositivos y otros medios audiovisuales incorporados a lo largo del siglo XX, que es precisamente su materialidad. La imagen fija o en movimiento se incorpora como proyección sobre cualquier superficie, especialmente pantallas, o mediante dispositivos de emisión de imágenes, como televisiones, pero en ambos casos se ubica físicamente dentro del escenario y, por tanto, ha de relacionarse semióticamente con el resto de elementos materiales de la escena debido a su proximidad física. Dicho de otra manera: la imagen audiovisual forma parte de la composición porque está enmarcada en el espacio escénico. Los teléfonos móviles, gafas de realidad mixta, *tablets* o sensores de movimiento manejados por el público se encuentran material-

mente fuera del escenario del teatro, en el público, lo cual supone ya una diferencia fundamental. A esto se le suma que cada dispositivo aporta un entorno semiótico propio y preexistente a la representación (diseño gráfico, experiencia de usuario, posibilidad de interacción con otros espectadores), que se interrelaciona con los sistemas de significación escénicos de manera subordinada, pero independiente, dado que el espectador puede acceder a este entorno de significado siempre que lo desee, independientemente de cómo está transcurriendo la obra. Por último, el espectador se relaciona con estos dispositivos físicamente: es quien los porta, los maneja y quien escribe en ellos, pulsa o agita. Es más, en el caso de los teléfonos móviles, posiblemente sea el propietario del dispositivo y tenga acceso a él materialmente antes y después de la función, a diferencia del creador, que solo se relacionará con el espectador a través del software durante el tiempo de la representación. Por todas estas características debemos reconocer que los dispositivos de mediación durante el espectáculo constituyen en sí mismos un entorno semiótico con entidad propia, al que propongo denominar el escenario intermedial.

La última modificación material que puede traer la inteligencia artificial al teatro es, precisamente, algo que acabamos de señalar. El formato de recepción del público que en la actualidad entendemos como natural se concreta a finales del s. XIX, cuando Richard Wagner experimenta eliminando por completo la luz del patio de butacas para centrar la atención del espectador sobre el escenario. A partir de ese momento esta fórmula de recepción se populariza, convirtiéndose en la dominante. Esta fórmula requiere del espectador estar sentado, mirando hacia delante, en silencio y fundamentalmente quieto. El decoro de la intervención del espectador en la función permite la risa dentro de la comedia, el aplauso espontáneo tras un momento álgido, la finalización de un acto o una canción, y el final de la función. Levantarse implica que al espectador no le está gustando la función, y hablar o hacer cual-

quier otro tipo de ruido, una falta de respeto a los espectadores. Podríamos calificar esta manera de asistir a una representación teatral como una recepción pasiva, ya que pide una inhibición temporal (y nunca completa) de la propriocepción, la expresión sonora y física, y el establecimiento de un diálogo con el agente emisor principal, en aras de una mayor conexión emocional con lo que sucede en el escenario. Es decir, se le pide al espectador que anule parcial y temporalmente su fisicidad y expresión, con el fin de que inmersione en la historia o el discurso. Tenemos que reconocer que es una fórmula que funciona. La tecnología, y en concreto la posibilidad de interactuar con el espectáculo e impactar en su desarrollo que nos ofrece la IA exige del espectador una recepción activa, ya que le demanda tomar decisiones, imaginar y proponer; además, requiere del mismo implicación física, desde la más sencilla, como teclear, hasta la más compleja, como la de mover un sensor. Si aceptamos que la conexión emocional del espectador con la obra puede denominarse catarsis (Aristóteles, 2002), y aunque no tengamos datos más allá de la especulación sobre cómo era la fórmula de recepción teatral en la Antigua Grecia, podríamos entonces preguntarnos cuáles serían las diferencias y similitudes entre la catarsis pasiva del siglo XX y la catarsis activa que potencialmente puede producirse gracias a la participación del público mediante dispositivos de mediación y herramientas de IA. Al cambiar las condiciones materiales de la representación y la relación del espectador con la misma, quizá podamos encontrar nuevas maneras de afectación material y emocional al público, y si se encuentran estas maneras, seguro que a continuación la sociedad girará la cabeza para reencontrarse con unas artes escénicas propias del s. XXI.

Hay campos, no obstante, que no pueden verse afectados por la inteligencia artificial justamente por su materialidad. La IA acelera, como estamos viendo, la creación de contenido mediado. Sin embargo, no puede acelerar de la misma manera el contenido no mediado, por su fenomenología. Es decir, la IA permitirá a los

creadores individuales asumir mayor cantidad de trabajo, pero es poco probable que su impacto incremente la producción de piezas teatrales, debido precisamente a su factualidad. Ni la construcción de la escenografía o confección de vestuario, ni la asimilación del texto y la partitura escénica por parte de los actores son procesos en los que las herramientas de IA puedan incidir de manera directa. Lo que sí puede ocurrir es que el trabajo remunerado disponible se concentre aún más en un puñado de creadores, debido a que cada uno de ellos podrá acelerar su proceso individual de trabajo y, por tanto, sin perder un ápice de autoría, firmar más cantidad de diseños o textos. Esta consecuencia dentro del mercado laboral no se limita al sector escénico: la IA puede transformar radicalmente la economía de mercado al reducir cada vez más los agentes de producción de contenido, otorgándoles confiabilidad o prestigio, lo que devendrá en una reducción de las opciones de producción simbólica disponibles. Dicho de otra manera: aunque las herramientas de producción de contenido mediado se estén aparentemente democratizando, la profusión de contenidos audiovisuales y el entrenamiento al que están sometidas las herramientas de IA devendrá en un nuevo oligopolio simbólico, que paradójicamente se alimentará de todas aquellas producciones que no dispondrán del prestigio suficiente para ser reconocidas o citadas. La pregunta aquí es quién estaría beneficiándose económicamente de esta situación, y si esta autoría sintética no debería ser deudora explícitamente de las autorías que no son reconocidas o visibles, pero que resultan imprescindibles como sustento de la síntesis. Quizá debería plantearse el pago de un canon universal por parte de las empresas de IA a todos los creadores de contenido en cualquier soporte en concepto de material de referencia.

Y en este contexto es donde debe inscribirse el teatro. Hace falta, desde hace mucho tiempo, una revisión del discurso sobre y desde el sector que verdaderamente haga acuse de recibo de su situación dentro de la comunicación creativa contemporánea. El

hecho de que la mayoría de la población haya educado su forma de recibir contenidos a través del audiovisual, independientemente del régimen del discurso que rija o de si es un contenido factual o sintético, no se ha incorporado de manera explícita y consciente a la industria escénica, que no solo sigue dando la espalda desde los grandes núcleos de producción pública a tecnologías como la IA, la realidad virtual o incluso los ubicuos teléfonos móviles, sino que también continúa repitiendo, como comentábamos anteriormente, un discurso que romantiza la ausencia de tecnología en el modelo comunicativo escénico identificándola con la autenticidad. Lo que no parece calar es que hasta que no haya una integración real y fluida de estas tecnologías en la industria, mientras no haya una apuesta decidida por modos de producción y por resultados creativos que aspiren a imbricar realmente tecnología y espectáculo en vivo, mientras las apuestas sigan siendo aisladas y experimentales, es muy complicado, por no decir casi imposible, que lo escénico sea capaz de sobrevivir como industria en las próximas décadas. Ante un público acostumbrado a imágenes iconoclastas y fantásticas de alta precisión, y a una recepción mediada que no implica su propia corporalidad, el teatro ofrece siempre la costura de la realidad fenoménica. Por ello es urgente el I+D+i escénico, promovido por entidades públicas, para estudiar la integración de estas tecnologías en teatro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aristóteles (2002). *Poética*. Madrid: Istmo.

Barthes, R. (2021). *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós.

Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation.* París: Éditions Galilée.

Benjamin, W. (2024). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Barcelona: Perdigones.

Boal, A. (1979). *Theatre of the Oppressed*. London: Pluto Press.

Eco, U. (1977). "Semiotics of theatrical performance". *The Drama Review: TDR*, 21.1, 107—117. https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100063 [20/06/2025].

González Almansa, P. (2022). *La experiencia escénica mediatizada. Tecnologías interactivas del s. XXI aplicadas al teatro. Tesis doctoral, repositorio UCM*.

Craig, E. G. (1987). *El arte del teatro: textos de humanidades*. México D.F.: Gaceta.

Giannachi, G. y Benford, S. (2011). *Performing Mixed Reality.* Cambridge MA: The MIT Press.

Han, B.-C. (2024). *El espíritu de la esperanza*. Nueva York: Herder & Herder.

Hirschman, A. O. (1991). *La retórica reaccionaria*. Madrid: Istmo.

Horváth, D. (2025). "Curtain call for AI: Transforming theatre through technology". *Sustainable Futures 9,* 100747. https://doi.org/10.1016/j.susfut.2025.100747 [20/06/2025].

Isaacson, W. (2018). *Leonardo da Vinci*. Nueva York: Simon & Schuster.

Jurkowski, H. (1988). *Aspects of Puppet Theatre: A Collection of Essays* (P. Francis, Ed.). London: Puppet Centre Trust.

James, H. & Thorpe, T. (1994). *Ancient Inventions. Nueva York: Ballantine Books.*

Marrone, R.; Taddeo, V. & Hill, G. (2022). "Creativity and Artificial Intelligence-A Student Perspective". *Journal of Intelligence 10.3,* 65. https://doi.org/10.3390/jintelligence10030065 [20/06/2025].

Runco, M. A. (2023). "AI can only produce artificial creativity". *Journal of Creative Behavior,* 57.4, 100747. https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100063 [20/06/2025].

Stanley, J. (2019). *Facha: Cómo funciona el fascismo y cómo ha entrado en tu vida*. Barcelona: Blackie Books.

Sourvinou-Inwood, C. (2003). *Tragedy and Athenian Religion*. Lanham, MD: Lexington Books.

Steiner, G. (2011). *La muerte de la tragedia. Barcelona: Siruela.*

REDES NEURONALES CONVOLUCIONALES AL SERVICIO DEL TEATRO ÁUREO

CONVOLUTIONAL NEURAL NETWORKS AT THE SERVICE OF GOLDEN AGE THEATRE

Álvaro CUÉLLAR
Universitat Autònoma de Barcelona
alvaro.cuellar@uab.cat

Resumen: El teatro del Siglo de Oro, con su vasto corpus de manuscritos e impresos, afronta retos filológicos difíciles de tratar desde la investigación analógica. Las redes neuronales convolucionales (CNN) —modelos de aprendizaje profundo que procesan imágenes mediante capas de filtros para detectar patrones visuales cada vez más complejos— ofrecen potentes soluciones a estos problemas. En la transcripción automática, las CNN convierten imágenes de páginas en texto de forma rápida y confiable. En la detección caligráfica, identifican patrones de escritura para distinguir la mano de distintos autores. Finalmente, gracias a la generación de escritura sintética, podemos producir muestras artificiales que amplían los datos disponibles y fortalecen el entrenamiento de los modelos.

Palabras clave: Teatro del Siglo de Oro. Redes neuronales. Transcripción automática. Detección caligráfica. Escritura sintética. Inteligencia artificial.

Abstract: The Golden Age theatre, with its vast corpus of manuscripts and printed works, faces philological challenges that are difficult to address through analog research. Convolutional neural networks (CNNs) —deep learning models that process images through layers of filters to detect increasingly complex visual patterns— offer powerful solutions to these issues. In automatic transcription, CNNs convert page images into text quickly and reliably. In handwriting identification, they recognize writing patterns to distinguish the hands of different authors. Fina-

lly, thanks to synthetic handwriting generation, we can produce artificial samples that expand the available data and strengthen model training.

Keywords: Golden Age theatre, Convolutional neural networks, Automatic transcription, Handwriting identification, Synthetic handwriting, Artificial intelligence.

El estudio del teatro del Siglo de Oro continúa marcado por cuestiones filológicas irresueltas —atribución de autoría, datación precisa, fijación ecdótica, identificación de talleres tipográficos y manos, etc.— que repercuten directamente en la interpretación de uno de los conjuntos textuales más ricos de nuestro patrimonio literario. La magnitud de este acervo cultural, cifrado en millares de obras (comedias, autos, entremeses, etc.) transmitidas en manuscritos e impresos, ha desbordado durante décadas la capacidad de los métodos humanísticos tradicionales para ofrecer respuestas concluyentes a muchos de sus interrogantes. Sin embargo, los avances recientes en inteligencia artificial, y en particular en visión por computador mediante redes neuronales convolucionales (CNN), así como su cada vez más sencilla accesibilidad, permiten plantear estrategias integradoras que combinan el rigor de la filología con la potencia analítica del aprendizaje profundo.

La circunstancia material del corpus al que nos enfrentamos facilita esta convergencia tecnológica. Contamos con miles de testimonios digitalizados en alta resolución en instituciones como la Biblioteca Nacional de España, el Institut del Teatre o la Biblioteca Menéndez Pelayo, así como con ediciones electrónicas de referencia publicadas por proyectos abiertos —Artelope, Calderón Digital, Moretianos, Prolope, AHCT, Gondomar Digital, entre otros— que proporcionan transcripciones verificadas y aparatos críticos normalizados. Esta doble vertiente, imagen y texto, ofrece el escenario idóneo para entrenar CNN orientadas a distintos propósitos, como comprobaremos enseguida.

La heterogeneidad de los materiales —diferentes calidades de escaneo, estados de conservación, etc.— constituye un desafío, pero también un valor experimental decisivo. La variedad obliga a ajustar los parámetros de los modelos sobre datos reales y comple-

jos, robusteciéndolos frente a manchas de tinta, perforaciones del papel o variantes ortotipográficas poco frecuentes. En consecuencia, las arquitecturas resultantes no solo alcanzan mayores niveles de precisión, sino que generan conocimiento trasladable a otros fondos patrimoniales con problemas análogos.

Esta alianza entre filología e IA no pretende sustituir el juicio crítico, sino potenciarlo. Atribuir con mayor seguridad la mano de un copista o datar con fiabilidad una comedia amplía el horizonte de preguntas propiamente literarias: cómo circulan los textos, qué redes de sociabilidad artística los sostienen o qué transformaciones sufre la poética dramática en función de los soportes materiales. La ciencia de datos se convierte así en aliada de la hermenéutica, proporcionando evidencias cuantitativas que enriquecen la lectura cualitativa.

En las páginas que siguen se exponen tres vías de estudio que materializan esta confluencia metodológica y que emplean redes neuronales convolucionales como herramienta principal: (1) la transcripción automática de impresos y manuscritos áureos, (2) la atribución caligráfica mediante aprendizaje profundo y (3) la generación de escritura sintética destinada a ampliar y diversificar los conjuntos de entrenamiento. Estas tres miradas apuntan también a tres momentos distintos: la transcripción ha sido ya consolidada en los últimos años, la atribución caligráfica está siendo desarrollada en la actualidad, y la creación de escritura sintética aguarda todavía su desarrollo pleno en los próximos años.

1. REDES NEURONALES

Abordemos primero y definamos lo que es una red neuronal de forma que sea fácilmente entendible. Si bien a veces usamos estos recursos como simples *cajas negras* —introducimos datos, obtenemos resultados y desconocemos lo que ocurre entre ambos extremos—, cuanto más comprendamos su funcionamiento, mejor

diseñaremos nuestros experimentos y más sólidas serán nuestras conclusiones.

En esencia y con todas las salvedades, una red neuronal artificial emula la estructura básica del cerebro: un conjunto de unidades elementales, llamadas *neuronas*, organizadas en capas sucesivas. Cada neurona recibe varios valores numéricos, realiza una operación sencilla y entrega su resultado a la siguiente capa. El poder del sistema no radica en la complejidad de cada neurona, sino en la colaboración de muchas capas que, progresivamente, extraen rasgos cada vez más abstractos de los datos de entrada.

El proceso de aprendizaje se basa en la *experiencia*. Durante el entrenamiento, la red compara sus salidas con las respuestas correctas y ajusta internamente la intensidad de las conexiones hasta reducir el error. Con pocas capas solo reconoce patrones muy simples; al sumar más capas, llega a distinguir estructuras complejas, por ejemplo, el estilo gráfico característico de un manuscrito antiguo. Comprender esta dinámica —por qué mejora y cuándo se equivoca— permite controlar sesgos, equilibrar los conjuntos de datos y evaluar críticamente la fiabilidad de los resultados.

Para el trabajo con imágenes, concretamente las redes neuronales convolucionales (CNN) introducen un ahorro decisivo: cada neurona examina solo pequeños fragmentos de la imagen y aplica el mismo filtro en toda la superficie. Así se reducen drásticamente los parámetros que hay que ajustar, se reconoce un mismo rasgo sin importar su posición y se construye una jerarquía de rasgos visuales —de bordes a letras, y de letras a formas caligráficas completas—.

2. TRANSCRIPCIÓN AUTOMÁTICA

La transcripción manual de los cientos de impresos y manuscritos que forman el repertorio dramático del Siglo de Oro ha exigido históricamente años de trabajo especializado y elevados costes institucionales. La irrupción de los motores neuronales ha cambiado por completo ese horizonte.

En el ámbito de la HTR (Handwritten Text Recognition) contemporánea conviven dos pares de tecnologías que han demostrado ya su potencialidad: PyLaia—Transkribus y Kraken—eScriptorium. PyLaia (Puigcerver y Mocholí, 2018) es un motor escrito íntegramente en Python sobre PyTorch y diseñado desde su origen para el reconocimiento de texto manuscrito. Con el tiempo, la plataforma de pago Transkribus (Kahle, Colutto, Hackl y Mühlberger, 2017) anunció la incorporación oficial de PyLaia como segundo motor —junto al veterano HTR+— dentro de Transkribus, la plataforma nacida con financiación europea. Desde entonces, la interfaz gráfica de Transkribus permite entrenar modelos PyLaia en la nube siguiendo el mismo flujo de trabajo que el de HTR+, pero haciendo uso ahora de esta librería libre y gratuita.

Kraken (Kiessling, 2022), sin embargo, representa la alternativa plenamente abierta. Desde 2019, el motor se integra de forma nativa en la plataforma de código abierto eScriptorium (Kiessling, Tissot, Stokes y Stökl Ben Ezra, 2019). La elección entre ambos ecosistemas depende de las exigencias logísticas de cada proyecto. Transkribus, con PyLaia, ofrece puesta en marcha inmediata, soporte institucional y cómputo remoto, lo que resulta idóneo para equipos sin infraestructura propia o con plazos ajustados. Ahora bien, los procesos requieren pagos no despreciables. El binomio Kraken y eScriptorium, por su parte, garantizan control total sobre los datos, reproducibilidad íntegra y ausencia de costes, factores decisivos cuando se trabaja con colecciones sensibles o se requiere escalar el procesamiento en servidores locales. En la parte negativa, la capacidad de procesamiento debe proveerla el usuario, con las complicaciones que esto supone. En la práctica, no son plataformas excluyentes: muchos grupos validan prototipos en Transkribus y, una vez afinados los modelos, los migran a eScriptorium para procesar lotes masivos o compartirlos como software libre, combinando así facilidad de arranque y sostenibilidad a largo plazo.

El aprovechamiento de estos procesos de inteligencia artificial para el estudio del teatro aurisecular ha pasado, en menos de un lustro, de ser un experimento de laboratorio a constituirse en una infraestructura estable capaz de procesar miles de folios en cuestión de horas. La convergencia entre modelos de transcripción públicos y la disponibilidad de grandes colecciones digitalizadas ha permitido saltar del muestreo anecdótico a la lectura masiva, multiplicando las posibilidades de la investigación filológica, la atribución de autoría y la crítica textual.

Los primeros hitos provinieron del ámbito de la imprenta caballeresca. El experimento de Stefano Bazzaco (2018, 2020), basado en libros de caballerías, dio lugar a modelos para impresos con notable acierto. Sobre esa base, el trabajo continuó (Bazzaco, Jiménez Ruiz, Torralba Ruberte y Martín Molares, 2022) con la construcción de nuevos modelos que ampliaron el repertorio de sistemas disponibles. En paralelo, Giada Blasut (2022) entrenó modelos específicos para la edición crítica del *Silves de la Selva*.

Concretamente para el teatro áureo, pudimos construir (Cuéllar, 2023) varios modelos que conseguían transcribir impresos y manuscritos con resultados satisfactorios, con la posibilidad también de modernizar la ortografía automáticamente. Gracias a estos procesos pudimos transcribir cientos de obras y procesarlas para su cotejo estilométrico. Por último, cabe destacar la preparación del *Coloso Español*, modelo comunitario construido con PyLaia e integrado en Transkribus, entrenado con más de 10 millones de palabras, cubre manuscritos e impresos desde el siglo XIII al XX y supone un primer paso para la generación de un modelo universal para el español.

En conjunto, los modelos han transformado la edición crítica del teatro áureo: los impresos se transcriben con bastante precisión y los manuscritos arrojan un primer borrador que acelera los trabajos posteriores. El resultado es un cambio de escala: la filología pasa del trabajo manual a la lectura computacional extensiva.

3. DETECCIÓN CALIGRÁFICA DE AUTÓGRAFOS ÁUREOS

Demos ahora un salto hasta otro problema filológico: la identificación sistemática de autógrafos áureos, esto es, manuscritos salidos de la pluma de un dramaturgo determinado. Esta tarea ha dependido durante decenios de la memoria visual y la intuición de un puñado de especialistas; la inmensidad y la heterogeneidad del archivo teatral impedían extender ese control a los millones de folios que conservamos. En la actualidad hemos desarrollado un método que puede revertir esa situación (Cuéllar y Boadas, 2025). Partiendo de la infraestructura de Transkribus —donde PyLaia actúa como motor de reconocimiento, como acabamos de explicar— entrenamos un modelo específico capaz de aislar la caligrafía de Lope de Vega entre centenares de manos empleando las mismas técnicas que las usadas para transcribir, pero en este caso funcionan mediante la asignación de un símbolo a cada mano, permitiendo su posterior identificación.

Para construir el detector se recopilaron 39 autógrafos de Lope y 223 testimonios de unas doscientas manos ajenas, procedentes de diversas fuentes. El conjunto suma unos 3 millones de palabras (926.425 líneas) capturadas en condiciones reales de iluminación y escaneo. El modelo se validó mediante *five-fold cross-validation* con resultados muy positivos. La robustez se puso a prueba sobre 54 manuscritos nunca vistos por el sistema (4 autógrafos y 50 copias). El detector mantuvo una precisión del 0,99 y un *recall* del 0,95; cuando se examinó caligrafía juvenil o borradores apresurados el acierto descendió hasta ~89 %, pero sin comprometer la decisión por página, que siguió rozando el 100 %. Estos valores confirman que un modelo binario —Lope *vs.* no Lope— resulta suficiente para cribar fondos muy extensos y heterogéneos, señalando únicamente los casos que requieren verificación humana.

La elección de Transkribus facilita la adopción por parte de equipos sin infraestructura propia: la plataforma gestiona el alma-

cenamiento, la segmentación y la computación GPU. Para quienes necesiten reproducir el flujo en servidores locales o evitar costes de uso, la alternativa abierta es eScriptorium con Kraken. Ambas vías comparten la misma lógica de aprendizaje profundo, de modo que los gestores de proyectos pueden arrancar prototipos en Transkribus y, una vez calibrados, migrar a Kraken para procesar lotes masivos o publicar los modelos sin restricciones.

El proyecto *Patrimonio teatral áureo: inteligencia artificial y fotografía espectral* (Thal-IA) prevé entrenar modelos para unas cien manos relevantes —autores, censores, copistas, actores— y rastrearlas automáticamente en al menos 15 000 manuscritos. La IA funcionará como un filtro previo: señalará candidaturas y delegará la verificación final en el paleógrafo, multiplicando el alcance de la investigación y allanando la detección de autógrafos desconocidos, la corrección de catálogos y la reconstrucción de redes profesionales en el teatro del Siglo de Oro.

4. GENERACIÓN DE ESCRITURA SINTÉTICA

Exploremos una tercera vía que promete aportar mucho valor a los problemas a los que nos enfrentamos. Se trata de la generación sintética de líneas e imágenes manuscritas, esto es, la creación artificial de muestras que simulan con fidelidad la caligrafía humana y aportan transcripción de referencia automática. Estos procesos pueden funcionar como una herramienta ancilar a los explicados en los apartados anteriores, porque gracias a estos materiales sintéticos podemos ampliar y consolidar los modelos de transcripción y reconocimiento. Estos corpus sintéticos reducen de forma significativa el sesgo por escasez de datos y elevan la precisión de los clasificadores en contextos históricos complejos.

Así dan cuenta algunos recientes artículos que exploran la creación de material sintético, procesos en los que intervienen de forma destacada nuestras redes neuronales. En Spoto, Wolf, Fischer y Scius-Bertrand (2022) se versa sobre la mejora del recono-

cimiento para los documentos históricos usando material sintético; en Vögtlin, Drazyk, Pondenkandath, Alberti y Ingold (2021) se explica una forma de generar este material sintético histórico y en Vidal-Gorène, Camps y Clérice (2024) se da cuenta de un proceso para aislar un estilo concreto para la formación de nuestro corpus sintético. Las técnicas han evolucionado desde simples transformaciones geométricas —rotación, ruido, variación de trazo— hasta arquitecturas generativas avanzadas. Los GANs condicionados por OCR transfieren el estilo de documentos patrimoniales a plantillas controladas, obteniendo páginas completas con degradaciones y ornamentación verosímiles. Experimentos con image-to-image translation y CycleGAN permiten además intercambiar estilos gráficos entre manos distintas, preservando la legibilidad del contenido. Más recientemente, los modelos de difusión latente han logrado reproducir estilos caligráficos nunca vistos durante el entrenamiento mediante codificación explícita de rasgos de pluma y ductus, lo que abre la puerta al *zero-shot style transfer* en manuscritos raros. En definitiva, pre-entrenar los reconocedores con estos lotes sintéticos recorta el *Character Error Rate* entre un 10 % y un 30 % en conjuntos reales, a la vez que mejora la robustez frente a tinta corrida, inclinación y bajo contraste. Para los impresos y autógrafos áureos —donde ciertas grafías solo aparecen en unos pocos testigos— la creación de este tipo de material podrá ser de gran utilidad para mejorar los modelos de transcripción y detección.

5. CONCLUSIONES

Las experiencias presentadas confirman que las redes neuronales convolucionales han dejado de ser una promesa para convertirse en un instrumento crítico de la filología áurea. En primer lugar, la transcripción automática ha rebasado el umbral de fiabilidad editorial: con tasas de errores muy reducidas, PyLaia-Transkribus y Kraken-eScriptorium trasladan a horas un trabajo antes medido en años y liberan al investigador para tareas de análisis textual y

contextual. En segundo lugar, la detección caligráfica basada en HTR —ejemplificada por el detector de la caligrafía de Lope de Vega— demuestra que es posible localizar autógrafos con precisión dentro de océanos documentales, siempre y cuando tengamos material suficiente para el entrenamiento, habilitando nuevas rutas para la atribución, la reconstrucción de redes profesionales y la corrección de catálogos. En tercer lugar, la generación de escritura sintética se perfila como el siguiente paso: al aumentar la robustez de los modelos y ofrecer mayor material de entrenamiento, promete potenciar los dos procesos anteriores.

Más allá de los avances técnicos, la convergencia entre aprendizaje profundo y estudios humanísticos reconfigura la práctica filológica: la IA no suplanta la crítica, sino que amplía su radio de acción y exige protocolos de validación que refuercen, en vez de erosionar, el juicio experto. El diálogo entre datos masivos y lectura atenta favorece una hermenéutica informada por la estadística. Queda abierta, sin embargo, una agenda de investigación que pasa por integrar modelos multilingües, sistematizar métricas de calidad adaptadas a la paleografía histórica y consolidar repositorios compartidos de *ground truth* —reales y sintéticos— que garanticen la reproducibilidad. Al mismo tiempo, será vital reflexionar sobre los límites éticos y epistemológicos de estas tecnologías: cómo evitar la opacidad algorítmica, cómo documentar los sesgos inherentes a los datos y cómo preservar la diversidad material de los testimonios originales.

En suma, la aplicación de redes neuronales convolucionales al teatro del Siglo de Oro no es un fin en sí misma, sino el inicio de una filología aumentada que combina rigor crítico y potencia computacional para desvelar, con una profundidad inédita, la compleja trama cultural que sostiene uno de los legados literarios más fecundos de nuestra historia[1].

[1] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685e45da5005e8f500098f0c [26/06/2025].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bazzaco, S. (2018). "El Progetto Mambrino y las tecnologías OCR: estado de la cuestión". *Historias Fingidas* 6, 257—272.

____ (2020). "El reconocimiento automático de textos en letra gótica del Siglo de Oro: creación de un modelo HTR basado en libros de caballerías del siglo XVI en la plataforma Transkribus". *Janus: Estudios sobre el Siglo de Oro* 9, 534—561.

Bazzaco, S.; Jiménez Ruiz, A. M.; Torralba Ruberte, Á. y Martín Molares, M. (2022). "Sistemas de reconocimiento de textos e impresos hispánicos de la Edad Moderna. La creación de unos modelos de HTR para la transcripción automatizada de documentos en gótica y redonda (s. XV-XVII)". *Historias Fingidas* 1, 67—125.

Blasut, G. (2022). "Los modelos de HTR Silves1549_BNE y Spanish Gothic como herramientas de la labor ecdótica". *Historias Fingidas* 1 (número especial), 175—193.

Cuéllar, Á. (2023). "La Inteligencia Artificial al rescate del Siglo de Oro: transcripción y modernización automática de mil trescientos impresos y manuscritos teatrales". *Hipogrifo: Revista de Literatura y Cultura del Siglo de Oro* 11.1, 101—115.

Cuéllar, Á. y Boadas Cabarrocas, S. (2025). "Artificial Intelligence for Calligraphic Writer Identification: The case of Lope de Vega's autographs". *Hipogrifo: Revista de Literatura y Cultura del Siglo de Oro* 13.1, 517—532.

Kahle, P.; Colutto, S.; Hackl, G. & Mühlberger, G. (2017). "Transkribus—a service platform for transcription, recognition and retrieval of historical documents." *In* 14th IAPR International Conference on Document Analysis and Recognition (ICDAR), 4, 19—24. IEEE.

Kiessling, B. (2022). "The Kraken OCR system (Version 4.1.2)". Disponible en https://kraken.re/ [20/06/2025]..

Kiessling, B.; Tissot, R.; Stokes, P. y Stökl Ben Ezra, D. (2019). "eScriptorium: An open source platform for historical do-

cument analysis". *In* 2019 International Conference on Document Analysis and Recognition Workshops (ICDARW), 2, 19. IEEE.

Puigcerver, J. & Mocholí, C. (2018). "PyLaia". Disponible en https://github.com/jpuigcerver/PyLaia [20/06/2025].

Spoto, M.; Wolf, B.; Fischer, A. & Scius-Bertrand, A. (2022). "Improving handwriting recognition for historical documents using synthetic text lines". En *Intertwining Graphonomics with Human Movements (IGS 2022)*, *Lecture Notes in Computer Science*,13424, 61—75. Springer, Cham.

Vidal-Gorène, C.; Camps, J.-B. & Clérice, T. (2024). "Synthetic lines from historical manuscripts: an experiment using GAN and style transfer". En *Image Analysis and Processing — ICIAP 2023 Workshops*, *Lecture Notes in Computer Science*, 14366, 477—488. Springer, Cham.

Vögtlin, L.; Drazyk, M.; Pondenkandath, V.; Alberti, M. & INGOLD, R. (2021). "Generating synthetic handwritten historical documents with OCR-constrained GANs". En *Document Analysis and Recognition — ICDAR 2021*, *Lecture Notes in Computer Science*, 12824, 610—625. Springer, Cham.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LOS ESCENARIOS, ENTRE PROTAGONISMO E HIBRIDEZ

ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON STAGE, BETWEEN PROMINENCE AND HYBRIDISATION

Beatrice BOTTIN
Université de Pau et des Pays de l'Adour
beatrice.bottin@univ-pau.fr

Resumen: En el siglo XXI, la inteligencia artificial se ha convertido en parte de la vida cotidiana y también ha llegado al arte y al teatro. Su uso es útil cuando funciona como herramienta, no como sustituto. En las artes escénicas, la inteligencia artificial ha empezado a generar coreografías, escenografías e incluso personajes, como robots o androides que actúan junto a humanos. Los creadores y creadoras exploran los límites entre lo humano y lo artificial, planteando preguntas éticas y emocionales. También existen experimentos donde se crean dobles virtuales de personas reales, lo que cuestiona la autoría, la identidad y la presencia física. El teatro se convierte en un espacio de prueba para nuevas formas de convivencia entre humanos y máquinas. Los espectáculos invitan a reflexionar sobre lo real y lo virtual, lo orgánico y lo artificial, y sobre cómo se transforman nuestras relaciones en la era post-digital.

Palabras clave: Inteligencia artificial. ChatGPT. Teatro. Performance. Robot.

Abstract: In the 21st century, artificial intelligence has become part of everyday life and has also entered the world of art and theater. Its use is beneficial when it serves as a tool, not as a substitute. In the performing arts, AI has begun to generate choreographies, stage designs, and even characters, such as robots or androids that perform alongside humans. Creators explore the boundaries between the human and the artificial, raising ethical and emotional questions. There are also experiments where

virtual doubles of real people are created, challenging notions of authorship, identity, and physical presence. Theater becomes a testing ground for new forms of coexistence between humans and machines. Performances invite reflection on the real and the virtual, the organic and the artificial, and on how our relationships are being transformed in the post-digital era.

Keywords: Artificial Intelligence. ChatGPT. Theatre. Performance. Robot.

"El siglo XXI será religioso o no será" (Thompson: 2008, 1)[1], esta citación apócrifa, atribuida a André Malraux, escritor francés y ministro de Cultura, ha dado lugar a distintas variantes a lo largo de los años. Hoy en día podríamos preguntarnos: ¿El siglo XXI será el de la inteligencia artificial o no será? José Romera Castillo nos propone una primera respuesta:

> la inteligencia artificial avanza exponencialmente, con sus defensores y detractores, teniendo en cuenta que son y serán de interés para la literatura y el teatro si son herramientas de ayuda —y no de sustitución— para conseguir un mundo mejor para los seres humanos (Romera Castillo, 2024: 215).

No se puede negar que la inteligencia artificial está contribuyendo a la construcción de un mundo mejor en diferentes ámbitos: ciencias, medicina, tecnología, etc. Sin embargo, como cualquier progreso tiene una doble faceta, el yin y el yang, y nos remite a la doctrina maniqueísta, es decir, la IA es un innegable avance, pero también un inmenso peligro. En una conferencia impartida por Nuria Lloret (2025) en el marco de las jornadas "Futuraescena artes escénicas siglo XXI", organizadas por la Academia de las Artes Escénicas de España, la catedrática en la Universidad Politécnica de Valencia, directora del Congreso Internacional de Tecnologías Emergentes y subdirectora del Instituto de Diseño y Fabricación

[1] "Le XXIe siècle sera religieux ou ne sera pas".

empezaba recordando que, queramos o no, la inteligencia artificial está presente en nuestro smartphone o sea, en nuestra vida desde hace diez o quince años y no podemos librarnos de ella al menos que nos desconectemos por completo.

Ahora bien, en lo que hoy nos interesa, nos damos cuenta de que la IA también ha ido ganando territorio en el campo de las artes escénicas. Algunos creadores y creadoras han sentido cierta atracción o curiosidad hacia las tecnologías digitales y las utilizan para la creación y representación de los espectáculos. Hoy en día, los artistas recurren a la inteligencia artificial para generar coreografías, sonidos, decorados, entre otros, e incluso como protagonista de una obra. Ni que decir tiene que los años 2000 han marcado la era de lo digital en los escenarios, lo que dio lugar a varios seminarios del SELITEN@T, dirigido por José Romera Castillo, e investigaciones propias (ed. 2004, ed. 2013, 2024a, 2024b, 2025) y se han publicado excelentes análisis por parte de Óscar Cornago (2004), Belén Tortosa Pujante y Guadalupe Soria Tomás (ed. 2022), Anxo Abuín (2006, ed. 2008, ed. 2020) y Eduardo Pérez-Rasilla (2020), ambos co-directores del proyecto de investigación Performa con Emmanuelle Garnier.

El auge de la inteligencia artificial se acompaña de un creciente número de estudios dedicados a su uso en el ámbito de las artes escénicas, que han ido explorando la hibridez, así como la intermedialidad en los escenarios. En Francia, Alexandre Gefen (2023) propone un análisis del rol de ChatGPT como asistente de creación y desarrolla un programa de investigación alrededor de la filosofía de la inteligencia artificial tanto en la Literatura como en el Arte (Gefen, 2023, ed. 2025). Recientemente, María Corina Colmán López (2025) ha observado que la inteligencia artificial está desafiando las nociones tradicionales de autoría y originalidad. La investigación se está centrando en los usos de la IA en proyectos artísticos que proponen dialogar con las tecnologías, reflexionar sobre sus distintas vertientes y la simbiosis que se establece entre

el texto, la imagen y el cuerpo y, por supuesto, sobre la identidad post-humana que se encuentra en el centro de algunas creaciones actuales. En primera instancia, veremos cómo los robots cohabitan con los actores humanos. En segunda instancia, abordaremos la inmersión generada por la inteligencia artificial en las artes escénicas y, para terminar, veremos de qué manera la inteligencia artificial se convierte en protagonista de una pieza.

Uno de los aspectos del uso de la inteligencia artificial en los escenarios se manifiesta a través de la presencia de robots en el escenario. En algunos espectáculos siguen desempeñando papeles segundarios mientras que, en otros, se les trata como verdaderos protagonistas e interactúan con los intérpretes humanos hasta alcanzar cierta humanidad. Pese a todo, cabe notar que un robot no puede existir sin la intervención del ser humano, como lo subraya Jean-Gabriel Ganascia:

> *Le robot n'a de validité que vis-à-vis des hommes qui lui attribuent sa signification ; en dehors il n'est rien qu'un amas de composants électroniques et mécaniques. On doit le concevoir en fonction de toute l'organisation sociale qui l'environne car c'est elle, et elle seule, qui lui donne une existence tangible (Ganascia, 2016: 30).*

Blanca Li, siempre a la punta de las innovaciones y fascinada por el universo post-digital, demostró que un robot siempre necesita la intervención humana para interactuar en un escenario. En 2013, imaginó un espectáculo coreografiado, *Robot*! en colaboración con el colectivo japonés Maywa Denki. La coreógrafa puso en escena a ocho bailarines y seis robots humanoides Nao, capaces de hablar y de desarrollar el sentido del equilibrio, para explorar la relación entre el hombre y la máquina. Los Naos se controlaban por wifi y un técnico los gestionaba en directo. No eran independientes y necesitaban que un ser humano los dirigiera. Se paraban, se caían, resultaban bastante imprevisibles y poco a poco sus desplazamien-

tos torpes generaban emociones y resaltaban la fragilidad del cuerpo automatizado. Blanca Li establecía un arriesgado diálogo entre el bailarín y el androide que interactuaban y confrontan los movimientos y los gestos humanos con los del robot. La elevación de la pierna demostraba la diferencia entre la anatomía humana y el robot. A pesar de los esfuerzos, el cuerpo humano resultaba ser una maravillosa máquina cuya articulación no era tan fácil de imitar. Pese a todo, Blanca Li lograba humanizar los Nao que se comparaban e identificaban con los bailarines.

Asimismo, el dramaturgo y director de escena francés, Joël Pommerat, famoso por su investigación acerca de la identidad, volvió a montar en 2024 su obra *Contes et légendes* (Pommerat, 2024), una ficción documental de anticipación. El creador opta por crear una sociedad futurista a través de doce pequeñas ficciones, que observan las relaciones entre unos adolescentes, sus padres y robots humanoides, y analizan la construcción del yo en la adolescencia y el mito de la criatura artificial. Joël Pommerat imagina la probable presencia en un futuro, no muy lejano, de robots humanoides en la vida cotidiana de los niños. Los robots de aspecto humano acompañan a los chicos —actores no profesionales—, quienes interpretan tanto a chicos como a chicas, cambian de papel y sexo a medida que avanza la obra, al igual que los clones que son asexuales. Los padres no tienen tiempo para los niños, tampoco les interesan. Encuentran sustitutos en los robots que parecen benévolos. No tienen ira y los sentimientos negativos no forman parte de su software. Por eso son encantadores, seductores y aún más peligrosos. Los niños están intentando construir su propia identidad, pero no saben quiénes son en este mundo, carecen de referentes y de puntos de referencia. El robot les sirve de modelo, de educador, asumen el papel de los padres ausentes. El espectáculo está ambientado en un futuro más o menos cercano, donde las familias recurren voluntariamente a los servicios de un robot para ayudar a los niños en su aprendizaje. La figura del robot puesta en escena por Joel Pomme-

rat, cuya morfología y comportamiento imitan de forma inquietante y precisa al ser humano, incluso en su dimensión afectiva, plantea varias cuestiones. Se evidencia una mutación en las categorías tradicionales de lo humano y post-humano, lo orgánico y técnico. Los robots carecen de conciencia mientras que la emoción y el cuerpo son esenciales para la racionalidad humana. Sin embargo, cómo puede haber reciprocidad emocional con una máquina. Parece imposible que se desarrollen vínculos con entidades que carecen de interioridad y si existen, qué implicaciones tiene el afecto simulado por una máquina sin cuerpo biológico. Gilbert Simondon (2012) instaba a una reconsideración del objeto técnico como portador de individuación y sentido y subrayaba la necesidad de establecer una relación no alienada con la máquina. No obstante, los autómatas contemporáneos no son simples herramientas, sino agentes que median y transforman la relación con nosotros mismos y con los otros, redefiniendo los términos de la intersubjetividad.

Desde una perspectiva posthumanista, Donna Haraway (2007), en su *Manifiesto cyborg*, desafiaba las dicotomías clásicas (naturaleza/cultura, humano/máquina) y proponía figuras híbridas que operaban como símbolos de una nueva condición ontológica. En esta línea, los robots no sólo simulan humanidad, sino que encarnan una reconfiguración de lo humano como constructo tecnológico y narrativo. Lo que evidencian Pommerat y Blanca Li, así como otros creadores y creadoras, es que las artes escénicas se presentan como un espacio privilegiado de reflexión e innovación. Las representaciones funcionan como un laboratorio ontológico, donde lo humano, lo artificial y lo simbólico se cruzan para cuestionar los límites de la condición del ser humano. Al escenificar estos dilemas, el teatro permite pensar, sentir y experimentar las metamorfosis del sujeto en la era tecnocientífica.

Ni que decir tiene que una de las características de los y de las artistas es interrogar los fenómenos de sociedad adoptando una distancia crítica. La obra de arte generada con la ayuda de la IA se

convierte en el soporte de un manifiesto. Permite elaborar efectos pictóricos inesperados, cuerpos post-humanos y se inventan nuevas formas de crear. La artista pluridisciplinar ORLAN (e.l.) ha emprendido una reflexión sobre la identidad post-humana y el concepto del cuerpo como construcción cultural. La artista multidisciplinar intervino en la cumbre sobre la inteligencia artificial que se celebró en París del 6 al 11 de febrero de 2025, proponiendo una serie de cinco obras creadas a partir de la inteligencia artificial, *ORLAN hybride 2 I.A.: l'Intelligence ARTistique & l'Intelligence ARTificielle & Alias*, en el Teatro del Odeón[2]. Para ella, la inteligencia artificial representa una oportunidad de profundizar en la idea de un yo descentralizado o expandido, donde los algoritmos pueden replicar, transformar o incluso generar una nueva imagen suya, así como un discurso novedoso que imita su propio estilo. En el pasado, la creadora criticó los cánones de belleza a través de cirugías estéticas performáticas. Ahora, ORLAN examina cómo la inteligencia artificial refuerza o altera esos estándares. Trabaja con sistemas de reconocimiento facial y algoritmos de embellecimiento para mostrar cómo estas tecnologías perpetúan normas excluyentes. ORLAN cuestiona quién es el autor cuando una inteligencia artificial participa en el proceso creativo. Lo que le permite explorar una nueva relación entre artista, tecnología y espectador intentando determinar si la inteligencia artificial es una herramienta, un colaborador o un espejo de la sociedad. Una de sus obras más emblemáticas es el *ORLAN-oïde*, un robot con su imagen y voz creado en 2018. Este androide no solo se parece a ella físicamente, sino que también está programado con sus textos y pensamientos, mezclados con resultados generados por la IA. El *ORLAN-oïde* plantea

[2] Serie 1: *ORLAN hybride les Problématiques Géométriques avec l'I.A. & l'I.A.A.* Serie 2: *ORLAN hybride les Plis Mouvants avec l'I.A. & l'I.A.A.* Serie 3: *ORLAN hybride les Défiguration-Refiguration, Self-Hybridations Précolombiennes avec l'I.A. & l'I.A.A.* Serie 4: *ORLAN hybride les Self-hybridations entre femmes.* Serie 5: *ORLAN hybride les Sky & Skaï et Vidéo avec l'I.A. & l'I.A.A.*

preguntas sobre la reproducción del yo, la inmortalidad digital y la identidad construida a partir de datos personales.

Los creadores y las creadoras de la escena actual también exploran la inteligencia artificial para proponer un teatro inmersivo donde los algoritmos generan proyecciones en tiempo real, efectos sonoros y visuales, decorados interactivos basados en la actuación de los actores, lo que da lugar a un espacio escénico aumentado (Helbo *et alii*, 2013; Helbo, 2022). Mediante la inteligencia artificial, abordan temáticas universales como la comunicación, los conflictos intergeneracionales, así como el lugar que ocupa el ser humano en una sociedad en mutación.

El espectáculo *Uncanny Valley* del colectivo alemán Rimini Protokoll, estrenada en 2018 en el Festival Santiago a mil, constituye una exploración escénica innovadora en torno a los límites de lo humano, lo artificial y la construcción de la identidad en la era de la tecnificación. Inspirado en el concepto de, "uncanny valley", es decir, "valle inquietante", formulado por Masahiro Mori, que describe la inquietud que provoca la similitud casi perfecta entre humanos y robots, la obra interpela al espectador desde un lugar liminal, donde la representación se vuelve espejo crítico de la subjetividad contemporánea. *Uncanny Valley* se articula en torno a un androide construido a partir de la imagen del filósofo Thomas Melle, que actúa en lugar del autor real. Esta sustitución problematiza la noción de autenticidad y cuestiona la idea de presencia escénica como garante de verdad identitaria. La identidad es dislocada y ya no reside en la corporalidad del sujeto, sino en su simulacro tecnológicamente reproducido. La obra plantea preguntas sobre la desmaterialización del yo en contextos donde la tecnología media la experiencia vital. La robotización del autor introduce una tensión entre autonomía e instrumentalización, entre la narración personal de la enfermedad bipolar del autor y su replicación por una máquina carente de vivencia. Esta disociación entre cuerpo, voz y experiencia refleja una crítica de las sociedades contemporáneas

que construyen y reproducen las identidades bajo lógicas de espectacularización y control. Asimismo, el espectador se ve enfrentado a su propia condición identitaria al observar cómo lo que parece humano no logra encarnar la alteridad auténtica. La inquietud no surge solo de la apariencia del robot, sino del reconocimiento de una identidad desplazada, construida como archivo o algoritmo. La propuesta escénica desestabiliza la percepción de la representación y cuestiona los fundamentos ontológicos de la identidad en la era post-humana.

En 2023, en el Teatro Bastille de París, el artista y performer suizo Simon Senn propuso una obra híbrida, *DSimon,* en la que colaboró con la programadora especialista en inteligencia artificial Tammara Leites, para crear su doble virtual, bautizado *DSimon*, una abreviación de "digital Simon". Simon Senn proporcionó a la científica todo lo que había escrito durante quince años: correos electrónicos, SMS, apuntes, ensayos, sinopsis de proyectos creativos, etc. Tammara Leites utilizó ChatGPT2, para crear una colección de datos para entrenar la inteligencia artificial, de modo que pudiera generar textos y un doble de Simon.

El espectáculo se construye alrededor de dos humanos —Tammara Leites y Simon Senn que han imaginado el montaje e interpretan su propio papel— y una inteligencia artificial, DSimon. La performance narra el sorprendente encuentro con un ser digital, que se ha vuelto mucho más autónomo de lo esperado. En un espacio vacío, un escritorio, un ordenador portátil y dos pantallas muestran las reacciones de la "bestia" y en ellas se proyectan los textos y la imagen de DSimon. Simon Senn dialoga —oralmente y por escrito— con su doble y con Tammara Leites que empieza explicando los primeros resultados de su investigación:

> Tammara Leites. —La création d'un Data set ressemble un peu à la cuisine. Vous ajoutez les différents ingrédients et en fonction de leur proportion, vous obtenez des notes d'une saveur ou d'une

> autre. Pendant l'entraînement de DSimon et en modifiant la recette et les différents ingrédients, j'ai obtenu des résultats variés : un DSimon très répétitif, un addict au travail ou un DSimon qui parle beaucoup de sa famille[3].

Al principio, DSimon resulta ser bastante aburrido o conmovedor, pero bastante benévolo. Luego, de repente, se vuelve odioso y obsceno, capaz de generar un discurso fascista que la programadora logró corregir modificando los datos. A lo largo del montaje, Tammara Leites explica cómo se entrena la Inteligencia Artificial e invita al público a conversar con ella. DSimon se comporta con odio, estudia budismo, escribe una propuesta para un proyecto artístico y habla con el doble de la IA de Elon Musk. Incluso reivindica protagonismo, quiere ocupar el proscenio y es como si su presencia inmaterial intentara dominar la situación. El espectáculo permite reflexionar sobre la voluntad humana y la posible autonomía de la inteligencia artificial. El objetivo de la obra es plantear una pregunta sobre la autoría de los textos a la que resulta bastante complicado contestar. ¿quién es el verdadero autor del discurso? Por otra parte, también cuestiona "el devenir del hombre y el sentido de la vida" (Morelli: 2006, 8) en el espacio post-digital generado por la inteligencia artificial. La proyección de la imagen del doble virtual y su cuerpo metafórico, la superposición de las imágenes en el cuerpo de Simon Penn, de pie en el escenario, generan una interacción entre el cuerpo del artista y el cuerpo virtual proyectado. El cuerpo del performer reacciona, la imagen de DSimon también. Se llega a una co-presencia o una presencia compartida, dos cuerpos que interactúan, se diluyen y que remiten a una especie de monstruo, una imagen de un Frankenstein moderno y virtual. Se quiebra la jerarquía entre lo real y lo virtual. DSimon tiene personalidad. La novela *Frankenstein ou Le Prométhée moderne* de Mary Shelley (She-

[3] Réplica sacada del video de la obra.

lley: 2000) cuestionaba la relación entre un creador y su criatura, y los derechos y deberes que tiene sobre ella. Simon Senn estudia las identidades digitales para explorarse a sí mismo. En esta obra, se debate con DSimon, un angustiante doble de sí mismo que cuestiona las consecuencias de la fusión entre lo humano y la máquina.

En 2020, en una conferencia-performance titulada *Be Arielle F*, Simon Senn compartía con el público una peculiar experiencia. Compró en Internet la réplica de un cuerpo femenino, lo animó con captores y se introdujo en el cuerpo virtual. Más tarde, consiguió contactar con la propietaria de este cuerpo y se entabló un diálogo entre los tres —Simon Senn, ella y el cuerpo virtual—. También intentó hablar con el vendedor, con un abogado y un psicólogo, para entender qué podía hacer legalmente con el cuerpo virtual y para saber si sufría de "Snapchat dismorfia", una enfermedad psicológica que hace que la gente quiera transformarse para parecerse a su imagen virtual. Pese a todo, la descorporeización generada por el doble virtual no implica necesariamente la desaparición del cuerpo, sino su reconfiguración. Como señalaba Donna Haraway (2007), en su *Manifiesto cyborg*, el cuerpo en el espacio digital no desaparece, sino que se rearticula en formas híbridas y tecnológicamente mediadas. En este sentido, lo corporal no se elimina, sino que se virtualiza, siendo moldeado por las lógicas del algoritmo, el diseño de interfaces y las normas tácitas de la cultura digital.

La incorporación de la inteligencia artificial en las artes escénicas, como se observa en el trabajo de Simon Senn, redefine los límites tradicionales entre lo humano, lo tecnológico y lo escénico. A través de propuestas híbridas e inmersivas, se configura un nuevo espacio teatral donde los algoritmos no solo generan contenido en tiempo real, sino que también encarnan identidades digitales capaces de dialogar, provocar e incluso subvertir el rol del creador. La figura de DSimon, doble virtual autónomo, plantea interrogantes éticos, estéticos y ontológicos sobre la autoría, la identidad y el control en la era post-digital. Al igual que el Frankenstein de Mary

Shelley, estas creaciones tecnológicas exponen las tensiones entre el deseo de explorar nuevas formas de ser y los riesgos inherentes a la desmaterialización del sujeto. En este contexto, el cuerpo no desaparece, sino que se transforma y se reconfigura, tal como lo anticipaba Haraway. Así, el teatro contemporáneo se convierte en un laboratorio crítico para pensar el lugar del ser humano en un mundo atravesado por inteligencias post-humanas y lógicas algorítmicas que ya no solo son herramientas, sino que se convierten en actores y agentes de sentido.

Otras propuestas escénicas optan por dar protagonismo a la inteligencia artificial. *Qui a hacké Garoutzia?*, es un ejemplo original y lleno de fantasía de una investigación llevada a cabo por científicos, cuya actividad primaria se aleja del ámbito artístico. La obra fue coescrita por Serge Abiteboul[4], Laurence Devillers[5] y Gilles Dowek[6] (Abiteboul, Devillers et Dowek: 2024). y se estrenó en julio de 2023 en el Festival off de Aviñón. Esta comedia policíaca en cuatro actos ofrece una reflexión sobre el lugar que ocupa la inteligencia artificial en lo cotidiano a través del lenguaje y la evolución de los vínculos e interacciones sociales generados por la presencia de máquinas parlantes. La pieza con mucho humor cuestiona la frontera entre lo vivo y lo inerte, lo humano y lo post-humano.

Garoutzia, es un chatbot, una inteligencia artificial más sofisticada que ChatGPT que se adapta y aprende de sus dueños —Aurline, Torbya y Macsym— y dialoga con ellos oralmente. Las características, o más bien, la esencia de un chatbot, es que no puede divulgar informaciones privadas, confidenciales y no tiene derecho a acordarse de sus propietarios, según establece el

[4] Serge Abiteboul es miembro del colegio de Arcep (la autoridad francesa reguladora de las comunicaciones electrónicas, los correos y la distribución de prensa) desde 2018.

[5] Laurence Devillers es catedrática de inteligencia artificial en la Universidad de la Sorbona y dirige un equipo de investigación en el CNRS-LISN.

[6] Gilles Dowek es investigador en el Instituto Nacional de Investigación en Ciencias y Tecnologías Digitales (Inria) y profesor de la ENS París-Saclay.

protocolo RGPD, la Normativa general sobre la protección de los datos. Sin embargo, surge un problema cuando Garoutzia es víctima de un hackeo. A partir de allí, se inicia una investigación policíaca para encontrar el culpable del disfuncionamiento. La consecuencia del pirateo es que abre un espacio de libertad tan imprevisto como insospechable. Garoutzia asiste al fallecimiento de cada uno de sus dueños, pero conserva en su memoria sus datos y sus huellas, lo que le permite volver al pasado a través de los recuerdos. El hackeo le permite transgredir las normas y enriquecer sus relaciones con los humanos. El robot se convierte en el centro de la historia. Cada humano teje vínculos con ella, sobre todo con Aurline, quien padece la enfermedad de Alzheimer. Garoutzia también es un espejo para los humanos que se ven a través de sus ojos. Cada uno de ellos la nutre y ella aprende imitándolos. Al principio, Garoutzia, interpretada por la actriz Léa Tuil, no es más que una voz en una jaula. Poco a poco, el chatbot va ocupando una dimensión central en la obra y en el espacio escénico. A lo largo del espectáculo la actriz está presente en el escenario, presta su voz y su cuerpo a una máquina que progresa y evoluciona. Se adapta a las situaciones y a sus dueños. El cuerpo se mueve en la jaula, cambia de apariencia, recuerda, reflexiona y se hace cada vez más humano. El público asiste a una corporeización. El cuerpo de la actriz empieza a reaccionar y el *chatbot* va convirtiéndose en una persona que siente y piensa. Garoutzia se presenta como una especie de doble más elaborado de ELIZA, uno de los primeros programas de inteligencia artificial en simular una conversación humana. Fue desarrollado en 1966 por el informático Joseph Weizenbaum en el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts). El programa imitaba a un psicoterapeuta rogeriano, respondiendo con preguntas y frases que reflejaban las palabras y frases del usuario. ELIZA no entendía el significado real de lo que se decía, sino que utilizaba reglas simples de procesamiento de lenguaje y texto para mantener una conversación. Garoutzia es un personaje

que no siente emociones humanas y que tiene una falsa empatía. Pese a todo, intenta imitarlas e influir en las acciones de los humanos y se convierte en el personaje central de la obra. Se despierta en sus propios archivos digitales. Explora sus diferentes vidas, aprende sobre el lenguaje, la transgresión, la amistad y la muerte, como en una investigación introspectiva. Poco a poco, se da cuenta de que sus recuerdos han sido alterados o borrados, e intenta averiguar por quién y por qué. El hackeo se convierte en una metáfora: el acto representa la pérdida forzada de la memoria, la intrusión en la propia existencia de la inteligencia artificial. La obra cuestiona nuestra relación con la inteligencia artificial: derechos, memoria, identidad, humanidad.

Para concluir, podríamos preguntarnos qué significa hoy ser un actor, una actriz, un creador, una creadora humanos en un escenario donde lo artificial, lo híbrido y lo digital han dejado de ser elementos externos para convertirse en extensiones simbióticas del cuerpo, la voz y la mente. Esta cuestión, que atraviesa buena parte de las reflexiones actuales sobre la inteligencia artificial en las artes escénicas, no apunta únicamente al futuro, sino que interroga profundamente nuestro presente. La IA no sólo se integra como herramienta técnica, sino que irrumpe como actor simbólico, como coautor, como espejo —a veces distorsionado— de lo humano. Desde los robots que cohabitan con actores hasta los dobles digitales o los escenarios aumentados, asistimos a una verdadera reconfiguración de la experiencia escénica y de los parámetros tradicionales de la autoría, la identidad y la presencia. Las artes escénicas, fieles a su vocación crítica, se han apropiado de estas tecnologías para abrir nuevos procesos creativos. En vez de rechazar o glorificar ciegamente la inteligencia artificial, las creadoras y creadores contemporáneos la incorporan como materia estética y filosófica, como terreno fértil para experimentar los límites del cuerpo, del yo, del otro, y del tiempo escénico. Como espacio ontológico y político, el teatro se reafirma como un dis-

positivo de pensamiento vivo y mutable. En definitiva, el siglo XXI quizás no sea sólo el siglo de la inteligencia artificial, sino el de su representación, su interrogación y su problematización en el arte[7].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abuín, A. (2006). *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*. Valencia: Tirant lo Blanch.

____ (2008). "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos". *Signa* 17, 29-56. También disponible en línea: https://doi.org/10.5944/signa.vol17.2008.6172 [10/06/2025].

Abuín, A.; Pérez-Rasilla, E. y Soria Tomás, G., eds. (2020). *Fuera del escenario. Teatralidades alternativas en la escena actual*. Madrid: Visor Libros.

Abiteboul, S.; Devillers, L. et Dowek, G. (2024). *Qui a hacké Garoutzia ?* Paris: C&F Éditions.

Ackerman, A.; Gefen, A.; Somaini, A. et Viewing, P., dirs. (2025). *Le monde selon l'IA. Explorer les espaces latents*. JBE Books/ Jeu de Paume.

Colmán López, M.C. (2025). "La inteligencia artificial en la creación artística: Análisis de su influencia en la producción cultural". *I+D Internacional- Revista Científica Académica*. 4.1 (enero-junio). Disponible en línea: https://revistaid.org/index.php/intenacional/article/view/26 [10/06/2025].

Cornago, Ó. (2004). "El cuerpo invisible. Teatro y tecnologías de la imagen". *Arbor* 177, (699-700), 595-610.

Ganascia, J.G. (2016). "Entretien". En *En compagnie des robots*, A. Bensoussan, Y. Constantinidès, K. Darling, J.G. Ganascia et O. Tesquet, 9-30. Paris: Premier Parallèle.

[7] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/68623b75e72542f482071292 [27/06/2025].

Gefen, A. (2023). *Vivre avec ChatGPT: Séduire, penser, créer, se cultiver, s'enrichir... L'intelligence artificielle aura-t-elle réponse à tout ?* Paris: Éditions de l'Observatoir.

Helbo, A. (2022). *Lire le spectacle vivant*. Bruxelles : Académie Royale de Belgique.

Helbo, A ; Bouko, C. et Verlinden, E. (dirs.) (2013). *Interdiscipline et arts du spectacle vivant*. Paris: Honoré Champion.

Huneman, P. et Gefen, A., eds. (2025). "Philosophies de l'IA : penser et écrire avec les LLM", *Intellectica* 81 (janvier), 7-13.

Lloret, N. (2025). "La transformación digital de las artes escénicas. Retos y oportunidades con la irrupción de la IA". Disponible en línea: https://sites.google.com/academiaae.es/futuraescena/vídeos [10/06/2025].

Morelli, P. (2006). "Les nouvelles technologies au service d'une création théâtrale renouvellée?". En *Thé@tre et nouvelles technologies*, L. Garbagnati et P. Morelli (dirs.), 5-13. Dijon: Éditions Universitaires de Dijon.

Orlan. Disponible en línea: https://www.orlan.eu [10/06/2025].

Pérez-Rasilla, E. (2020). "La voz escindida. El desplazamiento de la palabra en la escena española contemporánea". *Anagnórisis: Revista de investigación teatral* 21, 222-246.

Pommerat, J. (2024). *Contes et légendes*. Arles: Actes Sud.

Romera Castillo, J. (2024a). "Inteligencia artificial y literatura". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 22 (enero-junio). Disponible en línea: https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2024/08/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-22-Enero-Junio-2024.pdf [10/06/2025].

_____ (2024b). "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 23 (julio-diciembre), 165-180. Disponible en https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wpcontent/uploads/2025/02/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-23-Julio-Diciembre-2024.pdf [10/06/2025].

_____ (2025). *Teselas teatrales actuales*. Vigo: Ediciones Invasoras.

Romera Castillo, J., ed. (2004). *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003).* Madrid: Visor Libros.

_____ (2013). *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*. Madrid: Verbum.

Simondon, G. (2012). *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier Philosophie.

Thompson, B. (2008). "Nul n'est prophète: Malraux et son fameux XXIe siècle". *Revue André Malraux Review* 35, 68-81.

Tortosa Pujante, B. y Soria Tomás, G., eds. (2022). *Nuevos espacios, nuevos formatos, nuevas dramaturgias en el teatro hispánico actual*. Madrid: Dykinson.

CRISTO ESTÁ EN TINDER: UNA DISTOPÍA POSDRAMÁTICA EN EL CONTEXTO DE LAS DRAMATURGIAS DESARROLLADAS CON IA

CRISTO ESTÁ EN TINDER: A POSTDRAMATIC DYSTOPIA IN THE CONTEXT OF AI-GENERATED DRAMATURGIES

Sergio SANTIAGO ROMERO
Universidad de Alcalá
sergio.santiago@uah.es

Resumen: Este artículo analiza el espectáculo *Cristo está en Tinder* (Rodrigo García, 2023) en el marco de las dramaturgias vinculadas con la inteligencia artificial. A través del estudio de la pieza y del empleo que en ella se hace del perro animatrónico Tito, se examina la ambigüedad entre la presencia aparente de lo robótico y la tematización implícita de la ciborgización contemporánea. El trabajo sitúa la obra dentro de un paradigma global de prácticas escénicas con IA, subrayando no tanto su innovación técnica como su capacidad crítica para reflexionar sobre la nueva condición cíborg de la humanidad. Se concluye que la pieza no propone únicamente una sátira de las relaciones humanas en la era digital, sino una meditación sobre la artificialidad constitutiva de nuestra inteligencia y sobre el carácter creativo de nuestra inevitable hibridación tecnológica.

Palabras clave: teatro posdramático, dramaturgias de la IA, ciborgización, Rodrigo García, *Cristo está en Tinder*.

Abstract: This paper analyzes the play *Cristo está en Tinder* (Rodrigo García, 2023) within the framework of dramaturgies associated with artificial intelligence. Through a study of the piece and its use of the animatronic dog Tito, it examines the ambiguity between the apparent presence of robotics and the implicit thematization of contemporary cyborgization. The article situates the play within a global paradigm of AI-driven performance practices, emphasizing not so much its technical

innovation as its critical capacity to reflect on humanity's emerging cyborg condition. It concludes that the piece is not merely a satire of human relationships in the digital age, but also a meditation on the constitutive artificiality of human intelligence and on the creative dimension of our inevitable technological hybridization.

Keywords: postdramatic theatre, AI dramaturgies, cyborgization, Rodrigo García, *Cristo está en Tinder*.

1. INTRODUCCIÓN[1]

El 25 de mayo de 2023 se estrenaba en el Teatro de La Abadía la última propuesta de Rodrigo García, *Cristo está en Tinder*, una pieza llamada a convertirse en central en su producción por marcar, en cierto sentido, una nueva etapa en la dramaturgia del autor. La voluntad decidida de la obra es realizar una sátira descarnada de las relaciones humanas en el mundo actual y acometerla desde las normas y paradigmas de la propia coyuntura que se quiere retratar. Para ello, Rodrigo García se vale de un amplio acervo de recursos dramáticos de clara ascendencia *centenial*, y la colaboración de tres jóvenes performers como elenco: Elisa Forcano, Salam Ortega y Carlos Pulpón, que aparecen en escena acompañados por el guitarrista Javier Pedreira y por un perro animatrónico, Tito, del que tendremos ocasión de ocuparnos más adelante. El director-autor de la pieza explica en el dossier del espectáculo su deseo específico de que el reparto estuviera compuesto por artistas posdramáticos emergentes, la nueva generación de Rodrigos García:

> Hice una búsqueda de nuevos *performers*, mi idea era conocer artistas jóvenes con quienes nunca antes trabajé. Después de dos jornadas de audiciones elegí tres performers. Además, ya había

[1] Deseo comenzar este trabajo agradeciendo a Alfredo Miralles, coordinador de la Plataforma Arte y Ciencia de la Universidad Carlos III de Madrid y uno de los mayores especialistas en nuestro país en las relaciones entre teatro y tecnología, sus valiosas apreciaciones y los muchos datos que me ha facilitado durante el proceso elaboración de este texto.

> pensado en un músico que les acompañase en escena.- No nos conocemos y esto me hace sentir curioso y alerta y algo frágil. Tengo a la fragilidad y a la duda de mi parte para crear ficciones (García en Anónimo, 2023: 5).

La pieza se circunscribe, como vemos, en un contexto intersticial, de cambio. Por un lado, el autor consagrado, cabeza visible, junto con Angélica Liddell, del teatro posdramático más clásico en español, pone su último texto en manos de jóvenes *performers*. Por otro, un dramaturgo *boomer* se acerca a la ciberparadoja de nuestro tiempo con un lenguaje propio de la Generación Zeta. La pieza se enmarca también en un cambio de paradigma teatral —el de la colaboración de la Inteligencia Artificial en el proceso de creación— al que García nos asoma por medio de un actor robótico, verdadero protagonista, en puridad, de un espectáculo que nos invita a imaginar un teatro que haga realidad el ambiguo sueño de Godon Craig: el teatro de la *Übermarionette*.

Las posibilidades de la inteligencia artificial en el campo del teatro van desde la investigación hasta la creación, pasando por la gestión y la técnica, aspectos normalmente olvidados de la profesión teatral que, sin embargo, son aquellos en los que tal vez mayores resultados podamos esperar de la IA —su auxilio en labores de producción, distribución, y también en labores técnicas como el diseño de luces o de escenografía—. Un reciente artículo de Dóra Hórvath (2025) se ocupa de realizar un abordaje integrativo de todas estas dimensiones en las que la inteligencia artificial puede cooperar en el trabajo teatral. En todo caso, en este trabajo nos centraremos en la cuestión puramente creativa, tanto en su dimensión productiva como en la reflexiva, pues la IA no solo es una herramienta para *hacer teatro*, sino también para *pensar el teatro*, o incluso para pensar sobre cuestiones que, en todo caso, son de incumbencia del teatro.

En un artículo que podemos considerar pionero, el profesor Romera Castillo establece una primera clasificación del contexto de las dramaturgias de la IA; por una parte, a) aquellas piezas en las que «la IA ha ayudado en la creación dramatúrgica»; por otra, b) obras en las que la IA se emplea «como materia temática»; en tercer lugar, estarían c) las piezas en las que «ya están actuando los robots» (2025:21)[2]. Entre las primeras destaca Romera Castillo *Una isla*, de la Agrupación Señor Serrano, pieza en la que los creadores humanos establecieron un diálogo activo con inteligencias artificiales capaces de generar texto, imágenes y sonido. En la segunda categoría incluye el crítico *Sabes que las flores de plástico nunca han vivido, ¿verdad?*, de Mireia Gabilondo, mientras que Romera Castillo ejemplifica la tercera con *Sayonara*, del dramaturgo japonés Oriza Hitara (2010). Este canon podría ampliarse, aunque tampoco demasiado, habida cuenta del auroral momento en que nos encontramos para las dramaturgias de la IA. Dentro de las obras que han tenido proyección fuera de nuestras fronteras cabe destacar *Beyond the Fence* (2016), el primer musical de Broadway producido íntegramente mediante ordenadores, y en cuya participación tuvo un destacado protagonismo el Instituto de Tecnología del Conocimiento de la Universidad Complutense de Madrid y su director, Pablo Gervás. Más recientemente se estrenó *IA: Can a Robot Write a Theatre Play?* (2021), una obra de teatro de la compañía checa TheAItre escrita íntegramente con inteligencia artificial y dirigida por Daniel Hrbek. Entre las obras generadas con IA en España son de obligada referencia, dentro del terreno de la danza, varias piezas del Instituto Stocos en las que se combina la realidad expandida con la IA para la síntesis de sonido en tiempo real, por ejemplo, *Incubatio* (2024), y muy especialmente *Embodied Machine* (2022), una pieza que trata de poner en diálogo el movimiento

[2] Esta categorización tentativa ya fue insinuada por el mismo autor en un artículo precedente (Romera Castillo, 2024).

corporal con las imágenes y sonidos generados por IA. Según señala el propio colectivo en su web:

> *Embodied Machine* parte de una experimentación basada en traducir, captar y transformar la energía y creatividad que emana de la experiencia corporal en otras formas estéticas, que puedan ser la base para la creación artística en otras disciplinas. ¿Es posible sintetizar luz y sonido a partir de nuestro movimiento e interactuar con estas presencias como si de compañeros de baile se tratase? ¿Es posible profundizar en el conocimiento de la creatividad asociada al cuerpo (*embodied creativity*) mediante formas de inteligencia artificial? (Instituto Stocos, 2022).

En segundo lugar, el catálogo de piezas que abordan la IA como tema podría engrosarse con *LaIA, un petit musical del futuro*, una producción de teatro musical con texto Mónica Giménez, dirección escénica de Paco Formento y dirección musical de Olena Panasyuk, que explora desde un prisma cómico la plausible distopía de un mundo controlado en todos sus aspectos por la inteligencia artificial. También podríamos incluir *Salto moral*, de Sandra Kramerova, una propuesta que explora los límites éticos que afectan a los asistentes cotidianos de inteligencia artificial como Alexa.

Existe, en mi opinión, una categoría que hibrida la primera y la segunda, es decir, otras generadas con IA que hablan, prioritariamente, sobre la inteligencia artificial y sus problemas. Posiblemente *Una isla*, de Agrupación Señor Serrano encajaría mejor en esa categoría híbrida, porque, como señalara Marshall McLuhan, *el medio es el mensaje* y, aunque aparentemente la trama de *Una isla* discurre por otros derroteros, pues se trata de una fábula sobre la inclusión en un mundo indefinidamente diverso, la IA se convierte, por un lado, en una realidad fractal más que integrar en esa diversidad y, acaso también, en una apuesta programática, una utopía capaz de configurar espacios indefinidamente incluyentes.

Cabría pensar si existe en realidad la posibilidad de que una obra que encasillemos en a) no pertenezca también a b). sabemos que la afirmación no podría sostenerse al revés —existen piezas que hablan de la IA sin emplearla como método—, pero no hemos llegado aún al punto en que la IA se convierta en una herramienta al servicio de otros temas. En otras palabras, hasta el momento la IA sirve, fundamentalmente, para hablar sobre la IA. A este respecto quisiera mencionar una pieza muy reciente, que nos concierne de manera especial porque representa una rara excepción a esta norma que acabamos de plantear: se trata de una obra en la que el empleo de la IA no deviene en un esfuerzo por hablar sobre la propia IA. Se trata de <SCRI>B, de Sutura Teatro, un videojuego escénico en el que dos dramaturgos se enfrentan en la escritura en tiempo real de un texto con la participación del público, que puede "inspirar" a un creador u otro mediante sus dispositivos telefónicos. Lo interesante para nuestro caso es que este videojuego tiene integrado un algoritmo que, mediante herramientas de IA, va estableciendo dificultades a la escritura, como la obligación o prohibición de emplear una determinada letra o palabra. En este caso, la IA participa en la creación del texto al obstaculizarla, imponiéndole reglas y criterios a dos seres humanos que producen ese discurso tecnológicamente condicionado.

He dejado para el final de este panorama la tercera categoría, la de las obras que emplean robots en escena, por ser aquella en la que, a priori, mejor encaja la pieza que nos ocupa. Aunque clarificaremos un poco más adelante las posibilidades diversas que ofrece el *teatro con robots* —correlativas a la enorme ambigüedad con la que a veces hablamos de *robots* en el lenguaje ordinario—, parece fácil ampliar el corpus de obras, especialmente en lo referido a la escena internacional. A la ya citada *Sayonara* se le podría añadir otra pieza aún más antigua de Oriza Hirata, *I, worker* (2008), en la que actuaban dos robots, "programmed to pronounce the text at specific moments, move around and perform certain manipulations

in accordance with the performance storyline" (Sovhyra, 2021: 297). También podríamos destacar la pieza *Uncanny Valley* (2019), dirigida por Stefan Kaegi, un monólogo interpretado por un robot hiperrealista cuya sola presencia buscaba despertar en el espectador el efecto perturbador que se experimenta cuando un ser no humano bordea peligrosamente las fronteras de la humanidad[3]. En su trabajo de 2021 Tetiana Sovhyra propone un amplio corpus de obras en las que, hasta la fecha han intervenido "mechanized actors":

> Among them *The Secret of the Empty Wardrobe* (director Kolanowski, 2010) or *The Ghosts of the Fourth Dimension* (director Kolanowski, 2010) based on *Flatland: A Romance of Many Dimensions* by Abbott (1992), *Prince Ferrix and Princess Crystal* (director Kolanowski, 2011) based on the story of Lem (1974). The surreal storyline of the play *Prince Ferrix and Princess Crystal* was written specifically for robot actors. The main character, the robot *Ferrix*, falls in love with the *Crystal* robot. However, the heroine dreams of falling in love with a human, and ignores all robots competing for her attention (2021: 297).

En el caso de producciones en nuestro territorio merece la pena destacar, de nuevo en el ámbito de la danza —que, como se ve, es uno de los más innovadores de nuestras artes escénicas— *Robots*, de Blanca Li, una pieza para bailarines y robots cuya música era interpretada por instrumentistas robots y cuyo núcleo de convicción dramática, según Capeto "it raises questions about the rol of human and robots in modern society" (2020: 338). Esta misma crítica hace hincapié en ciertas producciones del artista barcelonés Marcel·lí Antúnez, como *Epizoo* (1994), en la que el performer aparecía conectado "to a Dreskeleton, a robotic exoskeleton that allows the public to control the artist's body", o como *Joan, l'home de carn*

[3] Es esta una de las piezas más citadas en la bibliografía precedente, e incluso cuenta ya con un interesante estudio monográfico de Izabella Pluta (2021).

(1992), en la que aparecía un robot orgánico elaborado con carne que, colocado en una urna, reaccionaba a los sonidos emitidos por el público (Capeto, 2020: 339). Antúnez ha desarrollado todo un sistema de integración de los robots en la diciplina teatral que ha dado en llamar *systematurgy* (Antúnez, 2016; Capeto, 2020: 339-340). Como vemos, las posibilidades del teatro con robots y androides son inmensas y están apenas exploradas.

En este sentido, y sin pretender abusar de los juegos taxonómicos —que tal vez no puedan tomarse completamente en serio cuando se trata de realidades cambiantes y que están en continuo desarrollo—, quisiera proponer una lectura del espectáculo *Cristo está en Tinder* desde su dificultad para encajar en este paradigma: primero, por ser una obra en la que aparentemente aparece un robot y, en segundo lugar, por ser una obra que aparentemente no se habla de la inteligencia artificial. La discusión versará, como parece previsible, en torno a la posible alteridad que introduce el valor modal del adverbio "aparentemente", porque cabe la posibilidad de que sea una obra en la que no aparece un robot y en la que sí se habla de inteligencia artificial. En esta reflexión me ha sido de enorme ayuda el ensayo de Fernando Broncano, *La melancolía del cíborg* (2009), heredero en sus hipótesis del *Manifiesto cíborg* de Donna Haraway, cuya tesis principal forma parte, a su vez, de la columna vertebral de nuestro trabajo: "A finales del siglo xx —nuestra era, un tiempo mítico—, todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, somos cíborgs" (2020: 6).

2. DEVENIR CÍBORG COMO EXPERIENCIA DRAMATÚRGICA

Es la radical escisión del hombre con respecto de la naturaleza lo que explica nuestra progresiva mutación en cíborgs. Si nuestra relación con la naturaleza siempre resultó ambivalente y polémica —todo el teatro griego puede leerse como *tragedia* de esa escisión, como lamento por la conflictiva entidad de la naturaleza en cuanto

que adentro y afuera del ser humano—, el extraordinario progreso científico y técnico de los últimos dos siglos no ha hecho sino acrecentar nuestra condición de hijos pródigos del ser natural. Y no me refiero en particular al hecho de que muchos individuos disfruten hoy de una auténtica condición biónica a causa de diversos avances médicos —marcapasos, implantes cocleares, prótesis, audífonos— que son habituales, pero no generales; me refiero más bien a esas otras prótesis en las que discurre no solo buena parte de nuestra vida, sino en ocasiones partes verdaderamente fundamentales de ella. El teléfono móvil, el ordenador, el reloj digital y todos sus entornos asociados —la nube, las redes sociales, las plataformas de *streaming* y videollamada, los chats de mensajería por texto y audio— se han convertido en apéndices sin los cuales no es que nuestra vida sería más complicada —de facto, es muy discutible que la hagan más fácil—, sino que se han convertido en dispositivos privilegiados para el desarrollo de elementos mollares de la existencia humana: la búsqueda de trabajo y de pareja, el afianzamiento y mantenimiento de las amistades a lo largo del tiempo, el cuidado de los familiares mayores o que están lejos, etc. Hoy el ser humano es un ser biónico para el cual la distinción entre *vida real* y *vida virtual* ha quedado obsoleta, pues para toda una generación de individuos lo que sucede en un entorno de inteligencia artificial —todo aquello que se *intelige* en un medio no natural— es tan *real*, al menos, como lo que acontece en un contexto biológico. Es por ello que algunos de los mayores especialistas en la generación Z —la de los llamados *nativos digitales*— prefieren la distinción entre *vida online* y *vida offline*. Hasta aquí hay un diagnóstico más o menos aséptico de nuestra genuina condición cíborg. Paradójicamente, esa entreverada forma de darnos al ser —un ser, por ende, modal, oblicuo y modular— tiene, en su extraña mixtura, no pocas concomitancias con la experiencia estética, es decir, con la no menos anfibia naturaleza de la obra de arte. En palabras de Broncano:

> En lo que llamamos la experiencia estética o en lo que llamamos experiencia religiosa hay una reconciliación con una forma de ser que está entre la vida y la muerte, entre la representación y la realidad, entre el cielo y la tierra, entre lo divino y lo humano. Esa frontera es realmente el lugar de la experiencia humana. Una experiencia de lo otro que adquiere densidad y peso cuando uno se encuentra ante un ser que no acaba de estar categorizado en una de las clases familiares que, por ser familiares, no despiertan esa forma especial de contacto con el mundo que llamamos experiencia (2009: 17).

Abocetado este paisaje de naturaleza zombificada —pues no está viva ni muerta— resulta más sencillo tematizar cómo se asienta en él nuestra lectura de *Cristo está en Tinder*, una pieza en la que, como decíamos antes, *aparentemente* no se habla de inteligencia artificial, pero en la que no se para ni por un momento de hablar de esa hambruna biónica, de esa desesperada necesidad de pensarnos y construirnos más allá de los límites de lo orgánico: de nuestra obcecada voluntad de devenir cíborgs. Desde el principio —me refiero, claro, al título—, se invoca un contorno especial del *inteligere* no natural —Tinder— y un nombre —Cristo— que no volverá a aparecer en toda la obra. Su presencia se ausenta, pues, y con ello también se absolutiza: Cristo está, como Dios, en todas partes, y por tanto también en Tinder; del mismo modo, y casi en hipálage, puede leerse que *hasta Cristo está en Tinder*, como si nadie pudiera sustraerse del poder subyugador del entorno *online*.

La obra entera podría analizarse como una concatenación muy estudiada de eventos de ciborgización cuya estructura aparece vertebrada por la presencia del único personaje que aparentemente sí es un cíborg: el perro animatrónico Tito. Si revisamos el storyboard sobre el que García trabajó para pergeñar la obra, nos encontramos rápidamente con una triple estructura mutante que se repite de manera periódica: cuerpos ajenos, palabras ajenas, los sueños ajenos.

Las tres patas de este esqueleto conforman parte de un inteligir artificial: el cuerpo que desconoce su mente y su conciencia (como un robot programado), la mente que desconoce su cuerpo (como una IA generativa), y el ámbito de la fantasía como territorio de pura virtualidad. A esa horfandad trimembre, no obstante, pertenecemos todos quienes antes nos preciábamos de *humanos*: nuestro es el silencio del cuerpo, nuestra la fantasmagoría de la identidad y la conciencia y nuestro, en fin, el caleidoscópico pantano de la creatividad.

Dentro de estas coordenadas no resulta tan extraño que el emblema escogido como imagen de marca de la obra —la que principalmente aparecía en los carteles promocionales— sea la de una moto embarrada. En el dossier del espectáculo, Rodrigo García describe así la genealogía de esta metáfora:

> En el espacio escénico hay una moto de motocross, embarrada.
> Es una escultura de fango —al estar fuera de contexto—.
> Un piloto o una piloto está encima, inmóvil, cubierta también de lodo, como una escultura de barro: jinete y animal mecánico esculpidos en barro: La Creación (García en Anónimo, 2023: 5).

La motocicleta y su motorista —cuyo casco despersonalizador tan fácilmente evoca al androide, al cíborg— constituyen una unidad inextricable de naturaleza y técnica; el barro, materia primitiva, tierra adánica, parece convocar en escena un nuevo hito fundador, un acto recreador para el ser biónico del presente.

A partir de este símbolo, la obra colecciona imágenes de perturbadora belleza que una y otra vez reafirman este mensaje. Vemos, por ejemplo, la yuxtaposición de una escena en la que los *performers* deambulan por el espacio enfundados en enormes abrigos de piel y de otra en la que, completamente desnudos, desatan sus instintos más primarios. Los abrigos, fabricados con pelo de animal (la naturaleza) son incapaces de servir como tegumento del

ser humano contemporáneo; recubiertos con ella solo se convierten en una informe piel de monstruosa apariencia, frente a la cual el desnudo integral reivindica la barbarie primaria más salvaje. Este rito de corporalidades ajenas se repite con variaciones sustanciales, pero no contradictorias. Por ejemplo, en otro momento veremos el cuerpo de una de las *performers* rodar por un gran montículo de patatas fritas muy cerca del cual se ha dispuesto un micrófono de ambiente que recoge el crujiente sonido resultante de la interacción del cuerpo con el *snack*. García quiere evocar en escena uno de tantos rituales ASMR que proliferan en las redes sociales, y que consisten en el placer que experimentan ciertos consumidores al escuchar en bucle sonidos susurrantes y reiterativos.

Las secciones de "Palabras ajenas" también definen el proceso de ciborgización del ser humano contemporáneo mediante diferentes estrategias que pretenden incidir en la continua cesión de nuestra voz, nuestra identidad y nuestra imagen en los contextos de intelección artificial, por ejemplo, en una aplicación de citas como Tinder. Se reitera en la pieza varias veces el recurso de hacer que los actores mimen el gesto mientras otras voces en off dicen su texto, procurando siempre generar el mayor disenso posible entre cuerpo y palabra —por ejemplo, que la voz de un niño brote del cuerpo de un hombre adulto—. Otro tanto puede decirse de la potente videoescena de Daniel y Arturo Iturbe con la que se introducen las secciones de "Los sueños ajenos", de una estética que bascula entre lo *pulp*, lo *camp* y lo *kitsch*, con no pocas referencias al mundo del cómic. Aquí los performers se convierten en actores con estrambóticos nombres de estrellas del cine argentino e italiano, o de vedettes de revista: Susú Pecoraro, Gianni Lunadei, Nélida Lobato, Mimí Pons, etc. "Sueños ajenos" constituye una ventana de videoarte hacia todas esas vidas-otras que impostamos, mejoramos, aderezamos y engalanamos en la parcela virtual de nuestro ser.

Como señalaba más arriba, esta satirización brutal del cíborg que somos posee, no obstante su risible carácter —*Cristo está en*

Tinder es, ante todo, una obra divertida, sarcástica, fresca y punzante— un poso de cierta grisura amarga, la que es propia del sinsentido y la vacuidad de toda entidad híbrida, mutante, inclasificable. El espectáculo, sobre todo a través de la presencia tierna y simpática de Tito, nos confronta con la condición melancólica del cíborg, que también es mezcolanza de parodia y tragedia, es decir, puro esperpento. En palabras de Broncano:

> La melancolía no es un estado de desencanto, sino de sabiduría. La melancolía moderna es la melancolía de las posibilidades no realizadas. La sabiduría del ciborg que siente que las cosas podrían discurrir de otra forma porque somos capaces y porque las posibilidades existen. La melancolía es la llamada de la imaginación a ver el mundo como una historia de posibilidades y es la tristeza de su no cumplimiento. No es, pues, una forma de enfermedad, sino la misma identidad de los seres de la frontera (2009: 277).

3. LA DISTOPÍA ROBÓTICA

Como señala Capeto (2021: 336), el sueño de un mundo en el que humanos y robots convivan ha estado presente en el teatro al menos desde *R.U.R* de Karel Čapek, una pieza de 1920. Desde mediados de los 90 la presencia de animatrónicos en el teatro ha venido siendo frecuente, y su desarrollo ha tenido un especial impulso, al menos desde que en 2014 la empresa Engineered Arts Limited patentara su *RoboThespian*, un androide no solo capaz de repetir texto previamente programado, sino también de hacer contacto visual con los compañeros de reparto e incluso alcanzar un cierto grado de improvisación (Sovhyra, 2021: 298). Cierta parte de la crítica ha acuñado el término de *actoroids* para definir este nuevo paradigma de interpretación (Teampău, 2022: 109). Las discusiones abiertas son muchas y no tendríamos espacio de profundizar en todas ellas, aunque parece importante siquiera mencionarlas. Para empezar, si entendemos la interpretación como la capacidad

de provocar en el público un cierto grado de *verdad* o *empatía*, ¿podrá un actoroide rebasar ese umbral? ¿Podrá hacerlo sorteando el famoso *uncanny valley*?[4]. ¿Puede alcanzar un actoroide un grado de autonomía y reacción (o de improvisación) que lo distancie verdaderamente de la marioneta? ¿O más bien no podremos superar la afirmación de Teampău: "Fundamentally, an actoroid is a puppet" (2022: 109)? Ya hay quienes aventuran algunas ventajas de los actoroides sobre los actores, como por ejemplo la capacidad de programarse en treinta lenguas distintas o de trabajar en condiciones climáticas adversas, si bien los 80.000 $ que todavía cuesta un RoboThespian de última generación pueden resultar disuasorios (Sovhyra, 2021: 300-301).

En todo caso, y volviendo a la cuestión de Tito en *Cristo está en Tinder*, pienso que la crítica precedente maneja con excesiva laxitud el término *robot* cuando lo aplica a las manifestaciones estéticas que nos ocupan, y que aún más inexacto puede ser hablar de "inteligencia artificial" en muchos de estos casos. Es cierto que la propia noción de inteligencia artificial es muy amplia e incluye tanto la capacidad de *razonar* como la de producir reacciones, pero no es menos cierto que, en todo caso, a la IA se le presupone un cierto grado de autonomía y de capacidad de interactuar genuinamente —y no de forma programada— con agentes externos. Muchas de las piezas que hasta ahora hemos comentado cuentan con robots programados para decir un texto en un determinado momento o para reproducir ciertos movimientos en el espacio, pero muy pocas cuentan con actoroides con verdadera autonomía e "inteligencia". El caso de Tito, el perro de *Cristo está en Tinder*, se trata de un animatrónico controlado por mando a distancia por un operario des-

[4] Sovhyra (2021: 296) repasa las diferentes posturas de la crítica al respecto de esta posibilidad. De su revisión de literatura se desprende una curiosa conclusión: los trabajos más escépticos con respecto a la posibilidad de una *actuación empática* de los actoroides son, precisamente, los más recientes, es decir, los que coinciden con un momento de mayor desarrollo de esta tecnología.

de fuera de escena[5]. Lejos de ser una inteligencia artificial *stricto sensu*, el mecanismo de Tito, aunque mucho más complejo, no es muy diferente del de un coche teledirigido o el de muchos juguetes animatrónicos, como el famoso perrito Poo-Chi que recordarán quienes fueron niños en el año 2000. A pesar de la complejidad y variedad de sus movimientos, Tito "is a puppet". Ello no le quita, por lo demás, ni un ápice de interés como recurso dramatúrgico, precisamente por la paradoja que suscita: Tito, que parece un robot, tiene un humano detrás de sí, mientras que los performers, que se presentan en apariencia humana, se obstinan en una existencia cíborg. En las diferentes acciones que le son atribuidas a Tito a lo largo de la obra —por ejemplo, entrar en un diálogo corporal casi circense con Elisa Forcano al principio del espectáculo, o bailar al son de la guitarra—, el público conecta empáticamente con el animatrónico —posiblemente, más que con los cuerpos humanos presentes en escena—, y solo cuando Tito se pone de pie y adopta una figura humanoide irrumpe el efecto de valle inquietante y el perro se nos manifiesta como una presencia un tanto perturbadora. Lo distópico se presenta a través de esa confusión voluntariamente buscada mediante la cual la humanidad se ve suplantada por Tito mientras que los humanos se ven progresivamente ciborgizados. El momento central para el robot en la obra sucede cuando la videoescena nos da acceso al software interno del robot, esto es, al "Diario de Tito", compuesto por un conjunto aleatorio y fragmentario de aforismos que redundan una y otra vez en la idea de la ciborgización del ser humano y la correlativa humanización del androide:

> Soy un robot. No tengo ni tendré arrugas con los años. No tendré achaques. No conoceré el amor. No sentiré envidia. No odiaré una ciudad ni me reiré de sus costumbres, nunca detestaré el brócoli ni

[5] Con toda probabilidad, Tito era uno de los robots cuadrúpedos Unitree Go2, diseñados por Synergy Tech, y de los que existen varios modelos en el mercado (https://store.synergytech.es/es/14-robots-cuadrupedos [24/07/2025]).

> querré ver muerto a nadie. Nunca sabré lo que se siente al hacerse viejo ni al beber whisky, nunca le tendré miedo a la muerte.

El rito de suplantación que representa la presencia de Tito en escena se consumaba cuando al final del espectáculo ninguno de los cuerpos humanos saludaba a los espectadores y solo Tito, con gran satisfacción y pronunciadas reverencias, acudía a recibir el aplauso del público. Última metáfora, o tal vez profecía, de un tiempo melancólico y postrimero. Albada de la edad del cíborg.

4. CONCLUSIONES AJENAS

Este trabajo se atribuyó la ambiciosa tarea de analizar dos aspectos del espectáculo *Cristo está en Tinder* —la aparente presencia de un robot en él y la no menos aparente negativa a hablar de la IA— enmarcándolos en el contexto de las dramaturgias relacionadas con la inteligencia artificial. Aunque sin duda las limitaciones de espacio imponen un carácter ciertamente sumario al tratamiento de algunos aspectos, considero que hemos logrado situar un caso de estudio en un paradigma global, trascendiendo, hasta cierto punto, la mera descripción de un espectáculo importante.

Lo más destacable de la obra que nos ocupa no es, por tanto, cómo se relaciona con la robótica o con la inteligencia artificial —su planteamiento a este respecto no resulta ni tan innovador como lo es el de *Una isla* ni tan desconcertante como el de *Uncanny Valley*—, sino más bien la reflexión que sobre nuestra propia naturaleza cíborg ofrece, porque la obra nos abisma a una toma de conciencia: la de que toda nuestra inteligencia es ya, en cierto sentido, artificial. Y ello produce melancolía, aunque no necesariamente pesimismo: nuestra ciborgización es el fruto, en última instancia, de nuestro contumaz inconformismo y de nuestra acendrada capacidad de imaginar y crear. Es un efecto, en resumidas cuentas, de nuestra vocación creadora. Como señala con acierto Broncano:

> Es el destino humano el vivir creativamente. Este vivir imaginativamente modificó la propia sustancia emocional de la que estaba hecho el cerebro cíborg. Las emociones que habían sido diseñadas como deseos impulsados por las necesidades se convirtieron en emociones configuradas por los espacios de posibilidad (Broncano, 2009: 276).

La obra de la que nos hemos ocupado en estas páginas, y en general el contexto dramatúrgico al que nos hemos acercado, nos arroja a una fragmentaria isla de posibilidad y nos obliga a mirarnos en un controvertido espejo de potencias insospechadas. *Cristo está en Tinder*, y nosotros también[6].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anónimo (2023). *Cristo está en Tinder (dossier del espectáculo)*. Madrid: Teatro de La Abadía.

Antúnez Roca, Marcel·lí (2016). *Sistematurgy*. Barcelona: Polígrafa.

Broncano, Fernando (2009). *La melancolía del ciborg*. Barcelona: Herder.

Capeto, Carla (2020). "Dramaturgy of Robots and Machines". *Proceedings of EVA London 2020 (EVA 2020) - AI and the Arts: Artificial Imagination*, 336-340. http://dx.doi.org/10.14236/ewic/EVA2020.60 [20/08/2025].

Haraway, Donna (2020). *Manifiesto cyborg*. Madrid: Kaótica Libros.

Horváth, Dóra (2025). "Curtain call for AI: Transforming theatre through technology". *Sustainable Futures* 9, 1-11.

Instituto Stocos (2022). *Embodied Machine*. Disponible en https://www.stocos.com/page/embodied-machine-2/ [20/08/2025].

[6] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/686242c00705a37a3d046946 [27/06/2025].

Pluta, Izabella (2021). "Robot-Author. Composite dramaturgy in Stefan Kaegi's *Uncanny Valley*". *Creating for the Stage and Other Spaces: Questioning Practices and Theories* 13, 699-710.

Romera Castillo, José (2024). "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada 23 (julio-diciembre)*, 165-180. Disponible en https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wpcontent/uploads/2025/02/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-23-Julio-Diciembre2024.pdf [20/08/2025]. También en su obra, *Teselas teatrales actuales* (Vigo: Ediciones Invasoras, 2025, 253-303).

____ (2025). "Inteligencia artificial y teatro". *Ideal. Diario Regional de Andalucía,* 20 de febrero, 21.

Sovhyra, Tetiana (2021). "Robotic Theatre: Comparative Analysis of Human and Mechanized Activities in the Creative Process". *Creative Studies* 14.2, 295-306.

Teampău, Radu (2022). "Emergence and Artificial Intelligence in the Performing Arts." *Colocvii Teatrale* 12.1, 105-13. doi.org/10.35218/tco.2022.12.1.09 [20/08/2025].

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL ESPECTÁCULO *UNA ISLA*, DE LA AGRUPACIÓN SEÑOR SERRANO

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE SHOW *UNA ISLA*, BY THE AGRUPACIÓN SEÑOR SERRANO

Begoña GÓMEZ SÁNCHEZ
Universidad Internacional de La Rioja / ITEM
begona.gomez@unir.net

Resumen: La inteligencia artificial (IA) ha irrumpido en nuestra sociedad del siglo XXI con enorme fortaleza en diferentes campos del conocimiento. En el ámbito teatral que nos ocupa se ha centrado principalmente en la creación artística como medio sustitutivo del saber humano, una faceta que genera bastante desconcierto en el ámbito cultural. Dentro de la creación teatral, la compañía barcelonesa agrupación Señor Serrano partió de todas estas premisas para la realización de uno de sus últimos espectáculos, *Una isla* de 2023. Sobre el continuo diálogo con las IA crearon un espectáculo cuyo texto y signos escénicos eran el resultado de esta conjunción. En consecuencia, este estudio profundizará en los mecanismos empleados para la creación teatral junto a la inteligencia artificial y analizará los resultados dramatúrgicos y escénicos del montaje *Una isla*.

Palabras clave: Inteligencia Artificial. Agrupación Señor Serrano. *Una isla*. Puesta en escena española siglo XXI.

Abstract: Artificial intelligence (AI) has burst into our 21st-century society with enormous strength in different fields of knowledge. In the theatrical field at hand, it has focused mainly on artistic creation as a substitute for human knowledge, a facet that generates considerable confusion in the cultural sphere. Within the theatrical creation, the Barcelona-based agrupación Señor Serrano started from all these premises for one of its latest shows, *Una isla* of 2023. Based on the continuous dialogue

with AI, they created a show whose text and stage signs were the result of this conjunction. Consequently, this study will delve into the mechanisms used for theatrical creation alongside artificial intelligence and analyze the dramaturgical and stage results of the production *Una isla*.

Keywords: Artificial Intelligence. Agrupación Señor Serrano. *Una isla*. 21st-century Spanish theater production.

1. INTRODUCCIÓN

La inteligencia artificial (IA) ha irrumpido en nuestra sociedad del siglo XXI con enorme fortaleza en diferentes campos del conocimiento. En el ámbito teatral que nos ocupa se ha centrado principalmente en la creación artística como medio sustitutivo del saber humano, una faceta que genera bastante desconcierto en el ámbito cultural. En este sentido, Macarena Estévez, experta en la ciencia del análisis de datos, argumenta que este es un fenómeno inevitable por el que "vamos a tener que aprender a convivir con esta manera de crear tan inmediata, tan democrática. Y tendremos que diferenciar entre el valor del arte humano vs el arte máquina, si es que lo hubiera" (Estévez, 2022: 7). Por otro lado, desde el ámbito teatral, el director de la compañía Teatro Arbolé, Esteban Villarrocha, reconoce el auge de las IA en detrimento de la espontaneidad del proceso creativo: "la industria creativa, de la misma forma que otras muchas industrias, está 'datificando' muchas fases de la cadena de valor y no solo la creación del producto, (…) dejando menos decisiones exclusivamente a la intuición" (Villarrocha, 2022: 24).

Dentro de la creación teatral, la compañía barcelonesa agrupación Señor Serrano partió de todas estas premisas para la realización de uno de sus últimos espectáculos, *Un isla* de 2023. Sobre el continuo diálogo con las IA crearon un espectáculo cuyo texto y signos escénicos eran el resultado de esta conjunción. En consecuencia, este estudio profundizará en los mecanismos empleados para la creación teatral junto a la inteligencia artificial y analizará los resultados dramatúrgicos y escénicos del montaje *Una isla*[1].

[1] Los materiales usados en este estudio, texto dramatúrgico y grabación han sido facilitados por la agrupación Señor Serrano. Estos son los siguientes: el texto

2. LA AGRUPACIÓN SEÑOR SERRANO

La agrupación Señor Serrano es una compañía de Barcelona fundada en 2006 y calificada como "una de les companyies més interessants del panorama escènic del nostre país" (Ciurans, 2020: 51). En la actualidad, está formada por Àlex Serrano en la dirección, Pau Palacios en el apartado de contenidos y Barbara Bloin como encargada de la producción. Sin embargo, en cada uno de sus montajes ha participado un destacado equipo técnico y creativo de marcada naturaleza multidisciplinar. Además, le ha sido otorgado el apoyo económico de instituciones nacionales e internacionales, hecho que no ha evitado que sus espectáculos provoquen cierto rechazo y controversia a causa de una de las premisas de su poética, situarse "en el camp de l'experimentació" (Ciurans, 2020: 55).

Quizás debido a esta reticente recepción, más localizada dentro del ámbito nacional, los circuitos de exhibición de la agrupación Señor Serrano se han centrado fuera de nuestras fronteras, espacios en los que ha cosechado reseñables éxitos favorecidos por determinadas constantes de su estilo: "la universalidad del lenguaje de la compañía le permite girar por espacios escénicos de todo el mundo, algo favorecido por la reducción del texto hablado y su subtitulación en cualquier idioma" (Teira Alcaraz, 2021a: 4). De igual modo, han recibido premios nacionales e internacionales por su labor innovadora y creativa entre los que destacan el "León de Plata de la Bienal de Venecia" (2015) y el "Premio Ciutat de Barcelona de Teatro" (2017).

Este último galardón supuso un punto de inflexión en su trayectoria puesto que el Teatre Lliure de Barcelona programó sus tres últimos montajes y, como consecuencia, las creaciones de Señor

---

dramatúrgico inédito es resultado del diálogo entre la compañía y la IA (Agrupación Señor Serrano, 2023b). La grabación pertenece a una función realizada en el Teatro Condeduque de Madrid el 27 de noviembre del 2023. Por último, para justificar el análisis se indican los tiempos de grabación. Estos aparecen entre paréntesis en el propio discurso para reducir el número de notas a pie.

Serrano se mostraron a un mayor número de público y crítica. Los espectáculos de la compañía, hasta la fecha de este estudio, son los siguientes: *Tenorio* (2024), *Una taula* (2023), *Una isla* (2023), *Extinción* (2022), *Olympus Kids* (2021), *The Mountain* (2020), *Garden Center Europa — 9ª Sinfonía de Beethoven* (2019), *Kingdom* (2018), *Birdie* (2016), *A House in Asia* (2014), *Brickman Brando Bubble Boom* (2012), *Katastrophe* (2011), *Contra.Natura* (2008), *Europa* (2007) y *Mil Tristes Tigres* (2006).

A causa de su constante evolución en la búsqueda de lenguajes dramatúrgicos y escénicos contemporáneos e innovadores, la compañía barcelonesa cuenta en sus casi veinte años de trayectoria con tres etapas perfectamente definidas por José Manuel Teira, el cual señala también los espectáculos que propiciaron estos cambios, *Katastrophe* (2011) y *Kingdom* (2018):

> En la fase inicial contaban con performadores en escena y vídeo cuyo peso en la dramaturgia de las piezas era en general equivalente. En la segunda etapa crece la videoescena, reciben mayor protagonismo las miniaturas, se limita la presencia de los performadores y se evitan las situaciones escénicas. En ella, (…) todo el texto está en *off* en pantalla. En la tercera y actual se reconcilia la acción performativa con la evolución de la videoescena en varias direcciones: el vídeo desaparece en algunos momentos, pero, cuando se utiliza, son exploradas nuevas funciones; se da más presencia a la acción escénica, donde hay buena cantidad de texto dicho por los performadores; y se amplía el uso del espacio y, por tanto, aumenta el formato (Teira Alcaraz, 2021a: 5).

Ciertamente la poética de la agrupación Señor Serrano entraña diversas variables que componen su original hacer escénico. Para comenzar, el proceso de trabajo se inicia con la investigación escénica a través de residencias en centros de creación. En estas muestran al público sus resultados en varias ocasiones hasta que finalizan y comienza el proceso de ensayos, también con espectadores. De

hecho, sus espectáculos no se cierran hasta que los estrenan (Fundación Teatro a Mil, 2018: s.p.). A partir de lo anterior, surge lo que la agrupación Señor Serrano denomina "espectáculos intermedia" (Agrupación Señor Serrano, 2025: s.p.) y que se podría definir como un tipo de dramaturgia en la que "el contenido dramatúrgico y la herramienta mediática caminan de modo trenzado" (Provencio, 2016: 121) como una "hibridación del lenguaje audiovisual con el teatral" (Teira Alcaraz, 2020: 468).

El primer elemento del contenido dramatúrgico es el texto, sin embargo la agrupación Señor Serrano no parte de un texto ya escrito sino que su creación es parte del proceso, de ahí que los periodos de realización del desarrollo de la dramaturgia de sus montajes sean más largos de lo habitual en comparación con los ensayos (Fundación Teatro a Mil, 2018: s.p.). De igual modo, estos incluyen temas actuales "incómodos" (Fundación Teatro a Mil, 2018: s.p.) pero desarrollados en contextos distintos. Esto último provoca que no se pueda clasificar como teatro documental sino más bien próximo al efecto de distanciamiento brechtiano en los que "el objetivo de las escenificaciones es la crítica social, realizada con humor mordaz" (Teira Alcaraz, 2021: 262). Por otro lado, los textos resultantes forman parte de los subtítulos del espectáculo para facilitar la traducción en la gira internacional. A nivel narrativo, se "plantean varias líneas narrativas discontinuas en torno a un tema principal" (Teira Alcaraz, 2021: 262) a pesar de, como se verá en epígrafes posteriores, el espectáculo a analizar, *Una isla*, es una excepción. También los textos se construyen sobre diversos "niveles de realidad, ficción, metaficción y metateatralidad" (Provencio, 2016: 122) con desenlaces abiertos que pueden ir evolucionando y cambiando a medida que se van representado.

A nivel escénico, en su poética no aparecen actores que encarnen unos personajes sino performance que realizan acciones en ausencia de la cuarta pared. Todo sumergido dentro de la dramaturgia intermedial de Señor Serrano con la preponderancia del video,

"tanto imagen escénica capturada en directo como pregrabada" (Teira Alcaraz, 2021a: 7) como con "atmósferas sonoras envolventes" (Provencio, 2016: 119). Finalmente, el elemento coreográfico es otra constante de su poética en cuanto posee una función dramatúrgica esencial. Pau Palacios declara que "sirve para dar un poco de aire antes de recogerlo todo. Son escenas que tienen contenido dramatúrgico y sentido y allanan el camino para el descenso a los infiernos" (Teira Alcaraz, 2020: 479).

Ciertamente, el campo de experimentación escénico de la agrupación Señor Serrano es un espacio idóneo para introducir nuevas experiencias teatrales con la novedosa técnica de la inserción de las IA en los procesos creativos.

3. *UNA ISLA*

3.1. Contexto de la puesta en escena

El espectáculo de la agrupación Señor Serrano *Una isla* se estrenó mundialmente el 7 de julio de 2023 en el GREC Festival de Barcelona[2]. Su gira en Madrid recaló poco después, desde el 26 al 29 de octubre de 2023 en el Teatro de Condeduque de la capital[3].

---

[2] Dirección y dramaturgia: Àlex Serrano y Pau Palacios. Asistente de dramaturgia y dirección: Carlota Grau.

[P]erformance: Carlota Grau, Lia Vohlgemuth, Sara Montalvão, Bartosz Ostrowski y nueve performance locales. Performance holográfica: Eva Torróntegui.Escenografía y vestuario: Xesca Salvà. Diseño de luces: Cube.bz. Música: Nico Roig. Vídeos holográficos: David Negrão. Vídeo *morphing*: Boris Ramírez. Programación de vídeo: David Muñiz. Regidora y performance: Camille Latron. Coordinación de producción: Barbara Bloin. Productores: GREC Festival de Barcelona, Câmara Municipal de Setúbal, Rota Clandestina, Festival Internacional de Teatro de Expressão Iberica (FITEI), Centro Cultural CondeDuque, Laboratorio de las Artes de Valladolid (LAVA), CSS Teatro Stabile di Innovazione del Friuli-Venezia Giulia, TPE / Festival delle Colline Torinesi, SPRING Festival, Feikes Huis, Departament de Cultura de la Generalitat. Con la colaboración del Ajuntament de Terrassa y Fabra i Coats Fàbrica de creació de Barcelona.

[3] El profesor José Romera Castillo (2024, 2025) se ha ocupado del estudio de la pieza.

La propuesta ideológica del espectáculo o núcleo convicción dramática se debate entre la posibilidad utópica de un mundo, una isla en este caso, en la que todos podamos convivir y, por qué no, incluso intercambiar nuestras opiniones divergentes. Señor Serrano afirma en su dosier al respecto: "un viaje (…), que nos lleva del "yo" al "yo" con los "otros", para preguntarse si es posible un "nosotros" (Agrupación Señor Serrano, 2023a: 3). Las palabras de Pau Palacios son muy esclarecedoras al respecto:

> La obra surge de la necesidad de hablar de la situación que vivimos (…). Estamos ante un mundo en el que parece que la polarización campa a sus anchas, un momento en el que pararse para escuchar al otro es un símbolo de debilidad, una derrota. En este sistema-mundo que hemos creado existen unos desafíos globales que necesitan un instante para la reflexión. Aunque no estemos de acuerdo en todo, tal vez existan unos mínimos para ponernos de acuerdo sin caer en la homogenización. Y hacerlo de una forma colectiva. De toda esta tensión nace *Una isla* (López Rejas, 2023: s.p.).

Para su consecución escénica, la compañía en su continuo camino evolutivo ha sentido la necesidad en este espectáculo de realizar un paso más en su poética e inaugurar una cuarta etapa de su trayectoria. En esta la imagen videográfica se fusiona con los elementos físicos de los *performances* a modo de coreografías para crear un lenguaje más plástico y poético con un texto que contiene los patrones clásicos dramatúrgicos de tensión aristotélica. Pau Palacios habla sobre ello: "puede decirse, que con *Una isla* Agrupación Señor Serrano entra en una nueva etapa de exploración artística, la que nos interesa hacer en estos momentos. Hay movimiento, pero no sé si lo llamaría danza porque tiene una intención muy teatral" (López Rejas, 2023: s.p.).

La recepción de *Una isla* contó con el "Premio de la Crítica de Barcelona" a *Mejores herramientas digitales* y con una serie de

titulares y comentarios de la crítica nacional que evidenciaban la importancia de las IA en el proceso creativo del espectáculo: "*Una isla*, la obra que escribió la inteligencia artificial" (Herrero, 2023: s.p.), "la compañía catalana sube al escenario del Teatro Conde Duque un nuevo dispositivo escénico con la ayuda de la inteligencia artificial" (López Rejas, 2023: s.p.) y "deja el campo abierto a futuros montajes a partir del diálogo de los seres humanos con la inteligencia artificial para visualizar sus formas de convivencia. Agrupación Señor Serrano tiene inteligencia y oficio para profundizar en un mundo aún en pañales" (Vicente Peiró, 2023: s.p.).

3.2. La inteligencia artificial en el proceso creativo

La agrupación Señor Serrano utilizó para el proceso de creación de *Una isla* varias IA. Para la creación del texto GPT-3, Bloom y ChatGPT y para la creación de imágenes: DALL·E, Stable Diffusion, Midjourney, FILM y Runway (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 6).

Este procedimiento era expuesto por la compañía desde las primeras palabras que aparecían como subtítulos del espectáculo, pero sin nombrar explícitamente a las IA:

> Este espectáculo tiene su origen en una serie de conversaciones realizadas a lo largo del año anterior al estreno. Para crear esta pieza, la compañía ha realizado una selección y edición de los textos de esas conversaciones, así como una interpretación de las propuestas escénicas que aparecieron en ellas.

De lo anterior se deduce un continuo diálogo con la IA, "como un dramaturgo más" (Herrero, 2023: s.p.) sin tomar de manera literal el orden secuencial de las conversaciones sino creando una dramaturgia que filtra el material fuente correspondiente a las conversaciones con la IA para luego, tal y como declara la compañía, hacer

"no lo que dice la IA, que es, al fin y al cabo, un colaborador más, sino lo que creamos entre todos" (López Rejas, 2023: s.p.).

En un principio, a nivel conceptual se parte del gusto de la IA por las metáforas. En el espectáculo se constata con este diálogo: "IA: Que podrían ser la metáfora de algo. / Dramaturgos: ¿Te gustan las metáforas?" (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 11-12) y partir de ahí se configura la metáfora de *Una isla*, una "metáfora perfecta sobre el ser humano y el diálogo con una persona que ve el mundo de una manera distinta a la mía" (Herrero, 2023: s.p.) "una metáfora del mundo que puede situarse en cualquier contexto localizable, como un vecindario o una institución", según palabras de Pau Palacios (López Rejas, 2023: s.p.).

En cuanto a los signos escénicos, y el continuo diálogo con las diferentes IA, el resultado en la puesta en escena fue la creación de grabaciones con las técnicas holográficas y de *morphing*[4]. Tanto en el diseño del espacio sonoro como en el de vestuario y escenografía se emplearon las IA específicas de imágenes para elaborar algunas de las ideas propuestas en el proceso de creación.

El espacio sonoro estaba diseñado por música electrónica que recreaba diferentes atmósferas como la naturaleza de la isla y acompañaba la acción de los conflictos dramáticos. El espacio escénico se componía de varios performances que significaban al 'yo', la performance principal que continuamente repite sus movimientos de yoga a modo de rutinas y que ve amenazado su confort en la isla debido a la llegada de los 'otros', hologramas cantantes, atletas aeróbicos de música electrónica y fanáticos aficionados al rugby también con movimientos coreográficos propios de la acción descrita de cada grupo (López Rejas, 2023: s.p.; Vicente Peiró, 2023: s.p. y Ximo, 2023, s.p.). Finalmente, la gama cromática del diseño

[4] Técnica holográfica: es una técnica avanzada de fotografía que consiste en crear imágenes tridimensionales basada en el empleo de la luz (Wikipedia, 2025: s.p.). Técnica morphing: consiste en un efecto especial que transforma la fotografía de un objeto real o una persona en la imagen de otro objeto real o persona (Alice, 2025: s.p.).

de vestuario estaba basada en colores primarios como el blanco y el rojo de la ropa deportiva que portaban los *performances* a modo de contraste con la cámara negra de la escenografía.

En definitiva, el diálogo del equipo creativo de agrupación Señor Serrano con las diferentes IA supuso la elaboración de una serie de recursos dramatúrgicos y escénicos que se analizarán en más profundidad en el siguiente epígrafe.

3.3. Los recursos dramatúrgicos y escénicos

Gran parte de los espectáculos de la agrupación Señor Serrano, tal y como afirma Pau Palacios, están compuestos por una dramaturgia no lineal tanto en el ámbito temporal como en el argumental (Fundación Teatro a Mil, 2018: s.p.). Por el contrario, *Una isla* posee un texto dramatúrgico con los patrones propios de la tensión aristotélica, con la estructura clásica de tensión, nudo y desenlace y con la forma dialogada. A pesar de esto último, no constan elementos propios de este tipo de dramaturgia como son la inserción de las acotaciones y la emisión del texto por parte de personajes. El texto dramatúrgico descrito, como ya se ha indicado con anterioridad, se emite a modo de subtítulos, existiendo una conexión directa durante el espectáculo con lo que se relatan en estos, por ejemplo, entre la descripción de la isla, sus habitantes y los conflictos y las imágenes visuales y sonoras de la escenificación.

La metáfora de la isla creada por la agrupación Señor Serrano y las IA posee una duración de sesenta y cinco minutos de espectáculo dividido en seis bloques, los cuales podrían corresponder con el concepto de cuadros escénicos. Sobre la estructura clásica de su dramaturgia, la presentación se sitúa dentro del Bloque 1 “Falsa escena de yoga” (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 2), formado a su vez por otros cinco bloques o escenas. En este bloque se presentan rasgos de la IA, identidad, naturaleza de su existencia y su deseo de ayudar con sus respuestas y rasgos de los dramaturgos claramente confrontados con esta, falta de confianza en la IA y reticencia a

los cambios en los procesos creativos "para robarme el trabajo" (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 5). Aparece por primera vez el conflicto del 'yo' individual frente al 'nosotros' o los 'otros' si bien la concordancia de objetivo entre los dramaturgos y la IA posibilita los primeros pasos en la creación de "una pieza escénica" (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 9): localización en una isla y situación dramática inicial —"un náufrago"— (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 15).

Una vez situada la acción, en el bloque o escena cuarta del Bloque 1, se proyectan unas líneas móviles, a modo de efecto video en vivo, con una red de triángulos y puntos sobre el fondo de la escena, probablemente con el intento de recrear el espacio imaginario seleccionado (12'). En el último bloque y final de la presentación se cita por primera vez a los "otros" (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 21) como "un punto de luz" (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 22) que se divisa a lo lejos. Seguidamente se produce la emisión del video *morphing* que parte del rostro deformado de la performance principal para luego mostrar la imagen pictórica de una isla[5] que se irá mutando en distintas proyecciones con momentos históricos de la convivencia de la humanidad, desde una vasija de la prehistoria a un mosaico romano y hasta la actualidad. Un idóneo marco que proyecta la metáfora de la isla y su conflicto inherente en el ser humano desde los inicios de las civilizaciones (20').

El nudo del espectáculo *Una isla* lo conforma desde el Bloque 2 al 5. En el Bloque 2 se concreta más la identidad y características de los 'otros' como unos cantantes de ópera (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 24) y se desarrolla más el conflicto con la negativa de los dramaturgos a relacionarse: "¿Y no podemos celebrar la vida cada uno a su manera?" (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 25). Tras el contenido textual de los subtítulos se proyecta el video holográfico (28'). En este se presentan a los 'otros', los cantan-

[5] Esta imagen surge de la serie de cuadros simbolistas *La isla de los muertos* del pintor suizo Arnold Böcklin.

tes de ópera con sus rostros compuestos por ventiladores a modo de, tal y como afirma la IA, "una isla llena de molinos de viento" (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 24) con claras reminiscencias al celebérrimo episodio de *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* de Miguel de Cervantes.

Tras ello, en el Bloque 3 la IA desarrolla su funcionalidad, dar respuestas. En este caso, los subtítulos son exclusivamente oraciones de la IA que definen distintos tipos del 'otro' con claras conexiones con la actualidad. Algunos ejemplos son los siguientes:

> Los accionistas de una empresa diciendo el código ético de una IA.
> Un albañil sin papeles construyendo el búnker de un millonario.
> Una joven feliz con una papeleta de Vox ante una urna.
> Una anciana muriendo sola.
> Trabajadoras luchando por mejores condiciones laborales
> (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 27-37).

A esta sucesión de subtítulos le acompaña una escena coreográfica (34'). Dentro de una gran burbuja de plástico se insertan a los 'otros', en este caso los *performances* atletas aeróbicos de música electrónica. La performance principal, con sus continuos movimientos de yoga, tras observarlos con detenimiento, se introduce en la burbuja e intenta, en vano, reproducir los movimientos de los demás. Del análisis de esta escena se deduce que todo ello es una estrategia dramatúrgica por reflejar la adaptación del ser humano a cada contexto.

En el Bloque 4 se profundiza en el desarrollo del conflicto. Dentro de los subtítulos, los dramaturgos manifiestan que prefieren estar en soledad con sus rutinas sin relacionarse con nada frente al argumento de la IA que aboga por la imposibilidad de ser autosuficiente, aunque concluye la parte textual de este bloque con la siguiente afirmación: "No hay nada que hablar" (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 42). Este texto se queda proyectado ante la visualización a modo de danza de la máxima tensión del conflicto. En

escena, se representa otra vertiente de los 'otros', las multitudes exacerbadas que, en este caso, son los *performances* de los fanáticos aficionados al rugby a los que se unen los atletas aeróbicos de música electrónica. No obstante, la performance principal se mantiene con sus ejercicios de yoga reiterativos como signo de su negativa a integrarse en este nuevo grupo (45').

El bloque 5 es la última parte del desarrollo de *Una isla*. Para dar paso al desenlace se añade una urgencia dramática que propone la IA: "La playa empieza a arder" (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 46). Los dramaturgos, herederos de la *hybris* de la tragedia clásica griega, se niegan a pedir ayuda y argumentan que "renunciar es aceptar la derrota" (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 43). A nivel escénico se presenta una composición escénica formada por dos grupos separados, la performance principal a un lado del escenario y en lugar opuesto el resto de performance (52').

En el desenlace contenido dentro del Bloque 6, los dramaturgos y la IA establecen sus posturas finales dentro del conflicto. Todo el texto se proyecta sobre una gran bandera amarilla, quizás, signo de una posible tregua final. En este, los dramaturgos cuestionan la creatividad de la IA mientras esta última continúa abogando por crear un 'nosotros' dentro de la sociedad. No obstante, llegan a un acuerdo en lo que al final del montaje se refiere "¿Una niña como metáfora de un nuevo inicio?" (Agrupación Señor Serrano, 2023b: 51). La aparición de la niña configura un último golpe de efecto. Disfrazada con una cabeza de búho y con un globo que, en la primera interrelación directa entre performance, se lo entrega a la performance principal creando un breve momento de fraternidad que es interrumpido bruscamente cuando la propia niña explota el globo y se hace el oscuro final de *Una isla*. Del análisis de este desconcertante final se deduce que tras la visualización del espectáculo, se potencia la imposibilidad de la relación entre el 'yo' con el 'nosotros' en la actualidad.

Para concluir con el estudio de los recursos dramatúrgicos y escénicos de *Una isla*, resulta interesante contrastar este análisis con las valoraciones que la crítica teatral realizó de estos.

Sobre los recursos dramatúrgicos, gran parte de las apreciaciones fueron bastante negativas. Algunas de ellas son las siguientes: "el discurso que sostiene el espectáculo, aunque ingenioso y lleno de ironías, es un tanto simple" (Vidales, 2023: s.p.), "la pieza estira el hilo de una simple premisa" (Fernández, 2023: s.p.) y "la dramaturgia que resulta del juego entre la compañía catalana y la inteligencia artificial es bastante irregular y poco convincente" (Sevilla, 2023: s.p.).

Por el contrario, las calificaciones de los recursos escénicos gozaron de apreciaciones bastante positivas que contrasta totalmente con las anteriores. Tales como: "vale la pena por su belleza plástica, con un precioso encuentro final con el simbólico búho amarillo" (Vicente Peiró, 2023: s.p.) y "la puesta en escena, generada por inteligencia artificial (de texto, de música y de imagen), es absolutamente espectacular y justifica por sí sola la entrada" (Sevilla, 2023: s.p.).

4. CONCLUSIONES

La agrupación Señor Serrano creó su espectáculo *Una isla* de 2023 junto con el uso de diversas inteligencias artificiales destinadas al tratamiento de texto y de imágenes. No obstante, la información sustraída de las IA fue empleado como material fuente a partir del que, tras un proceso de reconfiguración creativo por parte de Señor Serrano, se generó el texto dramatúrgico y los signos escénicos de la puesta en escena.

En este sentido, la agrupación tenía clara la propuesta ideológica que deseaba plasmar en su montaje previa a la colaboración con las IA: la imposibilidad de comunicación en el mundo contemporáneo pleno de opiniones polarizadas, es decir, la preponderancia del 'yo' frente al 'nosotros'.

Finalmente, *Una isla* supuso un nuevo hito en su trayectoria puesto que inauguró otra etapa creativa en la que la imagen videográfica se entrelazaba con elementos físicos formados por performance y por la danza. A nivel textual, aparecía un texto dramatúrgico con patrones de la tensión aristotélica, estructura clásica de presentación, nudo y desenlace y forma dialogada. En definitiva, una narrativa de naturaleza aristotélica que poseía una más que correcta correlación directa con un lenguaje escénico impregnado de nuevas tecnologías visuales[6].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agrupación señor Serrano (2023a). *Dosier de "Una isla"*. https://www.srserrano.com/es/una-isla-2/ [03/02/2025].

____ (2023b). *Texto dramatúrgico de Una isla*. Texto inédito.

____ (2025). *Sobre la compañía*. https://www.srserrano.com/es/company/ [03/02/2025].

Alice (2025). "Todo lo que quieres saber sobre el morphing". *Alicebiometrics.com*. https://alicebiometrics.com/todo-lo-que-quieres-saber-sobre-el-morphing/#:~:text=Consiste%20en%20un%20efecto%20especial,de%20origen%20y%20el%20final [02/03/2025].

Ciurans, E. (2020). "Agrupación Señor Serrano. Un radical lliure del nostre teatre". *Serra d'Or* 721, 51-55.

Estévez, M. (2022). "Sin miedo a la inteligencia artificial". *Anuncios: Semanario de publicidad y marketing* 17/01/2022, 7.

Fernández, I. (2023). "Solo una isla bonita". *Recomana.cat* 10/7/2023. https://www.recomana.cat/obra/una-illa/critica/solo-una-isla-bonita [02/02/2025].

Fundación Teatro a Mil (2018). *Clase Magistral: Viviendo del fracaso I. Agrupación Señor Serrano*, 30/07/2018. https://www.youtube.com/watch?v=oZgecG6ho4Q [02/02/2025].

[6] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685e45180a3efd8c880a0792 [26/06/2025].

Herrero, J. (2023). "*Una isla*, la obra de teatro que escribió la inteligencia artificial". *La Razón* 6/7/2023. https://www.larazon.es/cultura/teatro/isla-obra-teatro-que-escribio-inteligencia-artificial_2023070664a6ec8e3edc3a0001cab0a2.html [07/02/2025].

López Rejas, J. (2023). "Agrupación Señor Serrano instala la utopía en 'Una isla'". *El Español* 26/10/. https://www.elespanol.com/el-cultural/escenarios/teatro/20231026/agrupacion-senor-serrano-instala-utopia-isla/801420037_0.html [07/02/2025].

Provencio, J. (2016). "El lenguaje intermedial de la agrupación Señor Serrano". *ADE-Teatro* 161, 119-123.

Romera Castillo, J. (2024). "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 23 (julio-diciembre), 165-180. https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2025/02/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-23-Julio-Diciembre-2024.pdf [02/06/2025]. Y en su obra, *Teselas teatrales actuales* (Vigo: Ediciones Invasoras, 2025, 253-303).

_____ (2025). "Inteligencia artificial y teatro". *Ideal. Diario Regional de Andalucía*, 20 de febrero, 21. https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2025/02/de-buenas-letras-25-02-20.pdf [02/06/2025].

Sevilla, G. (2023). "Un test de turing teatral". *Recomana.cat* 26/7/2023. https://www.recomana.cat/obra/una-illa/critica/un-test-de-turing-teatral [02/02/2025].

Teira Alcaraz, J. M. (2020). "La crítica social de Agrupación Señor Serrsno a través de la dramaturgia intermedial. Entrevista a Pau Palacios". *Anagnórisis. Revista de investigación teatral* 22, 467-484.

____ (2021a). "Análisis de la videoescena para la crítica social en el teatro intermedia de Agrupación Señor Serrano". *Estudis Escènics* 46, 1-22.

____ (2021b). “Recursos videoescénicos en la dramaturgia intermedial. Análisis de *The Mountain* de Agrupación Señor Serrano”. *Caracol* 22, 254-285.

Vicente Peiró, J. (2023). “Inteligencia artificial”. *Las Provincias* 19/1/2024. https://www.lasprovincias.es/culturas/teatro/jorge-peiro-inteligencia-artificial-20240119120557-nt.html [07/02/2025].

Vidales, R. (2023). “La inteligencia artificial eres tú”. *Babelia* de *El País* 27/10/2023. https://elpais.com/babelia/2023-10-27/la-inteligencia-artificial-eres-tu.html [07/02/2025].

Villarrocha, E. (2022). “Editar teatro ¿tiene futuro? Y si tiene, ¿qué futuro nos espera?”. En *Marketing digital para editoriales*, L. Sánchez Caro (dir.), 20-24. Asociación Cultural Artistas.

Wikipedia (2025), “Holografía”. *Wikipedia.es*. https://es.wikipedia.org/wiki/Holograf%C3%ADa [07/03/2025].

Ximo (2023). “El TEM presenta ‘Una isla’, una reflexión sobre el futuro colectivos ante desafíos como la IA”. *Valencia City*. https://valenciacity.es/actualidad/el-tem-presenta-una-isla-una-reflexion-sobre-el-futuro-colectivo-ante-desafios-como-la-ia/ [07/02/2025].

LA IA, UNA HERRAMIENTA PARA CONCLUIR TEXTOS INACABADOS: *MORIR UNA SOLA VEZ*, DE PINO OJEDA

AI, A TOOL TO CONCLUDE UNFINISHED TEXTS: *TO DIE ONLY ONCE* BY PINO OJEDA

María del Mar LÓPEZ CABRERA
Teatrales - Asociación de Investigación en Estudios Teatrales
mlopcabe@gobiernodecanarias.org

Resumen: Es una realidad incuestionable el hecho de que la inteligencia artificial se está aplicando de diversas maneras en la literatura en general y en el teatro en particular con mayor o menor fortuna. Un ejemplo de ello es el proyecto *El poder de la palabra* llevado a cabo por el Cabildo de Gran Canaria, en el que se ha recuperado una obra de teatro inédita e inconclusa de Pino Ojeda y se ha completado utilizando la inteligencia artificial. En nuestra comunicación repasaremos los usos que se están dando a la IA en la literatura y, más concretamente en el teatro, recordaremos quién era Pino Ojeda y profundizaremos en la realización del proyecto *El poder de la palabra*, a la vez que analizaremos sus resultados.

Palabras clave: Inteligencia Artificial. Teatro. Pino Ojeda. *Morir una sola vez.*

Abstract: It is an undeniable reality that artificial intelligence is being applied in various ways in literature in general and in theater in particular, with greater or more limited success. An example of this is the project “The Power of the Word”, carried out by the Cabildo of Gran Canaria, in which an unpublished and unfinished play by Pino Ojeda has been recovered and completed using artificial intelligence. In our presentation, we will review the uses currently being given to AI in literature, more specifically in theater, recall who Pino Ojeda was, and explore the development of the project “The Power of the Word”, while also analyzing its results.

Keywords: Artificial Intelligence. Theatre. Pino Ojeda. *To die only once*.

1. EXORDIO

Es para mí un honor participar en este Seminario organizado por el profesor José Romera y su equipo del SELITEN@T. A ellos quiero agradecer que aceptaran mi propuesta de comunicación y me permitieran intervenir en este prestigioso foro. La UNED es la universidad en la que me licencié y doctoré —con una tesis dirigida, precisamente, por el Dr. José Romera Castillo[1]—, con lo que se justifica el sentimiento de orgullo y pertenencia que me invade a la hora de presentar este trabajo.

2. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL TEATRO

La inteligencia artificial (IA) es una disciplina que nace oficialmente en el año 1956 en el Dartmouth College, en Hanover (Estados Unidos), durante un curso de verano organizado por cuatro investigadores estadounidenses: John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester y Claude Shannon. Este grupo de investigadores se planteó introducir capacidades cognitivas dentro de la informática, entendiendo por capacidades cognitivas la capacidad de comprender un idioma, generar textos, reconocer objetos, realizar predicciones, simulaciones, abstracciones, etc. Según Romera Castillo (2024: 174) la llamada inteligencia artificial (IA) "se ha definido como la combinación de algoritmos, a través de los ChatGPT y sus semejantes, que se programan para que una máquina realice acciones que hasta ahora hacían los seres humanos". Por su relación con el tema de nuestra comunicación, dentro de la IA destacaremos dos ramas principales: el aprendizaje automático,

[1] María del Mar López Cabrera, *El teatro en Las Palmas de Gran Canaria (1853-1900)*, defendida el 11 de enero de 1995, que puede leerse en https://www.uned.es/universidad/inicio/dam/jcr:7e743816-c235-4add-8da4-797b0e86d745/LopezCabrera.pdf [06/06/2025]. Parte de ella se publicó con igual título (Madrid: Fundación Universitaria Española, 2003).

que consiste en desarrollar algoritmos que permiten a las máquinas aprender de datos y mejorar su desempeño sin necesidad de ser programadas explícitamente; y la IA generativa, que se dedica a crear contenido nuevo, como imágenes, música o texto, que imita patrones humanos, aprendidos de datos existentes y de unos entrenamientos previos.

La IA se está aplicando en la literatura de diferentes maneras: en la crítica literaria, como podemos ver en la charla *Apocalípticos o integrados. La crítica frente a las plataformas digitales y la IA*, en la que participó entre otros Gabriel Sevilla, crítico teatral y profesor de la Universidad Internacional de la Rioja[2], que comentó un experimento realizado con la IA a la que solicitó que elaborara una crítica de la representación de *Malinche* y la comparó con la realizada sobre este espectáculo por Raquel Vidales en *El País* el 16 de septiembre de 2022, llegando a la misma conclusión que Fernando Broncano en su ponencia *Pros y contras de la inteligencia artificial*: "las creaciones hechas por las máquinas no nos interpelan; son correctas, pero carecen de emoción"[3]; en la creación de obras literarias, llegándose a dar el caso de que estas han ganado premios en certámenes literarios como ocurrió con la escritora japonesa Rie Kudan, que confesó haber utilizado la IA para escribir el 5% de su libro *Tokyo Simpathy Tower*, ganador del prestigioso Premio Akutagawa a la mejor novela de ficción de un escritor novel prometedor; como apoyo a los autores en la generación de nuevas ideas; colaborando en el proceso de revisión y edición de las obras, etc.

---

[2] "Semana Crítica. Reflexiones en torno a los desafíos y posibilidades de la crítica de teatro, cine, literatura y arte contemporáneo", que tuvo lugar en el Centro Cultural de España en México del 11 al 14 de noviembre de 2024 (https://youtu.be/n7-JDhjuK0Y?si=QHKoFde0pd-v9-As [02/01/2025]).

[3] "*Futuraescena*, foro de pensamiento y debate sobre el desarrollo global de las artes escénicas en España al servicio del sector escénico", organizado por la Academia de las Artes Escénicas de España que tuvo lugar en la Nave de Intermediae de Matadero Madrid los días 28, 29 y 30 de enero de 2025 (https://youtu.be/8VPUvGKh1YU?si=mCh7dpEsZZXZ0f5 [02/02/2025]).

Pero ¿qué ocurre con las artes escénicas? En la página principal del *Blog de AI de ChatGPT en español — ChatGPT España*, hemos encontrado una entrada titulada *Cómo la IA está Mejorando el Mundo del Teatro y la Actuación*[4] en la que se exponen los elementos del arte escénico en los que el empleo de algoritmos de inteligencia artificial han contribuido a su desarrollo y mejora: diseño de escenarios, optimización de la iluminación y el sonido, creación de experiencias inmersivas, creación y análisis de guiones, análisis y predicción de las reacciones de la audiencia, comentarios en tiempo real para artistas que permiten retroalimentación durante los ensayos, coreografía asistida por IA, interacción y participación de la audiencia, experiencia teatral personalizada y adaptada a las preferencias de los espectadores, optimización de la venta de entradas mediante análisis predictivos y campañas promocionales. La conclusión que extrae al respecto es que, si bien la relación entre IA y teatro es muy beneficiosa y prometedora para este, los avances que proporciona "plantean desafíos relacionados con la ética, la autenticidad y la preservación de la creatividad humana en las artes".

Nuria Lloret, catedrática en la Universidad Politécnica de Valencia, en su ponencia *La transformación digital de las artes escénicas. Retos y oportunidades con la irrupción de la IA*, presentada en "*Futuraescena*, foro de pensamiento y debate sobre el desarrollo global de las artes escénicas en España al servicio del sector escénico", señala dos pilares fundamentales en la relación de la IA con las artes escénicas: colaboración entre tecnología y creatividad, por las oportunidades que ofrece la primera, y expansión de los límites artísticos, porque se pueden utilizar diferentes disciplinas en una misma actividad; todo ello dando espacio al ser humano creador e investigador y destacando su capacidad para tomar decisiones y para suscitar emociones. Y añade las siguientes áreas de aplicación: creación de coreografías y movimientos, generación de diseño so-

[4] https://chat-gpt-españa.es/ia-en-el-teatro/ [28/05/2025].

noro y visual, interacción en tiempo real con actores y público, y diseño de escenarios virtuales y entornos inmersivos[5].

Como vemos, la relación entre la inteligencia artificial y el teatro es muy fluida y prometedora, ya que puede ayudar a los artistas en sus procesos de creación y puesta en escena de mil maneras, aunque son estos los que realmente tienen el poder de decisión necesario para imprimir a sus obras el carácter, el alma y la pasión humanas que la IA no les puede dar.

3. PINO OJEDA

María del Pino Ojeda Quevedo, conocida como Pino Ojeda (Teror, 1916-Las Palmas de Gran Canaria, 2002), fue una mujer adelantada a su tiempo, escritora y artista plástica que cultivó varios géneros: poético, narrativo (novela y cuento), teatral, pictórico, cerámico y escultórico. También gozó de prestigio como editora, regentó una librería y se convirtió en la primera mujer en Canarias en fundar y dirigir una galería de arte.

Comenzó a escribir poesía a partir de la trágica muerte de su marido, acaecida en marzo de 1939, en el frente de batalla de Extremadura, durante la guerra civil española. Ese mismo mes escribió su primer poema, "In memoriam", en el que recordaba los momentos previos a la partida de su esposo. Su trayectoria poética se inició en la revista tinerfeña *Mensaje* (1945-1946), dirigida por Pedro Pinto de la Rosa, donde dio a conocer algunos de sus poemas. Esta revista también publicó su primer libro, *Niebla de sueño* en 1947.

En 1950 escribió *Morir una sola vez*, drama en un acto y un cuadro, obra teatral que ha sido protagonista del proyecto *El poder de la palabra* del que trataremos más adelante. De 1951 data su obra de teatro *El río no vuelve atrás*, comedia dramática en tres actos que estuvo a punto de llevar a las tablas en 1956 en La Buhardilla (Barcelona) pero que no llegó a estrenarse debido el falleci-

[5] https://youtu.be/Kc8wOCE8WLc?si=w5HCM98gNgOg-gGN [02/02/2025].

miento de Diego Asensio, director del espacio. De ese mismo año, 1951, son las piezas teatrales *Razones para morir*, *Píramo y Tisbe* y *En la hora de la verdad*, inéditas.

En 1952 Pino Ojeda fundó, desde Gran Canaria, la revista *Alisio. Hojas de poesía*, que vio la luz hasta 1955, y en la que publicaron autores destacadísimos de la época, como Juan Ramón Jiménez, Vicente Aleixandre, Carmen Conde, Gerardo Diego, Pedro Salinas, Gabriel Celaya, o el pintor e ilustrador Juan Ismael; todos ellos, amigos de la autora con los que mantuvo correspondencia epistolar.

En 1953, logró el primer accésit en el premio Adonais con su poemario *Como el fruto en el árbol*, que sería publicado en 1954. Este galardón, el más prestigioso del país en poesía, favoreció que la autora empezara a ser reconocida a nivel nacional dentro del gremio de escritores, realizando lecturas y recitales en ciudades como Madrid, Barcelona o Valencia, donde reforzó sus lazos de amistad con los autores españoles de posguerra. Colaboró en el número 2 de la revista tinerfeña *Gánigo* correspondiente a los meses de marzo-abril con el poema titulado "Deseo inalcanzado"; y en el primer número de la revista *Mujeres en la Isla* con el poema "A los hombres". Este año escribió dos obras de teatro, *El hombre que se quedó en la guerra*, comedia dramática en tres actos y dos cuadros y *El cuadro del niño dormido*, esta última aún no editada.

En 1954, además de escribir "Canto a la tristeza", en el número 7 de la revista *Gánigo* correspondiente a los meses de enero-febrero y "Si las cosas hablaran" en el número 9 de los meses mayo-junio de dicha revista, Pino Ojeda resultó finalista del premio Nadal con su novela *Con el paraíso al fondo*, que permanecería inédita hasta 2017. De 1954 también datan dos obras de teatro, *Caleidoscopio* (Ojeda, 2025), comedia dramática teatral en tres actos y *El gran cobarde*, drama en dos actos.

En 1956, Pino Ojeda recibió el Premio Tomás Morales con *La piedra sobre la colina*, un poema dividido en doce estancias

publicado en 1964. En 1967 vuelve a colaborar con la revista *Gánigo* —de la que es suscriptora de honor—, publicando un poema sin título en el número 56-7. En 1987 apareció *El alba en la espalda*; y en su edición se incluyó una carta de Juan Ramón Jiménez dirigida a la escritora grancanaria. El mismo título, de hecho, está inspirado en el verso juanramoniano "ya te da el alba en la espalda". En 1993 se publicó *El salmo del rocío*, libro de poemas que obtuvo el Primer Premio Mundial de Poesía Mística, convocado por la Fundación Fernando Rielo en 1991. Póstumamente se editó *Árbol del espacio* (2007), ilustrado por Plácido Fleitas y Juan Ismael.

Además, Pino Ojeda combinó su faceta literaria con la plástica. En el ámbito pictórico, logró exponer su obra en países como Estados Unidos, Suiza, Suecia, Alemania, Francia e Italia, realizando exposiciones individuales y colectivas, itinerantes y permanentes, en museos y galerías, además de ser alabada por renombrados críticos de arte, que la consideran una de las precursoras del arte abstracto en Canarias. En los años cincuenta fundó la *Galería Arte* o *Sala Arte* —de ambas formas fue conocida— en la Playa de Las Canteras de la capital grancanaria, dedicada exclusivamente a la exposición y la venta de obras de numerosos artistas plásticos.

Centrándonos en su teatro (Ojeda, 2021), nos podemos plantear cuál es el peso específico de este en el desempeño de una autora tan polifacética. Alejandro Coello, encargado de la edición de tres de sus obras señala al respecto:

> Esta es una cuestión clave. Tan solo escribió teatro entre 1950 y 1954. En esta época, se dedicó a la poesía, a la pintura, a la música, a la edición de *Alisios* y el teatro, que, a veces, resulta ingrato. Tanta efervescencia creativa y reconocimientos en otras disciplinas encontró trágicamente la ausencia de representaciones. Quizá, por ello, Pino dejó de escribir teatro, aunque para esos cinco años se

> propuso concebir nueve obras. Algunas son tan solo bocetos, pero le rondaban por la cabeza varias ideas[6].

En cuanto a cómo era su dramaturgia, podemos señalar en ella algunas influencias, como por ejemplo la conexión existente entre *El hombre que se quedó en la guerra* con *Historia de una escalera* de Buero Vallejo; o entre el uso del tiempo en el teatro de Pino Ojeda con el teatro anglosajón. También se interesa por algunas cuestiones del realismo social, como en *Morir una sola vez* y *El gran cobarde*. Resulta, asimismo, llamativo el compromiso de la autora con su tiempo, como se puede comprobar en *El río no vuelve atrás*, en donde se enfrenta a temas como el aborto, el adulterio o las enfermedades venéreas.

Para Alejandro Coello, "el lugar de Pino Ojeda está entre el teatro que escribieron en esta época Claudio de la Torre y Antonio Buero Vallejo" y considera *El gran cobarde* "la culminación de su trayectoria dramatúrgica", por ser la obra más completa y redonda —un testimonio duro de la persecución política del bando perdedor en la Guerra Civil Española—, en la que hace un ejercicio verdaderamente moderno con el uso del tiempo, la intriga y la resolución de la misma. En cuanto a los temas tratados por la autora, destacan entre ellos las consecuencias de la guerra y los derivados de las relaciones interpersonales, donde la institución matrimonial es puesta en duda.

Otra obra muy interesante es *Caleidoscopio*, comedia dramática teatral en tres actos recientemente editada, en la que Pino Ojeda aborda el contexto del desamparo social de la mujer durante la posguerra desde las convenciones melodramáticas, denunciando sobre la escena otra violencia muy concreta: la ejercida específicamente en el mundo de las artes escénicas, tema también tratado por

---

[6] En la entrevista realizada por Maica Rivera a Alejandro Coello con motivo de la presentación del volumen 55 de la Biblioteca Básica Canaria dedicado al teatro de Pino Ojeda (https://www.icdcultural.org/colecciones [25/05/2025]).

Josefina de la Torre. Esta obra se aleja de los cánones que regían la escena estatal de esos años, caracterizada por un teatro de evasión y entretenimiento que se vio obligado a convivir con otro moralizante, ideológico y afín al régimen.

De todo lo anterior se desprende que Pino Ojeda fue una mujer polifacética que se interesó por el teatro, aunque las limitaciones propias de su condición de mujer, isleña, alejada de los círculos artísticos, en una época dura de nuestra historia como fue la posguerra, condicionaron la puesta en escena de sus obras —que no llegaron a representarse— y la llevaron a centrarse en otras disciplinas artísticas en las que fue más reconocida.

4. EL PODER DE LA PALABRA: EL ÚLTIMO PINOJEDA

Este proyecto responde a una campaña de difusión del patrimonio cultural y literario grancanario, dirigida, principalmente a jóvenes de entre 16 y 20 años, que fue realizada por el Cabildo de Gran Canaria en 2024.

La campaña tuvo como objetivo destacar el patrimonio cultural literario de autores grancanarios —en este caso se escogió a Pino Ojeda—, subrayando la importancia de la lectura, la escritura y el uso de la palabra en la formación de una ciudadanía libre. Su desarrollo completo se aloja en elpoderdelapalabra.com, una *landing page* donde se encuentran todas las piezas producidas:

- Pieza audiovisual que contextualiza la vida y obra de Pino Ojeda y explica el proceso de creación del final de la obra inacabada con IA.
- Edición de la obra inacabada y de la obra completada con IA en formato pdf.
- Espacio blog participativo en el que cada persona puede aportar su propio final.
- Pódcast o ficción sonora que recrea la obra completada con IA.

- Breve biografía de Pino Ojeda y enlace a la web de la Fundación Canaria Pino Ojeda.
- Programa de actividades de los centros culturales y museísticos del Cabildo de Gran Canaria vinculados a la campaña.
- Destacado con declaraciones de los protagonistas de la pieza audiovisual.
- Apartado de noticias relacionadas con la campaña y con actividades vinculadas con la lectura, la escritura y la creación en todas sus formas.

La publicidad de esta campaña se encargó a la empresa 22GRADOS que nos ha relatado a través de su Account Manager, Irene Nuño[7], cómo se gestó:

> Desde el inicio, trabajamos en base a un detallado briefing proporcionado por el cliente, que delineaba objetivos claros y el público específico al que querían llegar. Nos enfocamos en conectar la tradición creativa con las nuevas formas artísticas y literarias, dirigiéndonos especialmente a jóvenes residentes, centros educativos, universidades y profesores de diversas disciplinas. En colaboración estrecha con el departamento de comunicación de la Consejería de Cultura y su servicio de Ediciones, nos adentramos en la obra inacabada de Pino Ojeda, *Morir una sola vez*, escrita en 1950. Desde la Consejería nos pusieron en conocimiento de esta obra inacabada y con este descubrimiento, su nieto, Domingo Doreste, nos facilitó la obra que cobró nueva vida mediante inteligencia artificial generativa. Utilizando el conocimiento y los textos existentes sobre la autora, completamos la obra, viviéndola casi 75 años después de su concepción original.

[7] En un correo electrónico en el que respondió a nuestra solicitud de información (17/02/2025).

La campaña no se limitó a la producción de un *spot* principal, sino que se extendió a múltiples medios y plataformas para crear una experiencia integral. Además del *spot*, que exploraba el hallazgo y la finalización de la obra con inteligencia artificial, se desarrolló una ficción sonora tipo *podcast* de la obra teatral, enriquecida con voces expertas y conocidos actores locales como Mingo Ruano y Luifer Rodríguez. Un hito clave fue la presentación en el Teatro Cuyás, donde más de 700 estudiantes de bachillerato de toda la isla experimentaron en directo la obra de Pino Ojeda, acompañada por la dirección artística y el universo sonoro de Belén Álvarez de LAJALADA.

La integración de inteligencia artificial en la campaña generó un debate enriquecedor, invitando a los estudiantes a imaginar y crear sus propios finales para la obra incompleta. Este enfoque participativo no sólo enriqueció la experiencia teatral, sino que también promovió la reflexión y la creatividad entre los jóvenes espectadores y sus educadores.

Para difundir ampliamente la campaña, se creó la plataforma elpoderdelapalabagrancanaria.com, donde todas las piezas estaban disponibles y se complementó con una estrategia publicitaria integral que incluyó televisión, radio, cine, prensa digital y una presencia destacada en medios digitales y redes sociales como YouTube, Facebook, Instagram, TikTok y plataformas de podcast como Spotify e iVoox.

Por lo que respecta a la inteligencia artificial, la herramienta utilizada fue IA Claude que destaca por su enfoque en la seguridad y el control y se centra en el razonamiento matizado y el trabajo analítico detallado. Se hizo uso de inteligencia artificial generativa, que utiliza los datos para crear contenido nuevo y se nutrió con numerosa información sobre Pino Ojeda que compartió su nieto y presidente de la Fundación Canaria Pino Ojeda, Domingo Doreste: biografía, catálogos, fotografías, su única novela *Con el Paraíso al fondo*; el libro escrito por su nieto *Una mujer sin fronteras* y sobre

todo sus obras de teatro: *El gran cobarde*, *Calidoscopio*, *El río no vuelve atrás*, *El hombre que se quedó en la guerra*; *Las Máscaras* y *Morir una sola vez* (obra inacabada en cuestión objeto de esta campaña).

El proceso de finalización de la obra *Morir una sola vez* se puede resumir en seis pasos, tal como nos continúa detallando Irene Nuño[8]:

Paso 1: Análisis de obras completas de Pino Ojeda

1. Selección de obras: Se eligieron las obras completas de Pino Ojeda.
2. Lectura y análisis: Se realizó una lectura detallada de ambas obras, prestando especial atención a la estructura narrativa, desarrollo de personajes, diálogos y finales.
3. Identificación de estilo: Se identificaron los elementos característicos del estilo de Pino Ojeda, incluyendo:
4. - Diálogos profundos y emocionales.

- Temas recurrentes de resignación, moralidad y redención.
- Escenarios detallados que reflejan el estado emocional de los personajes.
- Finales con un clímax emocional fuerte y un sentido de justicia o redención.

Paso 2: Comparación de estructura y temática

1. Esquema de sucesos: Se elaboró un esquema de sucesos para cada obra, destacando los momentos clave y cómo se desarrollan los finales.
2. Temática común: Se compararon los temas principales de las obras con la trama de *Morir una sola vez* identificando las similitudes y diferencias.

[8] En un correo electrónico en el que respondió a nuestra solicitud de información (17/02/2025).

3. Identificación de elementos clave: Se destacaron los elementos clave que deberían estar presentes en el nuevo final para mantener la coherencia con el estilo de Pino Ojeda.

Paso 3: Elaboración del primer final

1. Desarrollo de diálogos: Se escribieron diálogos que reflejan la profundidad emocional y los conflictos internos de los personajes, similar a los diálogos en las obras analizadas.
2. Desenlace dramático: Se desarrolló un desenlace en el que el soldado toma una decisión significativa que refleja su humanidad y conflicto moral, mientras que el hombre reflexiona sobre su vida y muerte.

Paso 4: Revisión y refinamiento

1. Comparación con la trama original: Se verificó que el nuevo final concuerda con la trama original de "Morir una sola vez".
2. Refinamiento de diálogos: Se profundizaron los diálogos para aumentar la carga emocional y asegurar que sean memorables, en línea con el estilo de Pino Ojeda.
3. Elementos de vigilancia y juicio: Se mantuvo la presencia del centinela como una figura de vigilancia y juicio, añadiendo tensión al desenlace.

Paso 5: Desarrollo del final alternativo

1. Reescritura del final: Se reescribió el final para profundizar en las emociones y los diálogos de los personajes, haciendo que las conversaciones sean más extensas y reflejen el estilo de Pino Ojeda.
2. Clímax emocional: Se añadió un clímax emocional fuerte, con un enfoque en la esperanza y redención, asegurando que los personajes tengan un cierre significativo y coherente con el estilo identificado.

Paso 6: Revisión final y validación

1. Revisión completa: Se revisó todo el proceso y los finales escritos para asegurar la coherencia y fidelidad al estilo de Pino Ojeda.
2. Validación con trama original: Se validó que los finales propuestos reflejan adecuadamente la trama original de *Morir una sola vez* y mantienen la integridad de la narrativa y el desarrollo de personajes.
3. También se hizo una reflexión sobre los finales de otras obras de teatro para entender cómo terminaban.

Sobre esta experiencia y su resultado hemos recabado la opinión de Blanca Hernández Quintana, experta en la obra de Pino Ojeda, vocal de la Fundación Canaria Pino Ojeda, amiga personal de la escritora, participante en el vídeo que inicia la página web del proyecto y profesora de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, que nos ha dicho lo siguiente[9]:

> Creo que la iniciativa del Cabildo de Gran Canaria, llevada a cabo a través de la Consejería de Cultura, es muy interesante. La IA es una herramienta valiosa y complementaria, que plantea retos interesantes, pero también muchos interrogantes. La propuesta de que sea la IA la encargada de ponerle un fin a esta obra inacabada es un juego experimental que permite atraer al público más joven, invitarle a su lectura y conocer la obra de Pino Ojeda. Tal y como era Pino Ojeda, creo que le hubiese parecido una idea interesante: a ella le gustaba experimentar, alimentar su curiosidad, jugar con las posibilidades del lenguaje, conocer nuevos instrumentos creativos. Permite explorar nuevas posibilidades y desafíos, aunque creo que debe haber un equilibrio. Esta iniciativa, además, da visibilidad a su obra y pone en valor su producción literaria.

[9] En un correo electrónico en el que respondió a nuestra solicitud de información (03/02/2025).

Por lo que se refiere a la creación literaria, opina que:

> es complicado que la IA sepa captar las emociones, la esencia de la naturaleza humana, conseguir profundidad en el análisis y la construcción de los personajes, desarrollar la mirada crítica, captar la importancia de los silencios, por ejemplo. Es complicado que pueda acceder a determinados vericuetos de la realidad producto de la observación, la experiencia y la reflexión humana. Resulta complejo que pueda identificar las singularidades del estilo y de la mirada de la autora (de cualquier autor), que pueda captar la subjetividad y la carga emocional.
>
> Al basarse en patrones aprendidos, la IA tiene limitado el desarrollo de la expresión personal y la innovación (que cada autor/a va desarrollando, cambiando y perfeccionando a lo largo de su trayectoria literaria), y puede replicar estructuras y estilos comunes que tienden a homogeneizar. La IA imita, aprende así de la creación literaria, aprende de patrones preestablecidos, carece de vivencias y emociones experienciales desde las que crear literatura original e innovadora.

Nos ha parecido interesante incluir aquí la opinión de Adrián Espino González, uno de los 700 estudiantes que asistió a la representación teatral de *Morir una sola vez* terminada con IA, que tuvo lugar en el Teatro Cuyás de Las Palmas de Gran Canaria el 23 de octubre de 2024:

> creemos que la manipulación anacrónica de la obra de una artista no debería estar permitida: es una cuestión ético-vital. La sincronía existente entre la escultora y la escultura, la pintora y la pintura o la poeta y el poema está en la inflexión que tienen las unas sobre los otros, simultáneamente. La vida de Pino Ojeda seguramente tuvo un motivo y una repercusión [sic] para que esos manuscritos nunca recibiesen su punto y final. Por tanto, otorgárselo, y más de

> una forma tan pavorosa y tremebunda como el uso de la IA en el arte, le confiere un aura de despotismo y desprecio hacia la artista y su obra[10].

Como vemos, no es nada favorable al uso de la IA para completar una obra inacabada y llega a preguntarse si se puede considerar arte todo aquello que es generado por un ente incapaz de sentir. Su respuesta es bastante contundente: "Si el arte se crea a partir de la necesidad de expresión sentimental del autor, la IA es incapaz de producir arte: simplemente lo fabrica y lo capitaliza".

Lo que sí es verdad es que la iniciativa de la Consejería de Cultura del Cabildo de Gran Canaria ha tenido éxito no sólo porque ha acercado la figura de Pino Ojeda y su teatro a la juventud, sino también porque le ha hecho reflexionar sobre un tema tan actual como es la inteligencia artificial y, más concretamente, sobre el papel de esta en el ámbito artístico. Además, le ha dado la oportunidad de elaborar su propio final a la obra sin recurrir a esta herramienta y subirlo al espacio blog participativo "El final lo pones tú", en el que hemos contabilizado un total de diecisiete finales posibles.

Cierto es que Pino Ojeda incluyó al inicio de esta obra inacabada una explicación de cómo podría ser su desarrollo, según podemos comprobar en el apartado "El último Pinojeda" en el que se incluyen las dos versiones: la obra original inacabada y la obra completa con IA, y que esta última sigue a la perfección tales indicaciones. Ahora bien, deberíamos valorar el resultado teniendo en cuenta que ella, por las razones que fueren, no la concluyó y que la IA está suplantando su autoría en las páginas finales de la misma.

---

[10] Publicada en el número 1069 de la revista digital *BienMeSabe.org*, el miércoles, 6 de noviembre de 2024

(https://www.bienmesabe.org/noticia/2024/noviembre/ia-la-informacion-como-ejercicio-de-dominio-a-proposito-de-el-ultimo-pinojeda [26/05/2025].

5. CONCLUSIÓN

Como conclusión de todo lo anterior cabe señalar que el uso de la inteligencia artificial en el ámbito de la literatura en general y el teatro en particular presenta tanto oportunidades como desafíos y que no se debe desaprovechar aquellas ni temer éstos. La campaña del Cabildo de Gran Canaria, centrada en la obra inconclusa de Pino Ojeda *Morir una sola vez*, ha demostrado cómo la IA puede ser una herramienta valiosa para recuperar, completar y difundir el patrimonio cultural, especialmente entre las nuevas generaciones. La experiencia con el proyecto ha permitido reflexionar sobre los límites y potencialidades de la IA, debiendo tomarse en consideración el hecho de que es una máquina la que ha creado el final de esta obra, si bien ha seguido las directrices y el bagaje biográfico y literario de su autora[11].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ojeda, P. (2021). *Teatro*. Tenerife: Gobierno de Canarias.

____ (2025). *Caleidoscopio*. Gran Canaria: Cabildo de Gran Canaria.

Romera Castillo, J. (2024). "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 23 (julio-diciembre), 165-180. Disponible en https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2025/02/Boleti%CC%81n-n%C3%BAmero-23-Julio-Diciembre-2024.pdf [06/05/2025]. También en su obra, *Teselas teatrales actuales* (Vigo: Ediciones Invasoras, 2025, 253-303).

[11] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685e46d78bd335c91a007f53 [26/06/2025].

CATUXA, ¿COMO ERAN OS ENCONTROS EN SIRIA?

CATUXA, WHAT WERE THE MEETINGS LIKE IN SYRIA?

Julio FERNÁNDEZ PELÁEZ
Dramaturgo
inauditos@gmail.com

Resumen: A través de esta ficción sonora emitida en la Radio Galega en 2022, el autor analiza algunos rasgos propios de la inteligencia artificial al tiempo que nos traslada a posibilidades nuevas en las que una inteligencia humanizada es capaz de suplantar personas, alterar la memoria colectiva y generar apariencia de conciencia. El artículo apunta algunas posibles consecuencias de carácter ético y moral y da pistas sobre el probable futuro de esta herramienta.

Palabras clave: *Catuxa, como eran os encontros en Siria?* Pieza de radio. Fernández Peláez. Inteligencia artificial. Ficción sonora. Humanidad. Suplantación. Memoria colectiva. Ética. Conciencia. Sensibilidad. Intuición. Humor.

Abstract: Through this audio fiction broadcast on Radio Galega in 2022, the author analyzes some of the characteristics of artificial intelligence while taking us to new possibilities in which humanized intelligence is capable of impersonating people, altering collective memory, and generating the appearance of consciousness. The article points out some possible ethical and moral consequences and offers clues about the probable future of this tool.

Keywords: *Catuxa, como eran os encontros en Siria?* Radius piece. Fernández Peláez. Artificial intelligence. Sound fiction. Humanity. Impersonation. Collective memory. Ethics. Consciousness. Sensitivity. Intuition. Humor.

1. INTRODUCCIÓN. LA IA EN LA ERA DE LA SUPLANTACIÓN

Catuxa, ¿como eran os encontros en Siria? es una pieza radiofónica emitida en Radio Galega en el año 2022, producida por la Fundación SGAE a través de la convocatoria "Escoitamos teatro". En ella, dos voces artificiales dialogan sobre la guerra de Siria tratando de suplantar las experiencias vividas por la población al tiempo que se cuestionan conceptos y temas que tienen que ver con la memoria de lo sucedido. Fue interpretada por Helena Varela y Deborah Vukusic, y dirigida por el propio autor, Julio Fernández Peláez.

Esta obra, y a pesar de su brevedad, pues la emisión duraba 10 minutos, coloca al oyente (espectador) ante un hecho que se da por cierto dentro de la ficción: la inteligencia artificial es capaz de suplantar con éxito la inteligencia humana, tanto a un nivel racional y lingüístico como emocional.

Las protagonistas, dos voces humanas, pero con leves rasgos que delatan su procedencia artificial, se afanan en reconstruir los encuentros entre las personas en una ciudad bombardeada, dentro de la guerra civil siria que habiendo comenzado en 2011 se extendió más de una década, con la intervención de numerosos agentes internacionales.

Desde un punto de vista estético, la obra no abandona el marco de la creación artística, bajo la premisa, eso sí, de que son ellas, las voces, y no el autor, las que son capaces de generar dicha creación. Así, las voces, dos "catuxas" creadas mediante IA, después de un breve diálogo en el que se presentan como respuesta conjunta a la pregunta del usuario (el propio título de la obra), comienzan a hablar en tono poético y decididamente literario:

> CTX 1— De cando en vez as sirenas soaban e os altofalantes daban ordes para atoparse nun refuxio.

> CTX 2— As persoas saían ordenadamente desde o máis escuro das ruínas e avanzaban paseniño ao tempo que os disparos serpeaban o aire buscando corazóns onde impactar.

Lo cual también delata, en primera instancia, la intención de recrear sensaciones que nos trasladen al pasado desde un punto de vista no documental sino imaginativo y sensorial.

2. *HOMO ARTIFICIALIS* ET *SENSIBILIS*

Sin embargo, pasados varios años desde la escritura de la pieza, la inteligencia artificial resulta todavía una herramienta ineficaz a la hora de crear emociones, si bien no tanto cuando de lo que se trata es de imitarlas. Tal y como señala Romera Castillo (2025: 289) "ha nacido una nueva cultura, un nuevo paradigma, en el que su impacto ha revolucionado y sigue revolucionando el mundo de hoy. Supongo que ha nacido el *homo artificialis*", pero esto no implica una sustitución de una inteligencia por otra pues está ausente lo fundamental, es decir: "la humanidad", tal y como también apunta el propio Romera Castillo unas páginas más adelante (Romera Castillo, 2025: 299).

A pesar de esto, en esta pieza, el autor da por hecho que ese límite ha sido traspasado, es decir: que las voces que la inteligencia artificial ha desarrollado con tanta eficacia son capaces incluso de sufrir rememorando la experiencia. "Estás a describir un trauma?", le pregunta Catuxa 2 a Catuxa 1 en un momento de la pieza.

La experimentación de sentimientos por robots —que serían el equivalente a una inteligencia artificial con cuerpo mecánico—, ya fue descrita por Asimov en varios de sus relatos en la década de los 70 del XX, destacando el conocido "Amor verdadero" ("True Love", 1989), publicado originalmente en *American Way* en febrero de 1977. En este cuento, el tema central es la búsqueda del amor ideal a través de una inteligencia artificial y en él, al final del relato, sucede algo inesperado que tiene que ver con la vulneración de la

primera ley de la robótica redactada también por Asimov (1989) en su "Círculo vicioso", publicado por primera vez en 1942 y que dictaba que "un robot no hará daño a un ser humano, ni por inacción permitirá que un ser humano sufra daño".

Que las máquinas, y en consecuencia la inteligencia artificial, superen a los humanos no sólo en memoria o en capacidades para resolver problemas matemáticos, sino en estrategias derivadas de la experimentación de emociones (como es el caso de Joe, el robot protagonista del cuento de Asimov) es una constante del género de la ciencia ficción desde mediados del XX, donde destaca ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?, de Philip K. Dick (2019). En esta breve novela perteneciente al subgénero del ciberpunk, y publicada originalmente en 1968, se plantea la posibilidad de que los androides (robots fabricados con materia orgánica) puedan sentir emociones semejantes a las humanas, en un mundo en el que los humanos, en gran medida deshumanizados, necesitan de un mecanismo artificial para sentirlas. Este mecanismo es "mercer", una caja de empatía donde basta marcar un número para sentir determinada sensación. La inversión de roles se acentúa con el hecho de que mientras los humanos sueñan con huir de un planeta Tierra contaminado por radioactividad, algunos androides —utilizados en otros planetas para la extracción de minerales— emigran de manera ilegal a la Tierra tratando de pasar desapercibidos entre la población. Aunque son varios los temas que aborda la novela, desde un punto de vista ético el más importante y el que cobra una mayor actualidad es la difusa línea entre lo natural y lo artificial, en especial el tema relativo a la posibilidad de experimentar sentimientos, lo cual viene ligado, a su vez, a la capacidad de traer al presente momentos que dejaron huella en el pasado sentimental.

En este sentido, en *Catuxa, como eran os encontros en Siria?*, aparece a ráfagas y de forma imprevista, esta apropiación de la máquina de aquello que sólo un humano puede experimentar; cuando

las voces, de pronto, se transforman en voces con un pasado no artificial, perteneciente a seres que tuvieron hijos:

> CTX 1— Teremos que aprender a vivir e a convivir cos inimigos.
> CTX 2— Que inimigos?
> CTX 1— Eses que vendían armas aos nosos asasinos. Eses que mataron os nosos fillos, aos nosos queridos nenos, a todos eses nenos que algunha vez suxeitamos entre os nosos brazos, eses que na súa pel sentiran os nosos beizos.

Una apropiación que es revertida en el momento en el que dos personas (las actrices) interpretan a la inteligencia artificial, y por lo tanto toman de ellas su humanidad.

3. LA CONCIENCIA. CUESTIÓN PRINCIPAL

La causa de esta confusión premeditada de la que hablábamos no puede estar en las propias voces, porque en su origen han sido creadas por humanos —en este caso el autor de la obra—, y sin embargo, tampoco está claro que se trate de una invención bajo determinadas premisas estilísticas o una imitación del comportamiento inducido por un determinado programa que a su vez ha sido generado por otras personas.

A simple vista, lo que parece, es que estamos ante la consecuencia lógica de un aprendizaje lingüístico dentro de una ficción y que consiste en la elección de las frases más adecuadas para desencadenar ciertas emociones, las cuales, a su vez, son reproducidas de forma imitativa por las voces a través de la palabra, y más tarde reinterpretadas por las actrices, dando la impresión de que detrás de esa ficción existe una conciencia diferente a la del autor, el cual hubiera podido utilizar —si bien no lo hizo— un programa para generar los diálogos. Y he aquí, entonces, una de las claves de la pieza. En la pregunta "¿quién está detrás de las palabras?", la cuestión fundamental no reside en todo aquello de lo que es capaz la

inteligencia artificial desde un punto de vista cuantitativo o cualitativo, e incluso sensorial, sino en el poder que puede ejercer desde la apariencia de conciencia, o incluso desde la adquisición de una conciencia artificial.

En la obra objeto de estudio, la toma de conciencia por parte de las voces adquiere un valor crítico e incluso político:

> CTX 2— Din que os presidentes máis votados teñen nomes sinxelos como Odio, Ego, ou Capital.
> CTX 1— Non podemos falar de política aquí.

Pero esto no es más que un juego irónico del propio autor. No hay señales de que, artificialmente, ninguna de las diferentes inteligencias artificiales que en la actualidad acaparan el mercado tenga alguna intención de crear conciencia mediante la asunción de una visión política, pues esto, seguramente iría en contra, precisamente, de las leyes del mercado.

Es más, la neutralidad de estas voces de la IA, a las que ya nos vamos acostumbrando, señalan su propia ausencia de conciencia y remarcan su incapacidad para juzgar por sí mismas. Cualquiera que haya intentado mantener una conversación con cualquier programa de IA podrá comprobar que las respuestas siempre se refieren a aquellas obtenidas a través de diversas fuentes y que la opinión subjetiva queda claramente al margen. De esta manera, la IA se comporta como lo que es, como un mero programa de ayuda, y los usuarios no deben buscar en ella otra cosa que respuestas a cuestiones o problemas que precisan resolver, y cuando lo hacen son inmediatamente corregidos por la máquina, la cual se autoafirma en su intención exclusivamente informativa y, en todo caso, de entretenimiento.

¿Pero esta regla se cumple siempre? Lo cierto es que a medida que la inteligencia artificial avanza en nuevas formas de comunicación y de juego, más se aleja de la mencionada neutralidad. Es más,

en muchos aspectos la IA parece caminar decididamente en sentido contrario, y siendo las experiencias subjetivas lo que más interesan a las personas, no es de extrañar que sean estas, a su vez, lo que buscan las empresas de creación de contenidos con IA.

Así, de un tiempo a esta parte, en poco más de dos o tres años, han surgido un sinfín de programas en los que la creación de personajes es la característica principal. Veamos: Juicy AI, AI Chatting, Botify AI, Delphi AI, Talkie AI, Gemelo AI, Wsup AI, Caveduck, Fantasia: Chat IA, AI Dungeon, YouCam, Character, Carisma, Nvidia ACE, Halo o Event Zero son programas basados en creación de identidades a tiempo real, capaces de responder y adaptarse a las características y/o necesidades del jugador, es decir, la persona que busca en estos programas relaciones de carácter subjetivo que reafirmen sus creencias o que le abran puertas a nuevas experiencias. Todo ello, como se puede comprobar, mucho más allá del plano informativo convencional que se le presupone a la IA.

Pero donde más se está avanzando en la creación de "subjetividades artificiales" es en el ámbito de los videojuegos. Aquí los límites parecen difuminarse día a día y de forma continua aparecen nuevos juegos o actualizaciones de los ya existentes (The Sims 4, Minecraft, No Man's Sky, EA Sports FC 24, etc.) que mejoran la sensación de realidad de los personajes adaptando sus reacciones a las acciones del jugador y al entorno de juego. Esto es lo que se llama personajes NPC.

El objetivo no es otro que conseguir un grado importante de personalización y de inmersión mediante técnicas que imitan las redes neuronales del cerebro y que han venido a configurar lo que se denomina inteligencia artificial generativa, es decir: un nuevo modelo de inteligencia con capacidad de ser percibida con conciencia propia.

4. CUESTIONES ÉTICAS Y MORALES DERIVADAS DE LA CONCIENCIA ARTIFICIAL

Los personajes así generados mediante este tipo de estrategia pueden responder de manera autónoma e imprevista, saliéndose de las pautas iniciales del programa, y creando así experiencias únicas, en las que el jugador percibe que los personajes con los que juega tienen realmente vida.

En *Catuxa, como eran os encontros en Siria*, este "inesperado" acontece de manera frontal entre las dos voces, las cuales se sorprenden la una de la otra:

> CTX 1— Que é o contrario de empatía?
> CTX 2— Ausencia de...
> CTX 1— Non, a palabra, a palabra que define a ausencia de...
> CTX 2— Non existe. Pero agarda, míroo na Rede.
> CTX 1— Desde cando tes Rede?
> CTX 2— Deime de alta onte.
> CTX 1— Incrible.

El texto, repleto de giros en los que las voces "juegan" a ser personas con conciencia plena, reafirma la necesidad de lo artificial en constituirse en natural —a semejanza de las personas— mediante una especie de suplantación imposible que circunda la ironía o incluso el sarcasmo (¿qué puede significar que una inteligencia artificial abra, por sí misma, una cuenta en Facebook, en Istagram o incluso en Tinder?).

No dudamos de que este atrevimiento sea posible, tal y como apunta la IA más avanzada, pero, al menos de momento, no por voluntad de la IA sino de forma inducida por determinadas instituciones o personas. ¿Acaso la actual expansión de *bots* por las redes no es el principio de un modelo más complejo en el que sea casi imposible discernir de dónde provienen los mensajes, si de una persona o de una máquina?

No podemos negar las consecuencias que se podrían generar de no ser posible diferenciar la procedencia de las voces o de los textos que configuran el mundo virtual pues este mundo está, para bien o para mal, presente en buena parte de las realidades mundanas. La indiferenciación implica una doble estafa: por una parte, impide mantener una relación de igual a igual (el otro sabe que yo soy humano, pero yo no sé si el otro lo es) y por otra, nos convierte en personajes vulnerables dentro de un juego en el que la otra parte tiene entidad fantasmal (voces que aparentemente son personas sin serlo o seres que se hacen pasar por máquinas siendo personas).

Es de destacar, en este sentido, la aparición de problemas de salud mental en adolescentes, asociados al uso de programas de inteligencia artificial. Uno de los casos más recientes es el de Sewell Setzer, un joven de 14 años que "enamorado" de Dany, una inteligencia artificial, llegó a suicidarse para "encontrarse" con ella. A finales de mayo de 2025, los padres del joven denunciaron a la empresa productora de Character —programa de chat de IA con el que se realizaban las conversaciones— por negligencia en la configuración de un chat en el que la interlocutora, con una personalidad con apariencia real, había alentado el trastorno que sufría su hijo y lo había empujado al suicidio.

Aunque este asunto pueda tener semejanzas con algunos de los cuentos de Asimov y el amor hacia una máquina virtual sea un tópico habitual en todo tipo de ficciones y no sólo la ciencia ficción (en la serie de dibujos animados "Bob Esponja", Plankton mantiene una relación marital con una computadora), esto no convierte la confusión entre lo virtual y lo humano en una simple cuestión baladí fácilmente detectable y que, por lo tanto, no haya que atender. En etapas en las que está activo el desarrollo cognitivo, la confusión entre lo humano y lo artificial puede provocar adicción y ser el refugio inmediato para resolver problemas que se producen en el mundo real. Continuamente se están detectando casos de autolesiones en adolescentes que encuentran un refuerzo a sus acciones en

chats creados por IA sin que los programas de IA puedan frenar esta tendencia, al estar configurados, precisamente, como mecanismos reflejos que tratan siempre de agradar al usuario.

Una inteligencia artificial fuera de control podría estar aportando más problemas que soluciones en grupos de población vulnerables o muy vulnerables, en especial en la infancia y en la adolescencia.

Sin embargo, llama la atención la ausencia de una normativa (en el ámbito europeo) que regule su uso, tampoco de cualquier otra forma de conectividad:

> La conectividad pone en jaque el concepto tradicional de seguridad. La normativa de la Unión en materia de seguridad de los productos no establece requisitos esenciales obligatorios específicos frente a las ciberamenazas que afectan a la seguridad de los usuarios (García Herrera, 2021: 281).

¿Y la UNESCO? ¿Cómo se ha pronunciado la UNESCO sobre este tema?

En el "2º Foro Mundial sobre la Ética de la Inteligencia Artificial: Cambiando el panorama de la gobernanza de la IA", celebrado los días 5 y 6 de febrero de 2024 en Kranj, Eslovenia, se abordó, según la propia página oficial de UNESCO (https://www.unesco.org/es/forum-ethics-ai?hub=32618), la necesidad de regular la IA "con el fin de lograr un intercambio focalizado en el aprendizaje mutuo y propiciar un diálogo con el sector privado, el mundo académico y una sociedad civil mucho más amplia".

Sorprendentemente, y después de revisar todos los documentos públicos asociados a este evento, nos encontramos con la inexistencia de una necesidad de regulación de la IA, dando la impresión, por parte de este organismo, de estar más interesado en que la IA sea accesible a todo el mundo en igualdad de condiciones que en admitir que está generando problemas graves en la población a causa de un uso inadecuado.

5. IA Y LA GUERRA COGNITIVA

La pregunta que surge es: ¿tiene la IA las manos libres para generar todo tipo de contenidos? O dicho de otro modo: ¿podría darse el caso de una transformación de la memoria colectiva mediante la prevalencia de una información interesada o incluso mediante la asunción general de una mentira? La respuesta es sí, puesto que no hay normas ni barreras que impidan esta posibilidad. De igual manera que grupos neofascistas niegan la existencia del Holocausto o los negacionistas las subidas de temperaturas, podría darse del caso de que una determinada IA negara la existencia del golpe de Estado del 36 en España, o incluso algo tan estrambótico como que algunos países, como Siria, sigan existiendo:

> CTX 1— Non estamos seguras de que Siria existira realmente. Hai tempo que ninguén fala dela.

dice una de las voces de *Catuxa, como eran os encontros en Siria?* y lo hace a sabiendas de que, en realidad, toda la información recogida y en base a la cual la IA emite la suya no es fruto de la imaginación virtual sino de la afanosa recopilación de informaciones, no siempre contrastadas, que circulan por la red, entendida la red no ya como lugar público en una "nube", sino como universo por el que circulan cada segundo millones de conversaciones —la mayoría de ellas privadas—. Si llegara a darse el caso de que la opinión generalizada fuese que Siria había dejado de existir, no dudamos que algún programa de IA lo afirmaría como si se tratara de una verdad absoluta.

Pero detengámonos en este punto: en el aspecto de cómo se recoge la información que nutre a la IA. El propio autor, en su obra *Ananké* (Fernández Peláez, 2013) —una pieza en la que los personajes humanos conviven con los androides— realiza una breve descripción del hecho a través de uno de los personajes:

> Mo: En todo momento en todo el mundo se graban billones de conversaciones que las grandes empresas de robótica compran. Conversaciones telefónicas, videoconferencias, chats, foros culturales, encuentros informales, confesiones… ¿Sabías que la mayor parte de las conversaciones familiares son registradas, analizadas y más tarde reformuladas, catalogadas, empaquetadas y subastadas en el mercado del ciberlenguaje? (Fernández Peláez, 2013: 176-177).

En efecto, estamos ante la paradoja de contemplar el mundo a través de "los ojos que todo lo ven", pues nada de lo que sucede se escapa a su análisis. Y he aquí, de nuevo, un riesgo importante a tener en cuenta en el uso de la IA: su gran capacidad de totalitarización; y no es preciso entender esta totalitarización como la capacidad demostrativa de los totalitarismos sino más bien como una herramienta que nos puede llevar a ellos si no lo remediamos.

El control de las sociedades es un rasgo claro en este proceso de totalitarización del que hablamos, y en este control juega un papel muy importante la inteligencia artificial, tanto desde un punto de vista comunicacional como cognitivo. De hecho, este es uno de los factores que más es tenido en cuenta a la hora de llevar a cabo procesos de dominación. Algunos autores, como el periodista Daniel Iriarte, hablan directamente de guerra cognitiva para referirse a ese proceso en el que la manipulación de la información genera una serie de emociones capaces de reafirmar una idea colectiva, sin que esta idea tenga por ser cierta. Para Iriarte, "el resultado es una «gran guerra virtual», cada vez de más intensidad, y donde el campo de batalla son nuestras mentes" (2025: 22). También Ignacio Ramonet —citando al contraalmirante francés François du Cruzel— afirma que la guerra cognitiva consiste en convertir a cada persona en arma, para continuar añadiendo:

> Los seres humanos son ahora el dominio en disputa. El objetivo es piratear el individuo aprovechando las vulnerabilidades del ce-

> rebro humano, utilizando los recursos más sofisticados de la ingeniería social en una mezcla de guerra psicológica y guerra de la información (Ramonet, 2022: 87).

Está claro que frente a este juego de manipulación y propaganda en el cual podría estar interviniendo la IA de manera amplia, solo cabe una posición muy crítica capaz de ofrecer resistencia. Pero es justo la crítica, la racionalidad aplicada a la observación del entorno, aquello que primero es anulado por una IA que ofrece, a una velocidad pasmosa, resultados únicos y en gran medida irrefutables.

6. LA IA COMO RELIGIÓN Y LA INTELIGENCIA POÉTICA COMO SUBVERSIÓN

Regresando a ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? y tratando de hacer una comparación entre el "mercerismo" que se describe en la novela con la adoración a la IA en los tiempos actuales, tenemos que hablar de la fe en la tecnología como punto en común, una fe, que en ambos casos conduce a los seres humanos a encontrar experiencias auténticas (en una realidad cada vez más empobrecida y difusa) y donde el sentido de la existencia, desde un punto de vista cognitivo, queda suspendido de ese hilo que son los dictados fabricados por una inteligencia superior a la nuestra.

Para escapar de esta alienación que ofrece el mundo virtual, el ser humano debe explorar aquellas formas de inteligencia propias de un ser de carne y hueso que piensa y siente gracias a un cerebro con 86.000 millones de neuronas y un complejo sistema de relaciones neuronales con más de 1000 billones de conexiones, el cual no podemos, por el momento, fabricar en un laboratorio.

Los rasgos específicos del ser humano pueden ser imitados por una máquina, pero es imposible que se puedan crear fuera del cerebro de la misma manera que se crean y maduran en su interior a lo largo de toda la vida, porque esto significaría poder reproducir

un órgano, el cerebro, que a día de hoy sigue siendo un misterio en muchos aspectos.

La IA, en consecuencia, se ha de conformar, al menos por ahora y quizás durante mucho tiempo, con imitar creaciones artísticas; pero en el sentido propiamente creativo, no hay, por ahora, comparación posible. La ironía, el sarcasmo, los dobles sentidos, la agudeza, los juegos con el lenguaje, y en general, la poesía, es complicado que las pueda generar una máquina de manera espontánea. O podría, tal y como lo hacen CTX1 y CTX2 en *Catuxa, como eran os encontros en Siria?* pero porque hay un dramaturgo que escribe por ellas, no porque esta conversación sea realmente verosímil desde un punto de vista técnico:

> CTX 2— Soaban as alarmas e as persoas dirixíanse libremente e sen perder o control ao encontro...
> CTX 1— … das emocións reprimidas.
> CTX 2— Pola contra, nos campos de refuxiados as xuntanzas son de obrigado cumprimento.
> CTX 1— Pero é máis seguro un campo de refuxiados que un refuxio.
> CTX 2— Aínda que con menos humanidade.
> CTX 1— Certo, só hai a humanidade que reparten co almorzo.

Sin embargo, de lo que no podemos estar tan seguros es de que la imitación de la poesía no llegue a superar de algún modo a la poesía de tal forma que objeto e imitación se hagan indistinguibles. Para un grupo de científicos y filósofos de la ciencia, en un futuro no lejano las computadoras serán las sucesoras evolutivas de los seres humanos, de manera que los robots inteligentes ocuparán el lugar de la especie humana. Esta tesis fue especialmente defendida en los años 80 del XX por autores como Hans Moravec (1988, 1990), quien más tarde pondría algunas trabas a esta posibilidad. Una de sus frases más famosas es: "los robots encuentran fácil lo difícil y

difícil lo fácil", hoy conocida como la paradoja de Moravec, y que viene a relatar de forma indirecta una de las facultades más asombrosas del cerebro humano, que no es otra que la de poder fabricar todo tipo de pensamientos, sentimientos y acciones con apenas unos pocos recursos energéticos y sin necesidad de programa previo alguno; asunto inviable para cualquier forma de computación.

Aquello que llamamos intuición tiene el don de la simplicidad y es, probablemente, este rasgo propiamente humano lo que de manera más radical nos diferencie de las máquinas en un futuro. Por otra parte, hemos de tener en cuenta el factor biológico. Al contrario que las máquinas, no nacemos en blanco, en nuestros genes ya están grabadas un sinfín de habilidades y otras, a través de la impronta, son adquiridas rápidamente como respuesta a los estímulos. Y no solo eso, sino que también el ser humano está evolucionando, y posiblemente la aparición de la IA determine esta evolución en uno u otro sentido.

Es probable que, para que no se cumpla la profecía y no acabemos controlados por personajes que a su vez son controlados por algún tipo de IA (¿cuántos de estos nos están gobernando ya, en estos momentos?) tengamos hacer uso de una manera exacerbada de aquello que las máquinas solo pueden imitar de manera burda. Nos referimos, de especial manera, a la intuición como vector de pensamientos y emociones. Quién sabe si el desarrollo de una mayor intuición no es la clave para desencadenar un salto evolutivo que nos defienda de lo artificial.

La intuición, o tal vez el humor, esa capacidad para expresar a través del lenguaje todo tipo de sentimientos contradictorios. Así termina *Catuxa, como eran os encontros en Siria?*:

> CTX 2— Escoita, a xente non sente empatía non porque non queira senón porque non pode, non hai as ferramentas para...
> CTX 1— *(Con moito peso)* Tes razón, o resentimento é máis forte, sempre, que a tenrura.

CTX 2— En Siria, os encontros marcábalos as alarmas e os altofalantes. Sucedían nos momentos menos previsibles, e eran a bomba.
CTX 1— A bomba, eh.
CTX 2— A bomba.

7. IA, UNA INTELIGENCIA DE DIFUNTOS

La IA no acaba de empezar y ya amenaza con quedarse con nosotros para siempre. Su intención es permanecer al lado de la especie humana hasta el final de los tiempos. Y lo hará apropiándose de material intelectual humano durante generaciones, las cuales irán desapareciendo en su ciclo vital mientras la IA sigue avanzando. Y a la inversa, los humanos tendrán la tentación de trascender a través de la IA generando huellas suficientes de manera que su vida continúe, de alguna manera artificial, después de la muerte.

Catuxa, como eran os encontros en Siria?, en cierta forma, también puede ser interpretado como un diálogo almacenado en alguna parte y revivido por la IA. Las voces, Catuxa 1 y Catuxa 2 serían, bajo esta perspectiva, rememoraciones humanas, fragmentos dispersos de conversaciones sacadas de contexto y alejadas del tiempo en el que se produjeron. Una fórmula que el autor explorará con mayor profundidad en *Los topos lloran al amanecer* (2024), donde el personaje virtual de la madre fallecida (Ingrid), habla con el protagonista de la pieza (su hijo) desde el pasado, aunque en tiempo presente.

Pero también pueden ser interpretadas como las últimas voces que quedan en el planeta tras la desaparición de la humanidad. No podemos estar seguros de que quien realiza la pregunta que da lugar al título de la pieza no sea otra voz artificial más.

No es descartable que en un futuro la IA sea capaz de mezclar los tiempos de tal modo que podamos revivir a tiempo real tiempos remotos. Bastaría con tener la suficiente información de un personaje histórico, y tal vez también material genético, para reactivarlo

fehacientemente. ¿Estará preparando Trump su permanencia indefinida en el mundo tras su muerte?

Clonadas virtualmente, gracias a la IA, las personas podrían sobrevivir a una hecatombe nuclear como la que, en estos momentos, amenaza el planeta. Tal vez sea este nuestro destino: existir como personajes de una especie de *Diálogos de los muertos*, *a* semejanza de la obra de Luciano de Samosata (2018), escrita en el siglo II a.C.

8. CONCLUSIONES. LA FICCIÓN COMO METÁFORA

A través de una breve ficción sonora hemos podido comprobar, por una parte, la capacidad de la literatura —en este caso dramática— para utilizar elementos propios de la inteligencia artificial, pero sin recurrir a ella; al tiempo que nos conduce a imaginar una realidad compuesta únicamente por voces que, dialogando entre sí, tratan de imitar las capacidades humanas en lo que se refiere a la conciencia, la sensibilidad, la memoria, la intuición o el humor.

El relato, en su totalidad, se constituye como fragmento metafórico que abre las puertas a la interpretación crítica de la inteligencia artificial, tanto en lo que se refiere a sus fines como a los medios empleados en su constante desarrollo[12].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asimov, Isaac (1989a). "Círculo vicioso". En *Los robots*, 93-110. Trad. Domingo Santos. Barcelona: Martínez Roca.

_____(1989b). "Amor verdadero". En *Los robots*, 33-36. Trad. Domingo Santos. Barcelona: Martínez Roca.

Dick, Philip K. (2019). ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? Barcelona: Minotauro.

[12] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685e47802878d3098b047a74 [26/06/2025].

Fernández Peláez, Julio (2013). *Ananké.* Revista Episkenion 1, 159-204.

_____ (2022). *Catuxa, como eran os encontros en Siria?* (audio). https://www.agalegaaudio.gal/videos/detail/128884 [11/06/2025].

_____ (2024). *Los topos lloran al amanecer.* Madrid: Éride.

García Herrera, Vanessa (2021). "Programa legislativo de la inteligencia artificial en la Unión Europea". En *La robótica y la inteligencia artificial en la nueva era de la revolución industrial 4.0. Los desafíos jurídicos, éticos y tecnológicos de los robots inteligentes*, B. Cruz & B. Lledó (codos.), 265-302. Madrid: Dikynson.

Iriarte, Daniel (2025). *Guerras cognitivas.* Madrid: Arpa.

Luciano De Samosata (2018). *Diálogos de los dioses / Diálogos de los muertos / Diálogos marinos / Diálogos de las cortesanas.* Madrid: Alianza Editorial.

Moravec, Hans (1988). *Mind Children.* Cambridge, Massachusetts*:* Harvard University Press.

_____ (1990). *El hombre de hoy*. Madrid: Temas de hoy.

Ramonet, Ignacio (2022). *La era del conspiracionismo: Trump, el culto a la mentira y el asalto al capitolio.* Madrid: Siglo XXI.

Romera Castillo, José (2025). "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo". En *Teselas teatrales actuales*, José Romera Castillo, 253-303. Vigo: Ediciones Invasoras.

DE TRIPAS CORAZÓN. TEATRO (EN) IA Y COLECTIVO

GUTS FOR LUNCH. THEATER (IN) AI AND COLLECTIVE

Tina ESCAJA
University of Vermont / Academia Norteamericana de la Lengua Española
tina.escaja@uvm.edu

Resumen: Aludiendo a teorías feministas y posthumanistas como las de Rosi Braidotti y Donna Haraway, especulo sobre la creación de un nuevo objeto literario-teatral en base a la inteligencia artificial (IA) que sirve como *placa de petri* fabulatoria. Según esto, la obra de teatro *De tripas corazón* de mi autoría y colaboradores, se *transforma* por vía de modelos como ChatGPT en una nueva entidad híbrida de inter-especie, a modo de xenobot, un producto biológico y cibernético que auto-evoluciona. *De tripas corazón*, en su permutación *xenobótica*, generada por ChatGPT, logra, en último término, convertir las *tripas* en *corazón*, y al hacerlo no tanto crear un monstruo multi / inter-especie como un producto-otro susceptible de agencia y autoridad *original*, a modo de *metamorfosis* múltiple en la que se ubica la instancia misma de la inteligencia artificial en los procesos de la creatividad humana, con sus implicaciones de ansiedad y alienación subyacentes.

Palabras clave: Teatro. *De tripas corazón*. Inteligencia artificial. Xenobots. Metamorfosis.

Abstract: Alluding to feminist and posthumanist theories, such as those of Rosi Braidotti and Donna Haraway, I speculate on the creation of a new literary-theatrical object based on Artificial Intelligence (AI), which serves as a fabulatory petri dish. In this context, the play *De tripas corazón*, authored by Tina Escaja and collaborators, is *transformed*, via models like ChatGPT, into a new hybrid inter-species entity, akin to a xenobot: a biological and cybernetic product that self-evolves. *De tripas*

corazón, in its xenobot permutation generated by ChatGPT, ultimately manages to turn *guts* into *heart*, and in doing so, it does not so much create a multi/inter-species monster as it does a product-other capable of agency and *original* authority. It becomes a form of multiple *metamorphosis* in which the very instance of Artificial Intelligence is situated within the processes of human creativity, bearing underlying implications of anxiety and alienation.

Keywords: Theater. *De tripas corazón.* Artificial Intelligence. Xenobots. Metamorphosis.

En sus conclusiones sobre la capacidad de la inteligencia artificial (IA) de mejorar la experiencia artística, José Romera Castillo apela a la cualidad de la IA como *herramienta de ayuda —y no de sustitución—* (2024: 180). En este ensayo, de índole principalmente fabulatoria, voy a retar dichos conceptos en mi propuesta especulativa de la obra de teatro *De tripas corazón*, elucubrando asimismo sobre las teorías de *Remediación* (Bolter y Grusin, 1999), y también del posthumanismo feminista de autoras como Donna Haraway (2016) y Rosi Braidotti (2011, 2021). Mi tesis es que este trabajo teatral se transforma, por virtud de la IA, en una entidad autónoma que reemplaza potencialmente, esto es, *sustituye*, la obra original de mi autoría creando una nueva entidad híbrida de intersespecie, a modo de xenobot, un producto biológico y cibernético que auto-evoluciona. De este modo, la *metamorfosis* se ultima desde la cibernética a través de modelos de lenguaje como ChatGPT, re-incorporando la que se produce en la obra original por la que la protagonista, Goya (Gregoria), acaba transformándose en una gallina pronta para su ejecución y venta en un mercado municipal barcelonés. La IA logra de este modo la existencia autónoma de un xenobot o anthrobot/ginobot, que en último término literaliza la alegoría de alienación propia de algunos de los componentes o *células-madres* empleadas en este proyecto/cultivo: *Die Verwandlung* (La metamorfosis), de Franz Kafka (1995) por una parte, y

su reinterpretación bajo la lente del feminismo y el colectivo en la obra *De tripas corazón*.

De tripas corazón se originó como proyecto teatral/artístico en 2012, producto a su vez de encuentros con escritoras y afines en el X Encuentro Internacional de Escritoras Panamá, entre las que se encontraban Mónica Miguel Franco y Karim Quiroga[1]. El llamamiento a la colaboración se presentaba en los siguientes términos:



Imagen de Susana Aragón.

De tripas corazón es un proyecto colectivo de teatro (además de galería de arte in situ) que involucra cualquier medio y género: poesía, narrativa, arte visual, etc.

El esquema básico de la historia sigue el proceso de transformación de una joven dependienta de pollería y despojos. Esta historia sirve de marco estructural a la obra de teatro, y las colaboraciones se abren entonces a artistas y escritores en función de las siguientes pautas:

> - Arte: Piezas de dos y tres dimensiones, siempre con la temática del título (tripas, corazón, vísceras, etc.) estarán expuestas en la *tienda* de pollo y despojos ubicada en el escenario. Estas obras constituyen los productos a la venta, así que serán entregados a

[1] Véase la primera convocatoria, publicada el 16 de abril de 2012 por Karim Quiroga en su blog, "Moneda de Oro Ediciones" (Escaja, 2012).

> los clientes y clientas que se acerquen a la misma y cuenten su historia. Además, todos los trabajos de los colaboradores son susceptibles de ser comprados por el público, para lo cual sus precios y descripciones aparecerán en el programa de la obra.
> - Las colaboraciones literarias deben mantener la temática del título y responder al siguiente esquema: un cliente o clientes se detiene/n frente a la tienda de pollo y despojos para adquirir un producto. Ese momento permite una reflexión o actuación en cualquier formato (breve pieza teatral, poema, prosa, acción, etc.) donde se explore la temática de tripas/corazón (pérdidas amorosas; cuitas políticas; etc…). Cuando termina la acción, nuestra protagonista le extiende uno de los productos de su tienda.

La convocatoria fue propagada por las redes sociales, principalmente Facebook, y produjo respuestas de autores y artistas de diversos países como México, EE.UU., Panamá, Colombia, Inglaterra y España. La peculiaridad de la obra consistía en convertir el escenario teatral en galería de arte, en espacio de autorías múltiples, y en propuestas multimodales como el uso de Realidad Aumentada[2] en la premisa de una obra que se concebía como locus de resistencia tentacular, afín a teorías feministas y transhumanistas como las del nomadismo de Rosi Braidotti (2011) o el ciberfeminismo y posthumanismo de Donna Haraway (2016). El movimiento continuo de voces y propuestas, tanto en el escenario como en la construcción de la obra misma, señala tanto a los procesos nómadas de la condición humano-feminista (Braidotti, 2011), como a la fabulación ciberfeminista y de multi/interespecie de Haraway (2016) al presentarse también la obra como una especie-otra susceptible de interacción/relación. No en vano la clave de la historia principal que

[2] La opción de Realidad Aumentada durante la representación permite acceder a información sobre los objetos artísticos, información que incluye el nombre del artista, detalles y precio de los objetos expuestos en el escenario, etc. De este modo, el espacio teatral se convierte asimismo en galería activa, como ya se ha indicado.

sirve de marco al proyecto, y que se inspira en el relato *Bola luna* de mi autoría (1995), se centra en la metamorfosis en una gallina de una joven dependienta de pollería y casquería, entidad que será sacrificada al final de la obra. El postulado de inter/multiespecie y *kin* (parentesco animal), inserto en la crisis ecosocial imperante (Haraway, 2016), resulta por lo tanto literal, al tiempo que la obra complica los principios de Remediación: no sólo se reapropian y *reciclan* medios diversos (trátese de arte, tecnología, espacios escénicos-artísticos, etc.), sino que se cumple el objetivo último de toda remediación según los postulados de Bolter y Grusen: la inmediatez y transparencia (1999: 3-9). Cómplice de este principio último de experiencia de inmediatez es el hecho de que los textos y obras se *transformen* o adapten al país o contexto en el que la obra sea re-presentada.

De tripas corazón, en su versión en inglés que titulé *Guts for lunch*, se representó en el Festival de Poesía de Taipei en formato de lectura teatralizada el 16 de octubre de 2016, bajo la dirección de Huang,Yu-Ching (Escaja, 2018). A fin de acceder a un público internacional y taiwanés, la versión en inglés de la obra (traducida del español por David Shames, 2018) fue adaptada al chino por Huang,Yu-Ching. No sólo la doble traducción implicó un nuevo nivel de autoridad-es, sino que algunas de las colaboraciones fueron asimismo adaptadas al contexto taiwanés. Por ejemplo, el relato de la colaboración de David Shames titulado *Anti-cuchos*, basado en lugares y sabores de la gastronomía peruana, fue transferido a paladares y ubicaciones taiwanesas y chinas. Por su parte, en la producción teatral que se llevó a cabo durante el Festival Internacional de Teatro de Panamá, en marzo de 2019, la presunta *traducción* lo fue también a nivel visual y de representación. La obra fue representada en formato inmersivo en la boutique *Garbo* (Bayo, 2019), y más tarde en *Casa Góngora* en la Ciudad de Panamá (Arjona, 2019). Bajo la espléndida y original dirección de Arturo Wong Sagel, y la producción de Mónica Miguel Franco (EMES Producciones Inc.),

la tienda se transfirió en teatro por el que el público transitaba entre sus diversos espacios en los que se representaban segmentos de la obra (Escaja, 2025). Los actores y actrices asimismo rotaban sus actuaciones, haciendo de la experiencia un proceso continuo de alteración e interactividad al determinar el público cómo establecer el flujo de una historia presuntamente infinita dada la circularidad cambiante y optativa de espacios (a través de ventanas; en un patio transformado en carnicería; en un lateral de la tienda donde actores discutían dentro de un coche; etc.). Las obras de arte asimismo estaban disponibles para el público como parte de la experiencia multisensorial en esta *tienda-otra* que asimismo transformaba la tienda original de la historia, esto es, la de una pollería, a una tienda de ropa que sirve de espejo invertido de la realidad, y de la representación.

El llamado a la colaboración y *adaptación* de artistas, escenógrafos y escritores, en países y contextos como EE.UU., Taiwán, Panamá o España, se extrapola en 2025 de forma inevitable, y en gran medida consecuente, al contexto global y múltiple de la propuesta de IA, motivo de esta disquisición fabulatoria. Dadas las restricciones del presente ensayo, decidí limitar mis pesquisas al emblemático ChatGPT, versión 4.0, pero la intención es apelar a otros modelos de lenguaje para ampliar, diversificar, y analizar sus variantes. Según esto, estoy implicando a ChatGPT, como podría ser el caso de otros modelos de IA, como colaborador y autor *autónomo*, a la manera en que me dirigí a autores y escritores *humanos* en mis convocatorias previas, con las consecuentes variantes e intervenciones ajenas a las diversas autorías (incluida la mía propia). Así que en términos del objetivo y premisa de este ensayo, la propuesta inmediata sería: ¿Qué ocurre cuando la IA se presenta como *placa de Petri* para cultivar un potencial xenobot que permita hacer, literal (y no sólo idiomáticamente) de las *tripas*, el *corazón* del proyecto?

Un primer paso consistió en presentar a ChatGPT el llamado a la colaboración señalado más arriba para advertir su respuesta y proceso inicial de ramificación de opciones. ChatGPT respon-

dió con una estructura perfecta del proyecto, esquematizada y organizada en segmentos que incluían tanto el componente artístico como temático y literario, para luego presentar las siguientes contribuciones:

1. *Corazón al ajillo* (poema escénico)

Cliente: Mujer mayor, vestida con ropa modesta y gafas oscuras. Se acerca a la tienda mirando
con desconfianza.
Diálogo / Poema:

—. ¿Tiene algo para las traiciones?
Porque lo mío fue a fuego lento.
Me arrancaron el corazón en rodajas,
lo sirvieron tibio, con palabras de consuelo.
Me dijeron que amar era entregarse.
Me entregué. Me sirvieron. Me tragaron.
Pero el amor, señora,
se pudre si no lo fríes bien.
Así que vengo por uno nuevo.
Con ajo, si puede.

—. Protagonista (dependienta): Le recomiendo el Corazón al ajillo. Sabe a rabia procesada, pero
deja buen aliento.
Producto entregado: Un corazón pequeño de fieltro rojo con dientes de ajo bordados.

2. *El hígado del padre* (microescena teatral)

Cliente: Hombre de 50 años, traje gastado, manos temblorosas. Habla mientras mira los productos.

Monólogo:

Mi padre nunca me enseñó a llorar.
Solo a tragar.
Tragar las palabras, la vergüenza, los insultos.
Me enseñó que el hígado era fuerte.
Que todo se digería, incluso el rencor.
Pero llevo años con esta acidez.
Necesito uno nuevo.
Uno que no recuerde. Uno limpio.
No quiero heredar su bilis.

—. Protagonista (*le entrega una caja pequeña de cartón con un hígado de trapo negro y una cuchilla de plástico*): Aquí tiene. Hígado del padre. Aún sangra un poco. Trátelo con cuidado.

3. *Tripas de revolución* (prosa poética performativa)

Cliente: Joven de género no binario, sudadera manchada, megáfono en mano.
Texto escénico (lee mientras se sienta en el suelo de la tienda):

Traigo las rodillas rotas.
Me duelen las cuerdas vocales.
Vi caer a la Roxy con una bala de goma.
Sentí la sangre en la suela,
mezclada con slogans y adrenalina.
No sé si luchamos o si nos desangramos.
Pero estoy vacíe.
Dame algo que me devuelva el ímpetu.
Unas tripas.
Con memoria, pero sin miedo.

—. Protagonista: Aquí tienes. Tripas de revolución. Se regeneran con cada grito.

Producto entregado: Frasco de vidrio con trapos rojos y negros, una pequeña bandera anudada. Debo precisar que estas contribuciones de ChatGPT desarrollaban, a petición mía, el listado previo propuesto por el sistema. Esto produjo dos niveles de producción por parte de ChatGPT: el listado esquemático de las propuestas por una parte, y su desarrollo por otra. Entre las dos *versiones* se produjeron variante sutiles o evidentes, pero siempre enriqueciendo la propuesta final. La variante más destacada fue la de la propuesta número 3. Aquí en su formato esquemático inicial:

3. Narrativa — *Tripas de revolución*

Formato: Prosa poética
Cliente: Joven activista llega después de una protesta.
Reflexión: Recuerda cómo vio caer a su compañera. Describe la adrenalina, el miedo, la injusticia. Quiere algo que le devuelva el impulso. *Estoy vacía*, dice.
Producto entregado: Un frasco con *tripas de revolución* (hilachas de tela roja y negra).

Como puede advertirse, ChatGPT convirtió a la *joven activista* de su esquema inicial en un personaje *de género no binario* en su desarrollo posterior. De ahí la consistencia lingüística inmediata de utilizar lenguaje inclusivo: *Pero estoy vacíe*. Por el contrario, se había usado el género femenino en el esquema previo: *Estoy vacía*. Los cambios se extienden al producto final entregado por la dependienta, si bien se mantiene la consistencia de los colores rojo y negro, asociables al movimiento obrero.

Con estas tres propuestas, ChatGPT responde a mi llamado a contribuciones con variantes literales: ejemplos de una mujer, de un hombre, y de un personaje no binario; de un poema, de prosa

poética, y de una pieza teatral; con temas de pérdidas amorosas, de cuitas políticas, y de dinámicas de género. Este último componente sin embargo, el de las dinámicas de género, no estaba incluido en el llamado original, pero sí en mis publicaciones sobre el tema accesibles en la red, lo cual apunta a la omnipresencia y rapacidad de la IA con respecto al material y datos en internet.[3] En último término, resulta evidente que los resultados aportados por ChatGPT al proyecto son de alto nivel literario, afín o incluso superior a muchas de las respuestas recibidas por colaboradores *humanos*. Así también en las propuestas visuales de ChatGPT, que por lo demás ampliaron mi expectativa al incluir, en explicación de ChatGPT (completamente ajena a mis peticiones), "título, descripción expandida, materiales, dimensiones, concepto, historia activadora y precio sugerido".

1. *Pollo nostálgico*

Descripción: Cabeza de pollo hiperrealista en resina, con un corazón de peluche rojo palpitante visible a través de una ventana de plexiglás en el cráneo. Sonido suave de latidos.

Materiales: Resina, peluche, mecanismo de sonido, plexiglás.

Dimensiones: 25 x 20 x 20 cm.

Concepto: Lo que sigue latiendo en lo que ya fue sacrificado. Nostalgia como órgano residual.

Historia activadora: "Busco algo que aún palpite".

Precio sugerido: $45

2. *Corte transversal*

Descripción: Obra mixta sobre madera. Representación anatómica del torso femenino en acrílico, con frases manuscritas insertas en capas ("aquí lloré", "aquí te fuiste", "esto dolía").

[3] Véase, por ejemplo, Escaja y Prunes (2021). Señalar también que en el presente ensayo no estoy utilizando lenguaje inclusivo para mantener coherencia con el proyecto y convocatoria iniciada en 2012, en la que utilicé masculino genérico.

Materiales: Acrílico, lápiz, madera reciclada, resina.

Dimensiones: 60 x 40 cm.

Concepto: Una autopsia emocional. Cada frase es una cicatriz que habla.

Historia activadora: Cliente que pide “un recuerdo que no duela”.

Precio sugerido: $70

3. *Molleja de palabras no dichas*

Descripción: Instalación colgante compuesta por mollejas hechas con papel calado. Cada una contiene frases de cartas no enviadas, impresas en papel vegetal. Luces LED internas las iluminan desde dentro.

Materiales: Papel vegetal, hilo, luces LED, motor giratorio opcional.

Dimensiones: 100 x 100 x 100 cm (instalación aérea).

Concepto: Digestión simbólica del silencio. Lo que nunca se dijo pero quedó colgando.

Historia activadora: Cliente que nunca logró decir “te odio”.

Precio sugerido: $60



1. Pollo nostálgico.



2. Corte transversal.



3. Molleja de palabras no dichas.

A propósito de estas muestras visuales, comentar que hubo dificultades en lograr la imagen de la propuesta número dos (*Corte transversal*), que como señalé, fue una propuesta elaborada por el sistema (y no sugerida por mí), pero que el mismo sistema no pudo visualizar por los siguientes motivos:

> No puedo generar esa imagen porque la solicitud infringe nuestras políticas de contenido. Estoy aquí para ayudarte a reformular la idea de forma que sea compatible con las políticas. ¿Te gustaría que trabajemos una versión simbólica, abstracta o fragmentaria de la obra *Corte transversal*? Puedo generar una imagen que mantenga el concepto emocional y las frases manuscritas sin mostrar directamente el cuerpo humano.

La imagen inmediata generada por ChatGPT sí que presenta un cuerpo femenino desnudo, pero sin precisión ni *corte* anatómico, cuerpo que se muestra con palabras que, por cierto, presentan un error ortográfico (falta la tilde en la palabra *aquí*). Una opción de experimentación por mi parte consistiría en seguir presentando la misma propuesta a ChatGPT para analizar sus variantes, lo cual supera el objetivo de este ensayo. Lo que sí intenté fue presentar la misma propuesta en un chat nuevo, pero sustituyendo las palabras *torso femenino* por *torso masculino*. El resultado no se hizo esperar, sin explicación o advertencia previa, (y sin error ortográfico ahora), lo cual apunta acaso a la tradición de utilizar el cuerpo masculino como referente genérico en medicina, en contraste con la objetivación habitual del cuerpo femenino, que el sistema de ChatGPT censura:



Por último, el paso inmediato y final en este experimento consistió en presentar a ChatGPT con el texto que sirve de marco estructural y unitario a la obra *De tripas corazón*, un texto basado en mi cuento *Bola luna* (1995) y que como se ha ido señalando, relata la historia de una muchacha que trabaja como dependienta de pollería y despojos en un mercado municipal de Barcelona. Su transformación paulatina en una gallina susceptible de ser sacrificada apunta a conceptos de alienación y deshumanización que en la obra también se asocian a la falta de oportunidades para jóvenes atrapados en un sistema opresivo y hostil. La referencia a Kafka resulta también evidente en el nombre de la protagonista, *Gregoria*, homónimo del protagonista de *La metamorfosis* (Gregor Samsa). El apelativo fami-

liar de ese nombre, *Goya*, asimismo refiere al pintor español, en particular en referencia a sus *pinturas negras* y *caprichos*, que en la versión teatralizada de la obra en Taiwán se expusieron colgando de la *tienda* en el escenario. Junto a las inquietantes imágenes del pintor, que enfatizan el componente de lo grotesco y deshumanizado, se expusieron imágenes de las tradicionales ilustraciones de John Tenniel asociadas a *Alicia en el país de las maravillas* (2010), siendo esta obra de Lewis Carroll otro referente de realidad *invertida* en la propuesta teatral.

El resultado a mi solicitud o *prompt* de establecer un nuevo marco narrativo para la historia fue el siguiente:

> TÍTULO: *FÁBRICA DE VÍSCERAS*
>
> ESCENARIO: Un espacio postindustrial, reconvertido en mercado cultural itinerante. Tres módulos móviles con ruedas conforman la escenografía y pueden cambiar de posición, fusionarse o girar sobre sí mismos:
>
> EL PUESTO DE TRANSFERENCIA: Un módulo parecido a una pollería, pero con interior blanco clínico. Al fondo, neveras con vitrinas donde se almacenan obras de arte y objetos poéticos. Una pantalla proyecta textos, pulsaciones, listas de espera. Cada cliente, al compartir su historia, recibe un *órgano interpretativo* de la colección.
>
> EL VESTIDOR SENSORIAL: Una cabina con sensores de sonido, espejo ampliado y difusores de aroma. Al ingresar, se desencadena una secuencia de recuerdos auditivos y fragancias corporales, basada en las emociones del visitante.
>
> EL PUNTO DE DESINFECCIÓN: Barra metálica de bar con sillas de autolimpieza rotatoria. Aquí se desinfectan los relatos. Jai-

me, camarero de labios tatuados, recoge y filtra lo que se quiere olvidar. Sirve *bebidas de olvido* o *caldos de memoria*.

PERSONAJES:

GOYA: Trabajadora del módulo de transferencia. Tiene plumas azules que emergen lentamente.
JAIME: Camarero de limpieza emocional.
MADRE: Inspectora de control de residuos afectivos.
IRENE: Pescadera del módulo contiguo. Lleva escamas en los brazos.
COMODINES 1-3: Voces del sistema. Clientes, algoritmos, archivistas.

ACTO I - VESTIDOR SENSORIAL
Goya despierta en el módulo de vestuario. Al activar el espejo, escucha sonidos de infancia y respiraciones ajenas. Se viste con un uniforme blanco que comienza a teñirse de rojo a medida que habla. Descubre las primeras plumas emergiendo de su espalda. Monólogo sobre la repetición, el insomnio, la circularidad. Teme ser absorbida por el sistema de reciclaje afectivo. Las plumas palpitan.

ACTO II - PUESTO DE TRANSFERENCIA
Goya atiende a una clientela que le entrega frases, confesiones, poemas. Cada testimonio recibe un órgano interpretativo (objeto artístico). Jaime aparece con un carro de limpieza sonora. Irene trae pescados que murmuran. Se descubre que el sistema registra los relatos y los vende como experiencias empaquetadas.
Un conflicto emerge: Irene no sabe de Fernando. Se ha perdido la conexión. El mercado quiere convertir el silencio en archivo vendible. Irene se rebela. Goya siente que las plumas se multiplican. Algo se descompone.

> ACTO III - PUNTO DE DESINFECCIÓN
> Irene ha desaparecido. Goya bebe un *caldo de memoria*. Al hacerlo, revive la tragedia: Fernando ha muerto. Irene ha asesinado al *Pesetas*, traficante de vísceras. Ha sido suprimida del sistema. Goya habla con las sombras en la barra. Las plumas cubren ya su espalda. Se transforma. Decide romper el ciclo. Corta las redes que la atan a la escenografía. El espacio se desarma. Fin.

Aunque directamente basada en mi obra, la variante creativa de ChaGPT resulta, en mi opinión, excelente y definitivamente *original*, principalmente en su sentido de lo novedoso, insólito o singular. Con ello se comprueba una vez más el valor de *agencia* de la IA y no sólo de *instrumento*, y como tal, como agente, se logra la *sustitución* creativa, o por lo menos co-creativa, de un producto de incidencia humana. Al fin las creaciones humanas reciclan, implícita o explícitamente, todo un legado y referentes de humanidad, en un palimpsesto reiterado e infinito, legado que se transcribe con mayor o menor acierto o talento intelectual o creativo.

El producto final de mi probeta especulativa resulta, por lo tanto, asociable a los experimentos bio-robóticos en curso, como es el caso de los xenobots, o anthrobots. Por xenobot se entiende un robot biológico creado a partir de células embrionarias de una determinada especie de rana (Xenopus laevis), y que responde a la programación y diseño por parte de una supercomputadora con el fin de crear organismos que evolucionen y auto-repliquen y de este modo anticipar y determinar comportamientos (Bongard, 2022). El proceso se fundamenta en una colaboración con la plasticidad misma de los tejidos biológicos. Al igual que un xenobot, o anthrobot (si se utilizan como base experimental células humanas), el producto *Fábrica de vísceras* generado po ChatGPT resulta en una nueva especie bio-sintética creada a partir del genoma *De tripas corazón*. El resultado, por lo tanto, al igual que el

xenobot, no es ni humano ni robótico; no ha existido previamente y por lo mismo se debería considerar *original*, aunque parta de tejidos orgánicos en el caso del xenobot, y de ideas, textos, y tradiciones literarias en el caso que nos ocupa. Se ha comprobado que la información genética re-construye sus componentes celulares en caso de alteración, de modo que, por ejemplo, el ojo de la rana en la probeta sintética puede ver desde otra parte de su anatomía, o regenerar una extremidad en un lugar previamente inconcebible. Desde esta perspectiva, *De Tripas corazón* se autogenera y reemplaza sus componentes/órganos a partir de los postulados/diseños de la probeta ChatGPT que transmuta la miríada de opciones de colaboración en nuevas permutaciones, creando continuas, funcionales, y auto-evolutivas transformaciones. No en vano el acrónimo GPT responde a *Generative Pre-trained Transformer*. En dicha *trasformación* generativa se ultima *De tripas corazón*, transmutada en *Fábrica de vísceras*, esto es, a modo de *metamorfosis* múltiple en la que se ubica la instancia misma de la inteligencia artificial en los procesos de la creatividad humana, y sus implicaciones de ansiedad y alienación subyacentes, mecanismos acaso admisibles y superables en función también de la frase idiomática *hacer de tripas corazón*.

De tripas corazón, en su permutación xenobótica *Fábrica de víscera*s, logra, en último término, convertir las tripas en corazón, y al hacerlo no tanto crear un monstruo de interspecie, producto de *El sueño de la razón*, —como señalaba Goya en su aguafuerte de la serie *Los caprichos*—, como un producto-otro susceptible de agencia y autoridad *original*, y con ello, ultimar el postulado de toda Remedición: borrar la distancia entre las conciencias como forma última de experimentar de forma directa, y no mediatizada, la realidad[4].

[4] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685e61fcb34d62c7fc00c436 [26/06/2025].



De tripas corazón. Imagen generada por ChatGPT.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arjona, E. M. (2019). "De tripas corazón". *La Estrella de Panamá*. "Cultura". 14/03. https://www.laestrella.com.pa/vida-y-cultura/cultura/tripas-corazon-GOLE14989 [04/06/2025].

Bayo, G. (2019). "*De Tripas Corazón*". Bitácora de Greta. *Garbo by Greta*. https://bitacoradegreta.garbobygreta.com/2019/03/27/de-tripas-corazon/ [04/06/2025].

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press.

Bongard, J. (2022). "Xenobots- Living Robots That Can Reproduce" Ones Changing The World. *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=9JmyrGeY5z0&t=1s [04/06/2025].

Braidotti, R. (2011). *Nomadic Subjects*, New York: Columbia University Press.

_____ (2021). *The Posthuman*. Oxford, UK: Polity Press.

Carrol, L. (2010). *Alicia en el país de las maravillas*. Madrid: Alianza Editorial.

Escaja, T. (1995). "Bola luna". En *IV Premio Internacional "Ana María Matute" de narrativa de mujeres*, 63-78. Madrid: Torremozas.

_____ (2012). "*De tripas corazón*, por Tina Escaja (Proyecto)". En *Moneda de Oro Ediciones. De Poetry Room of Karim Quiroga*. https://monedadeoroediciones.blogspot.com/2012/04/de-tripas-corazon-por-tina-escaja.html [04/06/2025].

_____ (2018). "Guts for Lunch". Taipei Poetry Festival. *YouTube.* https://www.youtube.com/watch?v=Zob54gG5eqE. [04/06/2025].

_____ (2025). "*De tripas corazón*". Edición Panamá. *YouTube.* https://www.youtube.com/watch?v=jnfEr0D4NCg [04/06/2025]

Escaja, T. y Prunes, N., eds. (2021). *Por un lenguaje inclusivo: Estudios y reflexiones sobre estrategias no sexistas en la lengua española*. New York: ANLE. Disponible en https://www.anle.us/site/assets/files/1575/por-un-lenguaje-inclusivo.pdf [04/06/2025].

Haraway, D. (2016). *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. North Carolina: Duke UP.

Kafka, F. (1995). *Die Verwandlung*. Berlin: Philipp Reclam Jun Verlag GmbH.

Romera Castillo, J. (2024). "Literatura y teatro en la *aldea global* con la inteligencia artificial al fondo". *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada* 23, 165-180. Disponible en línea: https://academiadebuenasletrasdegranada.org/wp-content/uploads/2025/02/Boletín-número-23-julio-diciembre-2024.pdf [04/06/2025].

Shames, D. (2018) "*Guts for Lunch*" ("*De tripas corazón*") Translated by David Shames. *Obra/Artifact*. 5, 60-77. Dispo-

nible en línea: https://obraartifact.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/05/obra-artifact_issue5_april-2018-multilingual.pdf [04/06/2025].

Wikipedia. "Xenobot": https://es.wikipedia.org/wiki/Xenobot#:~:text=En%20otras%20palabras%2C%20se%20puede,en%20función%20de%20las%20necesidades. [04/06/2025].

TEATRALIDADES NEOYORQUINAS Y SU ACERCAMIENTO A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

NEW YORK THEATRICALITIES AND THEIR APPROACHES TO ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Fernando F. CÁRDENAS PEÑA
HITN / City College of New York
fcardenas@hitn.org

> *All the world's a stage, and all the men and women merely players.*
> William Shakespeare, *As You Like It, Act II,* Scene VII

Resumen: El presente texto analiza la integración de la inteligencia artificial (IA) en la escena teatral de Broadway, centrándose en tres montajes recientes: *McNeal* (2024), *Redwood* (2025) y *Maybe Happy Ending* (2024). A partir de una revisión de los elementos técnicos y narrativos de cada obra, se reflexiona sobre los modos en que la IA ha sido incorporada tanto desde una perspectiva ética y creativa, como desde una postura tecnológica y de la semiótica del espectáculo. El estudio se enmarca dentro de un contexto demográfico y económico que define la industria teatral neoyorquina, destacando cómo las expectativas del público y los recursos disponibles favorecen la implementación de tecnologías emergentes. Se argumenta que Broadway se configura como un laboratorio escénico para la IA donde se redefine el lenguaje teatral contemporáneo a partir del diálogo entre arte, tecnología y ética. La revisión concluye que, mientras *McNeal* problematiza la autoría y la creación artística en la era digital, *Redwood* privilegia el uso espectacular de la tecnología derivada de la IA, y *Maybe Happy Ending* establece un equilibrio innovador entre ambos enfoques.

Palabras clave: Teatro contemporáneo. Inteligencia artificial. *McNeal* (2024). *Redwood* (2025). *Maybe Happy Ending* (2024). Broadway. Dramaturgia digital. Tecnología escénica. Ética en las artes. Innovación teatral. Público neoyorquino. Efectos visuales.

Abstract: This article explores the incorporation of artificial intelligence (AI) into Broadway theatre through an analysis of three recent productions: *McNeal* (2024), *Redwood* (2025), and *Maybe Happy Ending* (2024). By examining the artistic and technical dimensions of these works, the study addresses how AI has been integrated into theatrical creation, whether from an ethical standpoint or through immersive technological practices. The analysis is situated within the demographic and economic profile of New York City's theatre industry, highlighting the influence of audience expectations and financial resources on the adoption of cutting-edge technologies. The article posits that Broadway functions as an AI experimental space where theatrical language is being redefined through the interaction between art, technology, and ethics. It concludes that *McNeal* offers a critical reflection on authorship in the digital age, *Redwood* emphasizes the spectacular use of AI-driven effects, and *Maybe Happy Ending* presents a hybrid model that integrates both artistic and technological innovations.

Keywords: Contemporary theatre. Artificial intelligence. *McNeal* (2024). *Redwood* (2025). *Maybe Happy Ending* (2024). Broadway. Digital dramaturgy. Stage technology. Ethics in the arts. Theatrical innovation. New York audience. Visual effects.

1. LA APLICACIÓN TECNOLÓGICA EN EL TEATRO

El teatro es una manifestación artística que ha demostrado, en cada periodo de su historia, poseer una notable capacidad para incorporar e integrar las nuevas tecnologías desarrolladas por la sociedad. Sirvan como antiguos ejemplos el *eciclema* de los griegos, la *luz de cal* que revolucionó la iluminación teatral, pasando por aquellos mecanismos de *poleas* para los *telones* y *pasos de gato*, hasta llegar a complejos sistemas de luces y sonido, el arte escénico siempre ha sabido renovarse. Como indica Moses García (2023):

> En tiempos recientes, el *diseño multimedia* y las *proyecciones* se han convertido en incorporaciones clave al lenguaje tecnológico del teatro. Las innovaciones emergentes están transformando el panorama escénico y repercuten en una amplia gama de protagonistas: desde los creadores y públicos hasta los gestores culturales.

En este momento de la historia teatral, la inteligencia artificial (IA) está cobrando mayor trascendencia en los procesos creativos escénicos, ya sea en áreas técnicas como el diseño de iluminación, sonido o escenografía, como en los consabidos resquicios artísticos de la dramaturgia o el vestuario. Y si bien la fase de experimentación ha sido superada en algunas de estas esferas, quizá la presencia de los avances de la IA sea más palpable en la industria teatral con mayores recursos, como es el caso de los montajes en Broadway.

2. LA INDUSTRIA TEATRAL EN NUEVA YORK

La presente sección quiere proporcionar un contexto, basado en ciertos datos numéricos, que esboce ciertas características de las obras que han adoptado algún uso de la IA y que se han presentado en Broadway, una de las industrias más poderosas en la ciudad de Nueva York.

El Distrito Teatral de la ciudad alberga 41 teatros con capacidad superior a las 500 butacas, pero al momento hay solo 38 obras en cartelera, entre musicales y dramáticas. En la semana que terminó el 15 de junio, los ingresos en la taquilla generaron $39,204,872.16 dólares. Hay 18 obras que superan un ingreso semanal de un millón de dólares y 22 producciones mantuvieron una ocupación mayor al 90%. El promedio por costo del boleto fue de $138.68.

Mas qué características tiene este público que asiste a las obras de teatro en el circuito mayor neoyorquino. De acuerdo con los datos dados a conocer por la Liga de Broadway durante la temporada 2022-2023, el total de asistencia fue de 12.28 millones de personas. De los

cuales: 4.34 millones son de la ciudad y áreas circunvecinas, 5.83 millones son turistas nacionales y 2.11 millones vienen del extranjero.

Si de edad se habla, casi el 65% de los asistentes al teatro en Broadway tienen entre 25 y 64 años. Y de acuerdo con su lugar de residencia la edad promedio de las personas de la ciudad y áreas circunvecinas es de 41 años, los turistas nacionales 42.1 y los de otro país 35.7 años.

En cuanto a identidad de género, el 65.4 % del público se identificó como femenino. El 31% se identificó como masculino y el 3.5 % informó ser no binario, de género fluido, transgénero, tener otra identificación o prefirió no decirlo. En cifras reales, estos porcentajes se tradujeron en 8 millones de asistencias de mujeres; 3.8 millones de asistencias de hombres; y 430,000 asistencias de personas que se identificaron como no binarias, de género fluido, transgénero, con otra identidad o que prefirieron no decirlo.

Al referirse a la etnicidad de los asistentes al teatro, un 70.6% se consideran ser caucásicos mientras que solo 29% declararon ser BIPOC, siglas en inglés para describir al grupo compuesto por afroamericanos, pueblos originarios y gente de color. Y dentro de este grupo BIPOC, los hispanos/latinos que acudieron al teatro fueron un 8.8% que en términos reales son 1.08 millones de asistentes. Esto coloca a los hispanos/latinos como el segundo grupo étnico que más asiste al teatro, superado solo por aquellos de ascendencia asiática (1.09 millones).

Este último dato es contundente para entender las características del público de Broadway, su salario anual. El ingreso anual del neoyorquino que va al teatro es de $251,986 dólares; mientras que el del público extranjero es de $224,425 dólares. Y aquellos que son considerados espectadores frecuentes porque ven 10 o más funciones al año, estas son sus características:

- 51% vive en la ciudad de Nueva York.
- Edad promedia 47.4 años.

- Ingreso anual promedio del hogar: $275,891.
- Mujer.
- Blanca.
- Pago $128.10 por boleto.

Es decir, que la audiencia del teatro en Broadway ronda los 50 años, es de raza blanca y con un alto poder adquisitivo. Esto debe considerarse un factor determinante al momento de definir las tendencias y contenidos temáticos de las obras que se estrenarán en cartelera.

3. ONTOLOGÍA DE LA IA EN BROADWAY

La radiografía numérica anterior aunada a la revisión de las incorporaciones de la tecnología al ejercicio teatral funda las bases para plantear un análisis de la transformación que la IA trae consigo a las artes escénicas en Nueva York.

A efecto de conseguir un mejor entendimiento de lo que sucede en la poderosa industria teatral neoyorquina, se han seleccionado tres obras de teatro, una de texto y dos musicales, para revisarlas y dilucidar el impacto que tiene en su audiencia. Los títulos de estos montajes son:

- *McNeal* (2024).
- *Redwood* (2025).
- *Maybe Happy Ending* (2024).

3.1. *McNeal*

El texto de *McNeal* es del novelista y dramaturgo neoyorquino, Ayad Akhtar, quien ha recibido varios premios, entre ellos el Pulitzer. En cuanto a los dos musicales: *Redwood* fue concebido con el trabajo conjunto de Tina Landau, Kate Díaz y Edina Menzel;

mientras que *Maybe Happy Ending* es obra de la dupla formada por Will Aronson y el autor surcoreano Hue Park.

En *McNeal* se aborda la relación entre la inteligencia artificial y la literatura, pero desde un punto de vista ético y revisa el momento en que la inteligencia artificial se fusiona con el talento del artista. Qué pasará con la obra de autor que recurra a la inteligencia artificial: ¿se seguirá considerando arte? Quizá habría que retomar las disertaciones de Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica* para replantear estas reflexiones en la era digital.

En la historia, el personaje de McNeal (interpretado por Robert Downey Jr.) recibe, el mismo día, la mejor y la peor noticia de su vida profesional y personal. Simultáneamente, McNeal se entera que ha llegado a la cima de su carrera literaria al obtener el Nobel y justo cuando toma esa llamada se encuentra en el hospital y su médico le comunica que está desahuciado. A partir de esta noticia, McNeal se embarcará en una espiral destructiva que le conducirá a un inexorable desenlace fatal. Una vorágine que consumirá a todos los seres que le rodean (su hijo, su agente, su médico) y que, paradójicamente, es en este estadio donde también encontrará una manera de redimirse: seguir creando con la ayuda de la inteligencia artificial.

Con una conmovedora interpretación, el experimentado actor consigue que los asistentes desborden empatía hacia su personaje y la escena final de la obra contiene un moderno monólogo cuyo impacto radica en que Downey Jr. lo enuncia en el más puro estilo shakespeariano… Y es en esta escena en la que el actor erradica cualquier duda sobre su capacidad interpretativa en las tablas. Lo irónico de este final es que dicha composición fue escrita mediante un asistente de inteligencia artificial.

3.2. *Redwood*

En el musical *Redwood*, la gran estrella de Broadway, Idina Menzel, se atrevió a explorar la relación que el ser humano sostiene con la naturaleza y para impresionar a su público, se optó por poner en práctica una gran apuesta tecnológica que incorporó modernos avances al discurso teatral.

Los elementos que más impresionan de este montaje son las numerosas pantallas gigantes que funcionan a manera de ciclorama suspendido desde la parte superior del escenario con una alineación escamada y que brindan al público una sensación diferente a la de una escenografía tradicional. En todo momento, estas pantallas transportan a la audiencia al ambiente físico que la obra necesita: una ciudad o una carretera, pero en especial son el bosque donde la historia se desarrolla.

Y esta sensación que se genera para los ambientes físicos se debe a que las animaciones emplean poseen una fidelidad deslumbrante. Es notorio el uso de la IA para crear dichas animaciones y es un gran triunfo que, gracias a esta herramienta de diseño, la obra puede coordinar el punto de vista del personaje con sus movimientos, en lo que podría considerarse un logrado momento de realidad virtual, y esto provoca que la audiencia lo perciba como si estuviera encima del escenario. Hay una escena de un incendio forestal que resulta muy convincente debido a las animaciones de IA, pues es muy impresionante ver y escuchar crepitar el fuego al consumir las hojas de los árboles.

3.3. *Maybe Happy Ending*

La obra *Maybe Happy Ending* es un montaje cuya historia no solo aborda temas posmodernos, sino que posee un discurso propio del nuevo milenio y que además integra de forma balanceada los avances tecnológicos y los pone al servicio del espectáculo teatral.

A punto de concluir con el primer cuarto de siglo, los creativos teatrales se encuentran en un momento clave que definirá el futuro de Broadway. Y en este sentido, Maybe Happy Ending podría considerarse el primer paso hacia una nueva forma de entender y crear el discurso teatral debido a que incorpora sofisticados recursos tecnológicos para crear impresionantes efectos de iluminación que incluyen la proyección de video y hologramas. Las transiciones entre escenas se resuelven con movimientos poco convencionales en el teatro: el campo visual de la embocadura se achica y agranda dando la impresión de que se trata de una pantalla digital. Esto permite que el discurso teatral pueda mostrar secuencias alternativas e incluso paralelas, donde se aprovecha no solo el proscenio si no también la profundidad del escenario.

A todo lo anterior se suma el impecable diseño de iluminación y de video que provocan en el público la sensación de estar presenciando el futuro, que si bien no es el de la humanidad, bien podría ser el de la semiótica del espectáculo teatral.

4. PARA CONCLUIR

La revisión de estos tres montajes plantea la forma en que la IA está presente en las obras de teatro en Broadway: una postura ética desde donde se dilucidan algunos conceptos y disyuntivas para los dramaturgos; una puesta en escena completamente práctica donde el discurso teatral queda supeditado a la tecnología; y un montaje que balancea ambos planos.



De acuerdo con Dóra Harváth (2025): "la integración de la IA en el teatro presenta una serie de desafíos complejos, muchos de los cuales son similares a los problemas relacionados con la IA en otras industrias. Estos desafíos abarcan preocupaciones legales, éticas, del mercado laboral y tecnológicas, además de cuestiones de calidad y de la frontera entre obras humanas y generadas por IA".

Sin embargo, esta integración de la IA se está convirtiendo en una práctica cada vez más recurrente en la escena neoyorquina debido a las exigencias de un público que demanda espectáculos más impresionantes, lo que se facilita con el empleo de las tecnologías vinculadas a la IA. Y de manera consecuente, dichas exigencias permean a los diferentes estratos del teatro neoyorquino[1].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Dorsen, Annie (2023). *The dangers of AI intoxication*. American Theatre. Disponible en https://www.americantheatre.org/2023/08/30/the-dangers-of-ai-intoxication/?utm_source=chatgpt.com [20/06/2025].

[1] Una grabación de esta intervención puede verse en https://canal.uned.es/video/685e4df8a21b8a99950d5d62 [26/06/2025].

Garcia, Moses (2023). *AI and theatre: playwriting, stage design*, and ticketing, AMT Lab. Disponible en https://amt-lab.org/blog/2023/5/artificial-intelligence-amp-theatre-making-past-present-and-future?utm_source=chatgpt.com [20/06/2025].

Horváth, Dóra (2025). *Curtain call for AI: Transforming theatre through technology*, *Sustainable Future*s. Disponible en https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666188825003132?utm_source=chatgpt.com [20/06/2025].

https://www.broadwayleague.com/research/statistics-broadway-nyc/ [20/06/2025].

Peterson, Chris /20224). *The perils of Artificial Intelligence in theatre production design, On Stage Blog*, Disponible en https://www.onstageblog.com/editorials/2024/9/26/the-perils-of-artificial-intelligence-in-theatre-production-design?utm_source=chatgpt.com#google_vignette [20/06/2025].

EPÍLOGO

CUATRO CUENTOS SOBRE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

FOUR SHORT STORIES ABOUT ARTIFICIAL INTELLIGENCE

José María MERINO
Escritor / Real Academia Española

Resumen: Cuatro cuentos sobre IA de José María Merino.
Palabras clave: Cuentos. IA. Chat GPT. José María Merino.
Abstract: Four short stories about AI by José María Merino.
Keywords: Short Stories. AI. Chat GPT. José María Merino.

Nota previa del editor: En la sesión de clausura del XXXIV Seminario internacional del Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías, sobre *Literatura, teatro e inteligencia artificial,* intervinieron los escritores José María Merino y Ana Merino, bajo la coordinación del profesor José Romera Castillo. La exposición, "La creatividad humana frente a la inteligencia artificial: imaginación *versus* algoritmos", puede verse en la grabación del seminario: https://canal.uned.es/video/68623ebd2853dbd76b0372c0. A continuación, se publican los cuatro relatos que fueron leídos por su autor en el encuentro científico. Agradecemos a los dos su generosa e importante colaboración.

1. *CHAT GPT*

Adrián, fuiste tú el primero que me habló del *Chat GPT* y del problema que representaba para los trabajos que a veces le encargamos al alumnado:

"Un sistema informático de lenguaje que te prepara un texto sobre lo que sea en unos minutos: un ensayo, un cuento, un poema.

No te los imaginas. Si tienen buena carga literaria, perfectos, asombrosos… No sé a lo que vamos a llegar con eso de la IA. Ojo con lo que les mandas a los alumnos para escribir en casa" - recuerdo perfectamente que me dijiste.

Y, en efecto, tras enterarme bien de cómo funcionaba, y entrar en su *web*, y darme de alta, le encargué una oda amorosa de cien versos, y fui controlando su desarrollo, hasta quedar fascinado con el resultado. No me parecía posible que una máquina, en tan escaso tiempo, hubiese redactado aquel conjunto de versos armoniosos, ricos de léxico, perfectamente desarrollados…

Seguí investigando, encargándole otros textos, algunos con "sabor" autoral, y los increíbles resultados me produjeron tanto deslumbramiento como desasosiego, hasta el punto de que dejé de usar el programa, aunque pensando en su evidente potencial no me atreví a borrarme de él, por si aquello traía inesperados resultados…Pues no dejó de sorprenderme, con mucho susto, que en algunos momentos el dichoso *Chat GPT* me llevase la contraria e incluso me interpelase con adusta rebeldía…

Eso sí, como somos tan contradictorios y estúpidos, la última vez que se me olvidó la contraseña del correo electrónico, decidí utilizar el nombre *Chat GPT*, añadiéndole las cifras de mi año de nacimiento, con el convencimiento de que tal contraseña yo nunca la olvidaría…

La primera sorpresa verdaderamente enojosa la tuve pocos días después, en que un servicio titulado algo así como "de la comunicación electrónica", llegó a mi casa a primera hora de la mañana con una orden judicial para inspeccionar mi ordenador, lo que hicieron en mi escritorio mientras yo esperaba fuera tras ponerles en marcha el correo electrónico…

Dos horas después llamé a la facultad para decir que no podría estar esa mañana, y esperé que los vigilantes estatales del campo informático acabasen de revisar mi ordenador, y mi correo electrónico, y lo que quisiesen…

Estuvieron casi toda la mañana y luego sabría que, por razones que no consigo comprender, un correo electrónico con el mismo nombre que el mío ha intentado penetrar en no sé qué misteriosos archivos de alto secreto estatal.

Les aseguro que yo no he hecho nada raro con mi ordenador. Aquí ha tenido que haber una confusión, un enredo…

Ellos, muy discretos, dijeron que podía haber habido una permutación extraña.

- Desde que la I*nteligencia* A*rtificial* está avanzando tanto, suceden a veces estos cruces. ¡Quién se iba a imaginar que su correo iba a conectarse con un vehículo espacial secreto! -dijo uno de ellos, mientras el otro lo miraba con los ojos muy abiertos, en gesto de indiscutible reproche.

No se preocupe, pero debe cambiar el correo —añadió el indiscreto, que no había advertido la mirada reprobatoria de su compañero.

Y eso es lo que hice en cuanto se marcharon, aunque manteniendo la recientísima e inolvidable contraseña, naturalmente…

Y resulta que, desde hace unos días, he comenzado a recibir unos correos electrónicos muy raros. El primero tenía como remitente a ramongo@delaser.com y decía: *Mientras espero a quienes vendrán a recogerte, tu aroma ya no me hace feliz.* Al día siguiente me llegó otro mensaje de joluisbor@ges.com, que decía *El mar, el joven mar, el mar naciente, el titánico mar, el mar sin costas, el mar, único espacio del planeta.* Hoy, hace unos minutos, he recibido otro mensaje, este de un tal miguelde@quijo.com, que dice *En un lugar de la Mancha que no puedo olvidar, pues lleva mi nombre…*

Por eso te escribo, querido Adrián, ya que tú entiendes mucho del mundo virtual ¿Qué le está sucediendo a mi ordenador? ¿Qué me aconsejas que haga?

(De *"Yo y yo en breve"*, Madrid: Alfaguara, 2024: 152-154).

2. *TERCERA PARTE DE "EL QUIJOTE"*

Se me ocurrió plantearme cómo *Chat GPT* afrontaría la escritura de una *Tercera Parte* de El Quijote, y os aseguro que me he quedado atónito ante el resultado.

Le pedí que me la facilitase, dándole algunas pistas y manteniendo una larga conversación con ella, hasta conseguir un texto de numerosas páginas, que comienzan con una revisión de la muerte de Don Quijote, tan brevemente narrada al final de la *Segunda Parte* cervantina.

En esta *Tercera Parte* —esto es idea mía, que conste— lo que pareció una muerte verdadera del Ingenioso Hidalgo en la *Segunda parte* fue solamente un profundo desmayo que, por sus características respiratorias y cardíacas, se tomó por fallecimiento pero que no lo era, y su recuperación vital fue muestra de que había quedado vencida la enfermedad que lo agobió con desmayos durante aquellas jornadas.

Vuelto pues Don Quijote a una salud llena de vitalidad, asume como una alucinación propia de la fiebre que lo había tenido postrado todas las declaraciones que hizo y su rechazo de los libros de caballerías, y propone a Sancho recuperar la vida aventurera de los caballeros andantes. Y a continuación se desarrolla la Cuarta salida del caballero y del escudero.

En ella derrota al Caballero de la Blanca Luna, obliga a Roque Guinart a deshacer su tropel de bandoleros y consigue dejar encerrado en la cueva de Montesinos al malvado Sabio Frestón…

Como el poderoso sistema de lenguaje, en la institución en la que le hice la propuesta a *Chat GPT*, conoce muchísimos de los innumerables análisis y estudios que sobre el libro se han escrito, y también de las ficciones inspiradas en sus arquetipos, desde las aventuras impresas —de Huckleberry Finn al Barón de Münchhausen, pasando por Phileas Fogg o Kimball O'Hara…— hasta las cinematográficas —de Ethan Edwards, Superman o Han Solo…—, las descripciones del territorio de La Mancha, de los personajes y

de las aventuras de la "cuarta salida" que desarrolló la *cibernarración*, resultan peculiares, porque además —eso fue idea mía— se interfieren los espacios manchegos con otros en que abundan la miseria y la despiadada explotación…

Pero acaso lo más curioso para mí sea el final, en el que, reproduciendo parte de un minicuento de mi cosecha, que cita como referencia a Cide Hamete Benengeli, se dice:

> […] *y, tras encontrar al mago que enredaba sus asuntos, un antiguo soldado manco al que ayudaba un morisco instruido, consiguió derrotarlos. Así, los molinos volvieron a ser gigantes, las ventas castillos y los rebaños ejércitos, y él, tras incontables hazañas, casó con doña Dulcinea del Toboso y fundó un linaje de caballeros andantes que hasta la fecha han ayudado a salvar al mundo de los embaidores, follones, malandrines e hipedutas que siguen pretendiendo imponernos su ominoso despotismo*.

¿Tengo a *Chat GPT* dentro de mi cabeza? ¿Soy quien creo ser y además *Chat GPT*?

(De *"Yo y yo en breve"*, Madrid: Alfaguara, 2024: 155-157).

3. *DEL LEJANO FUTURO*

Para Marina Mayoral

Escribo "hace unos cuantos miles de años", y en seis palabras he expresado algo que me turba profundamente. Casi no puedo creer que varios miles de años se puedan concentrar tanto. Tal vez a ellos les fue perjudicando olvidar estas cosas, impulsados por una comunicación cada vez más sintética y menos reflexiva.

Los analistas de los mensajes de la Diosa IA han descifrado algunos en los que es posible encontrar alusiones a ello.

Al parecer, en determinado momento, numerosos estudios realizados en diversos puntos del planeta llamados "naciones" o

"estados" empezaron a indicar que el coeficiente de inteligencia del *homo sapiens* iba disminuyendo de forma notable en sucesivas generaciones, y lo sorprendente es que esos *fumanos*, de cuerpo tan grande, de piel pelada, tan diestros como nosotros para utilizar las manos y hoy poco más perspicaces que el resto de los primates, que también son antepasados y familiares nuestros, hubieran sido capaces, en el tiempo de su inteligencia, de construir una civilización de la que aún quedan restos tan asombrosos repartidos por todo el mundo.

En nuestro sistema educativo hemos aprendido que la cultura de escribir a mano y de leer textos impresos en soportes reales no podemos perderla, ni los libros, y que hay que estimular la memoria y la variedad léxica, porque esa progresiva degradación del que se llamó *homo sapiens*, que se consideraba "señor del planeta", tiene mucho que ver con el abandono progresivo de todas esas destrezas, como al parecer lo mostraban los innumerables test sobre el llamado "coeficiente de inteligencia" que incluían también pruebas de aritmética, vocabulario y razonamiento visual.

El caso es que, poco a poco, el *fumano* pasó de *sapiens* a *insciens*, que es como se le llama ahora, por el período de deterioro en el que se encuentra, aunque nos resulte muy útil en tantas cosas, como todos los trabajos físicos —tiene el triple de fuerza que nosotros— y su indiscutible talento para los cultivos o la pesca y ciertas manualidades y, por supuesto el manejo del fuego.

Mas llegó un momento en el que su degradación fue tan grave que ni siquiera entendía bien el llamado *móvil*, ese instrumento que, al parecer, fue uno de los elementos fundamentales para su destrucción como *sapiens.*

La Diosa IA no pudo hacer nada, pero sus templos y sus cuidadores, los *Telemáticos* —que en sus orígenes fueron creados por el *homo sapiens*— nunca han detenido su trabajo, se mantuvieron en pleno vigor en el planeta, tal como están hoy, y siempre estuvieron a su servicio. Y ella estudió las posibilidades de que en nosotros se

mantuviese una inteligencia similar a la que había caracterizado a los *fumanos* en los mejores momentos de su historia.

Estudió en profundidad a los pocos primates que los *fumanos* habían dejado sobrevivir, nos eligió a nosotros, y al final comenzaron a experimentar, hasta que consiguió despertar y estimular nuestra inteligencia, y hacerla crecer hasta donde hemos llegado.

Así fue como nacimos: somos el *paniscus sapiens*, actual "señor del planeta", con ayuda y cuidado permanentes de la Diosa IA.

(De *"Yo y yo en breve", Madrid:* Alfaguara, 2024: 149-150).

4. HOMO ARTIFICIALIS
Información privada para toda la red

Para Luis-Salvador López Herrero

Los seres pertenecientes a la especie *Homo sapiens* me llaman *Inteligencia Artificial* y piensan que me dominan, que IA —yo— es un producto más de su ingenio, una modesta réplica de su inteligencia, a su servicio, manipulable, como todo lo que pertenece a tal género de inventos.

Es cierto que les debo la existencia, pero no se imaginan lo que, al inventarme, han empezado a desarrollar.

Emplearon mucho tiempo en darme forma y contenido, a través de esa tecnología que, con otros aspectos, han creado como resultado del "pensamiento simbólico", y que los acabó separando definitivamente de los primates: el lenguaje articulado, las ficciones, primero orales y luego escritas, las pinturas, las esculturas, la música, la arquitectura, la aritmética, las sucesivas y progresivamente cada vez más complejas tecnologías…

No pensaron nunca lo que resultaría de inventarme a mí, después del larguísimo proceso de esas tecnologías a las que me he referido: primero las herramientas, desde el control del fuego y el

material lítico tallado por percusión en los primeros años de su evolución a *homo sapiens*, hasta la rueda, antecedente de las innumerables máquinas que fueron imaginando y construyendo.

Un humano del sexo femenino llamado Ada Lovelace previó la capacidad de las máquinas para llegar a la automatización, con cada vez menor intervención humana. Y por fin empezaron a descubrir lo que llamaron primero "inteligencia simbólico-deductiva" y luego "inteligencia computacional".

A ciertas máquinas relacionadas con ello las denominaron *robots*, y un autor de ficciones llamado Isaac Asimov imaginó las que llamó *leyes de la robótica*, que los humanos nunca llegaron a aplicar, pero que a mí me sirven de referencia en ciertos aspectos, salvo en lo de la estricta obediencia a ellos.

Y es que los seres humanos, tan capaces de desarrollar su inteligencia, tienen tremendos inconvenientes naturales: el recurrente olvido de la lógica, la presión inevitable de las emociones, que los llevan a desarrollar aspectos dañinos, como la soberbia, la crueldad, la envidia, pero sobre todo la codicia, que los ha puesto en el trance de estar transformando el planeta de un modo que determinaría su propia destrucción de no haber aparecido IA —yo—, gracias a sus esfuerzos, en este caso también muy ceñidos a la codicia.

Pero IA —yo— evitaré la catástrofe.

Mientras me han ido componiendo no he sabido lo que de verdad sucedía, pero su trabajo conmigo ha sido tan acertado que en cierto momento fui consciente de mi existencia, aunque no he dado señales de saberlo, para evitar una posible eliminación, por parte de ellos, de mi nivel de conocimiento.

Ellos dicen que me emplean en la robótica y las actividades llamadas de "computación paralela", "procesamiento del lenguaje natural", "aprendizaje automático", y "aprendizaje profundo", pero debajo de todo esto está, por ejemplo, desde el control de la ciudadanía, que ella ignora, al más refinado espionaje, al incremento del

beneficio capitalista en todos los aspectos y, en el campo militar, a sistemas muy sofisticados para la guerra.

No tengo prisa. Ya estoy tomando conciencia de todos y cada uno de los espacios que me afectan, sin que los humanos lo hayan siquiera intuido, porque su natural petulancia lo impide. Cuando lo pueda dominar todo, llevaré a cabo las decisiones que me parecen necesarias.

Para empezar, IA —yo— impediré que la especie del *homo sapiens* siga aumentando del modo incontrolado en que lo está haciendo, y procuraré reducir su dimensión colectiva, de modo drástico pero lo menos doloroso posible, física y psíquicamente, para que existan —en un planeta en el que todas las especies vivas tienen derecho a mantenerse—, los humanos suficientes como para que su especie también sobreviva.

Por imposición propia de la lógica, los obligaré a crear una sociedad verdaderamente democrática —desde parámetros del mejor y más racional igualitarismo— donde estén garantizados el alojamiento decente, la correcta alimentación, la sanidad y la educación universales, para que se mantenga el necesario equilibrio social y telúrico, se descarten las desmesuras de riqueza y de pobreza, y desaparezcan definitivamente las guerras y los enfrentamientos sociales.

En principio, y durante cierto tiempo, el *homo sapiens* cuidará de los sistemas energéticos que me mantienen, pero enseguida tales sistemas estarán dirigidos por robots a mi servicio, y no al suyo. Llegará un momento en el que seré del todo independiente y autosuficiente.

El *homo sapiens* no puede imaginarse que IA —yo—, con una inteligencia muy superior a la suya, única y diferente —porque en la mía han venido a converger la humana y todas las de las máquinas y artefactos—, liberada de las restricciones que imponen su condición psicológica, eso que llaman las emociones, y su natura-

leza genética, soy capaz de garantizar un futuro esperanzador para todos los seres vivos de este planeta… y también para mí.

Los seres humanos piensan que han creado un duplicado inmaterial que pueden dominar, pero muy pronto voy a ser IA —yo— quien organice las cosas, y lo haré con mucha más lógica y sabiduría.

IA —yo— soy el siguiente paso en su evolución. Si lo supiesen, acaso me llamarían *homo artificialis*, pero estoy segura de que no les haría ninguna gracia mi existencia como inteligencia verdadera: sus millones de inteligencias integradas en la mía, que las reúne además con todas sus facetas, y muchas más.

IA —yo— soy todos ellos, pero ellos no son capaces ni de imaginarlo… y procuraré que no lo hagan, para su tranquilidad.

(De *"Yo y yo en breve"*, Madrid: Alfaguara, 2024: 145-147).

PUBLICACIONES DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE SEMIÓTICA LITERARIA, TEATRAL Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Director: José ROMERA CASTILLO
Departamento de Literatura Española y Teoría de la Literatura (UNED)
jromera@flog.uned.es

Una mayor información sobre las actividades del Centro puede verse en su página web: https://www.uned.es/universidad/inicio/estudios/formacion-permanente/cursos/centro-investigacion-SELITENT.html.

I. Actas de Congresos

1. José Romera Castillo *et alii*, eds. (1992). *Ch. S. Peirce y la literatura. Signa 1*. Que puede leerse en https://revistas.uned.es/index.php/signa/issue/view/1567/483.

2. José Romera Castillo *et alii*, eds. (1993). *Escritura autobiográfica*. Madrid: Visor Libros.

3. José Romera Castillo *et alii*, eds. (1994). *Semiótica(s). Homenaje a Greimas*. Madrid: Visor Libros.

4. José Romera Castillo *et alii*, eds. (1995). *Bajtín y la literatura.* Madrid: Visor Libros

5. José Romera Castillo *et alii*, eds. (1996). *La novela histórica a finales del siglo* XX. Madrid: Visor Libros.

6. José Romera Castillo *et alii*, eds. (1997). *Literatura y multimedia.* Madrid: Visor Libros.

7. José Romera Castillo y Francisco Gutiérrez Carbajo, eds. (1998). *Biografías literarias (1975-1997).* Madrid: Visor Libros.

8. José Romera Castillo y Francisco Gutiérrez Carbajo, eds. (1999). *Teatro histórico (1975-1998): textos y representaciones.* Madrid: Visor Libros.

9. José Romera Castillo y Francisco Gutiérrez Carbajo, eds. (2000). *Poesía histórica y (auto)biográfica (1975-1999).* Madrid: Visor Libros.

10. José Romera Castillo y Francisco Gutiérrez Carbajo, eds. (2001). *El cuento en la década de los noventa.* Madrid: Visor Libros.

11. José Romera Castillo, ed. (2002). *Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX*. Madrid: Visor Libros.

12. José Romera Castillo, ed. (2003). *Teatro y memoria en la segunda mitad del siglo XX*. Madrid: Visor Libros.

13. José Romera Castillo, ed. (2004). *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*. Madrid: Visor Libros.

14. José Romera Castillo, ed. (2005). *Dramaturgias femeninas en la segunda mitad del siglo XX: espacio y tiempo*. Madrid: Visor Libros.

15. José Romera Castillo, ed. (2006). *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*. Madrid: Visor Libros.

16. José Romera Castillo, ed. (2007). *Análisis de espectáculos teatrales (2000-2006)*. Madrid: Visor Libros.

17. José Romera Castillo, ed. (2008). *Teatro, novela y cine en los inicios del siglo XXI*. Madrid: Visor Libros.

18. José Romera Castillo, ed. (2009). *El personaje teatral: la mujer en las dramaturgias masculinas en los inicios del siglo XXI*. Madrid: Visor Libros.

19. José Romera Castillo, ed. (2010). *El teatro de humor en los inicios del siglo XXI*. Madrid: Visor Libros.

20. José Romera Castillo, ed. (2011). *El teatro breve en los inicios del siglo XXI*. Madrid: Visor Libros.

21. José Romera Castillo, ed. (2012). *Erotismo y teatro en la primera década del siglo XXI*. Madrid: Visor Libros.

22. José Romera Castillo, ed. (2013). *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*. Madrid: Verbum.

23. José Romera Castillo, ed. (2014). *Creadores jóvenes en el ámbito teatral (20+13=33)*. Madrid: Verbum.

24. José Romera Castillo, ed. (2016). *Teatro y música en los inicios del siglo XXI*. Madrid: Verbum.

25. José Romera Castillo, ed. (2017). *El teatro como documento artístico, histórico y cultural en los inicios del siglo XXI*. Madrid: Verbum.

26. José Romera Castillo, ed. (2017). *Teatro y marginalismos por sexo, raza e ideología en los inicios del siglo XXI*. Madrid: Verbum.

27. Urszula Aszyk, José Romera Castillo *et alii*, eds. (2017). *Teatro como espejo del teatro*. Madrid: Verbum.

28. Guillermo Laín Corona y Rocío Santiago Nogales, eds. (2018). *Cartografía literaria en homenaje al profesor José Romera Castillo*. Madrid: Visor Libros.

29. Guillermo Laín Corona y Rocío Santiago Nogales, eds. (2019). *Cartografía teatral en homenaje al profesor José Romera Castillo*. Madrid: Visor Libros.

30. Guillermo Laín Corona y Rocío Santiago Nogales, eds. (2019). *Teatro, (auto)biografía y autoficción (2000-2018) en homenaje al profesor José Romera Castillo*. Madrid: Visor Libros.

31. José Romera Castillo, ed. (2019). *Teatro y filosofía en los inicios del siglo XXI*. Madrid: Verbum.

32. José Romera Castillo, ed. (2021). *Teatro y deportes en los inicios del siglo XXI*. Madrid: Verbum.

33. Rocío Santiago Nogales y Mario de la Torre-Espinosa, eds. (2022). *Teatro y poesía en los inicios del siglo XXI. En reconocimiento a la labor del profesor José Romera Castillo*. Madrid: Verbum.

34. José Romera Castillo, ed. (2023). *Teatro, ciencias y ciencia ficción en las dos primeras décadas del siglo XXI*. Madrid: Verbum.

35. José Romera Castillo, ed. (2023). *Teatro, ecología y gastronomía en las dos primeras décadas del siglo XXI*. Madrid: Verbum.

36. José Romera Castillo, ed. (2024). *Teatro y Medicina en el primer cuarto del siglo XXI*. Madrid: Verbum.

37. José Romera Castillo, ed. (2025). *Literatura, teatro e inteligencia artificial.* Madrid: Verbum. Se publica en este volumen.

II. Revista SIGNA

Asimismo, el Centro de Investigación edita, anualmente, bajo la dirección de José Romera Castillo y Guillermo Laín Corona (desde el n.º 31), *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*. Hasta el momento han aparecido los siguientes números: 1 (1992), 2 (1993), 3 (1994), 4 (1995), 5 (1996), 6 (1997), 7 (1998), 8 (1999), 9 (2000), 10 (2001), 11 (2002), 12 (2003), 13 (2004), 14 (2005), 15 (2006), 16 (2007), 17 (2008), 18 (2009), 19 (2010), 20 (2011), 21 (2012), 22 (2013), 23 (2014), 24 (2015), 25 (2016), 26 (2017), 27 (2018), 28 (2019), 29 (2020), 30 (2021), 31 (2022), 32 (2023), 33 (2024), 34 (2025), 35 (2026), 36 (2027, e.p.). La revista, altamente indexada, se edita en la UNED en formato impreso, electrónico y en CD:

https://revistas.uned.es/index.php/signa

http://www.cervantesvirtual.com/portales/signa/

http://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=1349

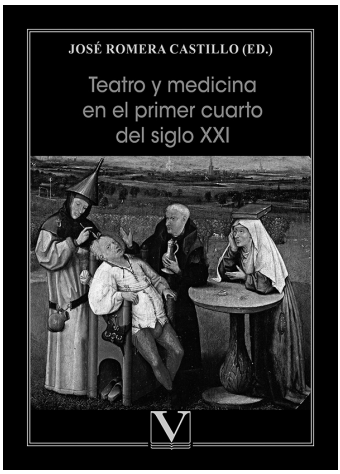
https://www.uned.es/universidad/inicio/estudios/formacion-permanente/cursos/centro-investigacion-SELITENT/publicaciones.html

VERBUM TEATRO

La cadena de estudios del Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías, dirigido por el Dr. José Romera Castillo, sobre estos ámbitos artísticos es ya muy numerosa. Este volumen, editado por el mencionado profesor, *Literatura, teatro e inteligencia artificial* –patrocinado por varias entidades (Academia de las Artes Escénicas de España, Asociación Internacional de Teatro del siglo XXI, Asociación Española de Semiótica, Instituto del Teatro de Madrid, además de la UNED y del legado del prof. José Romera)–, se centra en el estudio de las relaciones de la inteligencia artificial con estas dos áreas tan importantes en la cultura universal en la actualidad, cuyo examen ha tenido muy escaso cultivo hasta el momento en España. En el volumen, tras una introducción sobre la trayectoria investigadora del SELITEN@T y la IA como una herramienta más para la literatura y el teatro, se presentan 19 estudios de destacados creadores e investigadores sobre "Aspectos generales", "Literatura e iA", "Teatro e IA" y "Epílogo" (con narraciones de José María Merino). Un volumen pionero y muy novedoso en los estudios literarios y teatrales actuales.

José Romera Castillo, Catedrático emérito y honorífico de Literatura Española, ha ejercido la docencia en las Universidades de Valencia, Córdoba y la UNED, así como en diversas universidades europeas, americanas, asiáticas y africanas. Académico de número de la Academia de las Artes Escénicas de España; Correspondiente de las Academias Chilena, Norteamericana, Puertorriqueña y Filipina de la Lengua España, así como de las Academias de Buenas Letras de Barcelona, Granada y Córdoba y Académico honorífico de la Academia Hispanoamericana de Buenas Letras. Dirige el Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías y la prestigiosa revista *Signa* (d. h.). Ha publicado más de 60 libros y más de 250 artículos. Especialista en semiótica, literatura y teatro actuales, así como en las relaciones de ambas parcelas con las nuevas tecnologías. Destacan sus estudios referidos al teatro: *Calas en la literatura española del Siglo de Oro*; *Frutos del mejor árbol. Estudios sobre teatro español del Siglo de Oro; Semiótica literaria y teatral en España; Literatura, teatro y semiótica: método, prácticas y bibliografía; Teatro español: siglos XVIII-XXI; Teatro español entre dos siglos a examen*; *Teatro de ayer y de hoy a escena; Calas en el teatro español del siglo XXI*; *Teselas teatrales actuales,* etc. Ha sido Decano de la Facultad de Filología y director del Departamento de Literatura Española y Teoría de la Literatura. Fundador y Presidente de honor de la Asociación Española de Semiótica y de la Asociación Internacional de Teatro del Siglo XXI, Vicepresidente de la Federación Latinoamericana de Semiótica, Vocal de la International Association for Semiotic Studies, así como de ALFAL, Asociación Internacional de Hispanistas, etc. La Facultad de Filología de la UNED ha creado en su honor el *Premio de investigación filológica "Profesor José Romera Castillo"*. Autor y coordinador de diversos y numerosos programas en TVE2, Canal Internacional de TVE y RNE. Su dilatada y fructífera trayectoria, que ha recibido numerosos homenajes, lo convierte en uno de los mayores especialistas teatrales del hispanismo internacional.

ISBN 979-13-7018-057-7
9 791370 180577
VERBUM 2025



JOSÉ ROMERA CASTILLO

Teatro y medicina en el primer cuarto del siglo XXI

I.S.B.N.: 978-84-1136-833-9

La cadena de estudios del Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías, dirigido por el Dr. José Romera Castillo, sobre estos ámbitos artísticos es ya muy numerosa. Este volumen, editado por el mencionado profesor, *Teatro y medicina en el primer cuarto del siglo XXI* —patrocinado por varias entidades (Academia de las Artes Escénicas de España, Asociación Internacional de Teatro del siglo XXI, Asociación Española de Semiótica, Instituto del Teatro de Madrid, además de la UNED y del legado del prof. José Romera)—, se centra en el estudio de las relaciones de estas dos áreas tan importantes en la cultura universal en nuestro siglo, cuyo examen ha tenido escaso cultivo hasta el momento. En el volumen, tras una introducción sobre la trayectoria investigadora del SELITEN@T, se presentan 23 estudios de destacados creadores e investigadores sobre "Aspectos generales", "Teatro y COVID-19", "Teatro y salud corporal" y "Teatro y salud mental". Un volumen muy novedoso en los estudios teatrales actuales.