

El papel de la máquina en la novela de ciencia ficción americana y española y su desarrollo en la era de la inteligencia artificial

Dra. Intidhar Ali Gaber
Universidad de Bagdad,
Facultad de lenguas-Departamento español
Correo electrónico: entedhar@colang.uobaghdad.edu.iq

Copyright (c) 2026 Dra. Intidhar Ali Gaber

DOI: <https://doi.org/10.31973/Scbbtr36>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Resumen

Este artículo expone el papel de la máquina en la literatura de ciencia ficción que apareció en obras literarias, donde se describe el mundo de la máquina sustituyendo a lo humano, o al hombre que crea una máquina para viajar y descubrir otros mundos en el futuro. También este género de literatura se llama *literatura de anticipación* porque, a veces, algunos hechos de la novela se vuelven reales con el paso del tiempo, como ocurre hoy en día en el siglo XXI, cuando el papel de la máquina, que vuelve a surgir en la era de la revolución de la inteligencia artificial o los resultados de los avances tecnológicos en el uso de las máquinas, han llevado a la creación de un nuevo sistema, la inteligencia artificial, la cual funciona en las redes digitales del ordenador. Este nuevo sistema ha contribuido a la aparición de la literatura de la inteligencia artificial, en la que la máquina se ha convertido en autor o coautor.

Palabras clave: novela, máquina, inteligencia artificial, ciencia ficción.

I. Introduction

Sin duda, a lo largo de los siglos, la ciencia y la tecnología han contribuido a moldear nuestra vida cotidiana gracias a los intentos del ser humano por replicar su información y conocimiento en objetos materiales que él mismo fabrica, intentos científicos que continúan hasta la actualidad en el campo del desarrollo tecnológico y, a la luz de su nueva innovación, es denominado sistema de inteligencia artificial.

Esta temática, que trata sobre la ciencia, la tecnología y la innovación, suele encontrarse en el escenario ficticio de las novelas de ciencia ficción. Este género novelístico, en forma de prosa narrativa, nació como consecuencia de los logros científicos y tecnológicos alcanzados en el siglo XIX, y sus obras nos relatan situaciones imposibles en nuestro mundo, tal como lo conocemos, pero que se desarrollan sobre la hipotética base de alguna innovación científica o tecnológica, pseudo-científica o pseudo tecnológica, sea de origen humano o extraterrestre. Las consecuencias de estas obras muestran aspectos y efectos negativos o, a veces, positivos de la ciencia y la tecnología en la sociedad y los individuos dependiendo de la imaginación del autor. El primer antecedente de la novela de ciencia ficción se halla en la novela científica: Jules Verne y Herbert George Wells proporcionaron un caudal de temas que la novela de ciencia ficción aún no ha agotado: nuevos mundos, nuevas máquinas, descubrimientos, etc. (Álvarez Barrientos y Rodríguez Sánchez de León, 1997, p.210).

El novelista de ciencia ficción proyecta en un futuro posible toda la contradicción actual. Entre los autores más populares de esta literatura de evasión se encuentran Richard Matheson, Walter M. Miller, Isaac Asimov, Robert Bloch, James Blish y Philip K. Dick. Durante el siglo XIX y comienzos del XX la novela de ciencia ficción se difundió principalmente a través de revistas.

En España tuvieron gran éxito las traducciones por entregas de algunas obras de Jules Verne, Camille Flammarion y H. G. Wells, cuya novela "*La guerra de los mundos*" fue traducida en 1914 por Ramiro de Maeztu. Fue- y sigue siendo- una literatura minoritaria que, sin embargo, cultivaron autores españoles a los que no se conoce precisamente por este tipo de producciones, como, entre otros, Clarín (*cuento futuro*), Azorín (*El fin de un mundo, La prehistoria*), Pérez de Ayala (*La revolución sentimental*), Ganivet (*Las ruinas de Granada*), Unamuno (*Mecanópolis*) y Ramón y Cajal (*Cuentos de vacaciones*). Otros autores más recientes en España de novela de ciencia ficción son Luis Vigil, J.G. Atienza, Fernández Bremón, Carlos Mendizábal Brunet y el Coronel Ignotus, G. Bermúdez Castillo, Elia Barceló,

Domingo Santos, etc. La temática de la novela de ciencia ficción española no dista mucho desde sus comienzos hasta la más estricta actualidad: viajes a través del tiempo y del espacio, mundos desconocidos y extraterrestres, anticipación tecnológica y social, utopías, distopías y ucronías, especulaciones biológicas y médicas, etc. (Ferrerías, 1972, p.39).

Así pues, observamos que muchos escritores de ciencia ficción han precedido a los científicos al plasmar sus innovaciones en sus novelas, las cuales hoy constituyen una fuente importante para buscar las raíces de la inteligencia artificial; así, en la mitología griega clásica se hallan robots y seres artificiales como *Galatea*, una estatua femenina de cuyo autor Pígalión se enamora y a la que los dioses concederán vida y conciencia como premio al escultor por su excelente trabajo. En este imaginativo texto mitológico se muestran los primeros intentos del hombre en la posibilidad de dar vida a cosas inanimadas. También se instala en la modernidad la novela de *Shelley* “Frankenstein” que trata sobre las consecuencias que inventar una inteligencia no humana podría tener para la humanidad, la cual acaba por eliminar a sus creadores y formar una nueva humanidad (Román y García Rueda, 2004, pp.2-3).

También la mayoría de los conceptos imaginativos abordados por los novelistas de ciencia ficción eran de una visión tan científica, que de hecho se ha utilizado en los círculos científicos como estándar para comparar los avances reales de la inteligencia artificial, como la que nos mostraron Clark y Kubrick con el ordenador HAL-9000 en su obra “*2001, Odisea en el espacio*”. En este caso, no sólo es interesante desde un punto de vista dramático la locura de las máquinas, sino también las diferentes capacidades que tenía este ordenador, que en su momento marcó una fecha de consecución de las expectativas de la inteligencia artificial de la época (principios de los años 1970) (Ibíd.).

I. El empleo de la máquina en el escenario de la ciencia ficción

Durante la década de 1950 y principios de la de 1960, la máquina era una palabra enigmática que encarnaba todas las ansiedades luditas¹ sobre la posibilidad de que se prescindiera de los humanos o se los convirtiera en esclavos de las máquinas. Pues el mundo de la máquina y su desarrollo no es algo nuevo, ya que ha sido abordado por diversos autores en sus obras literarias como Welles, Samuel o Miguel de Unamuno.

En el ámbito español destaca el escritor y filósofo Miguel de Unamuno. En principio, la ciencia para Miguel constituye un momento esencial de la estructura de su mundo intelectual y su obra no resulta comprensible sin tener en cuenta su diálogo con la ciencia (Carlos, 1989, p.79).

Unamuno defiende la auténtica ciencia, que es fruto de la creación y el esfuerzo perseverantes de los investigadores y, en cambio, se enfrenta con los pseudo-científicos que desconocen sus límites y convierten a la ciencia en ídolo al que adorar (Villar Ezcurra, 2015, p.1500).

También Unamuno era uno de los escritores españoles influidos por las ideas y pensamiento de los filósofos europeos en el ámbito científico. Entre ellos, destaca a Hegel, Spencer y Schopenhauer y los literatos ingleses, concretamente en la novela de ciencia-ficción, Herbert George Welles y Samuel Butler.

Las obras de los autores citados anteriormente fueron la fuente de inspiración de la obra de Miguel “*Mecanópolis*”, respecto al tema de la máquina y la tecnología, el cual vamos a tratar detalladamente después de ofrecer el argumento de la obra “*La máquina del tiempo*” de Welles y “*Erewhon*” de Samuel Butler.

“*La máquina del tiempo*” o “*El viaje del tiempo*” es la novela pionera en los viajes en el tiempo, publicada en 1895; él mismo acuñó el término de “máquina del tiempo”. Este concepto continuaría inspirando a muchos novelistas. Una noche un científico, estaba reunido con sus amigos para cenar. Sus amigos eran intelectuales, un

¹ Los luditas son a menudo tildados de destructores de máquinas, un término peyorativo que se utiliza desde hace dos siglos para desacreditar el sentido de su lucha contra el capitalismo en Inglaterra entre finales del siglo XVIII y principios del XIX. Los luditas eran retrógrados, se oponían al progreso y a la modernización y eran enemigos de los avances en la tecnología y la ciencia. También todos aquellos que, desde entonces, hasta nuestros días, se han planteado otro tipo de relación con las tecnologías. Citado en Ramón Vega Cantor. *La rebelión de los luditas* (1812-2012), en Biblioteca virtual Omegafal, 2014, p.4. Véase también <https://marxismocritico.com/2012/12/01/la-rebelion-de-los-luditas/>

psicólogo, un médico, periodistas, etc. Les estaba explicando la teoría del viaje en el tiempo y les mostró una máquina que había inventado para viajar en el tiempo, pero no estaban convencidos de lo que decía. Al día siguiente, continuó explicando la misma teoría y, a la hora de cenar, aun no lo creían. El último día vinieron sus amigos a cenar y el viajero no estaba; en su lugar, encontraron una nota en la que escribía que debían cenar porque llegaría tarde. De repente, llegó con un aspecto diferente, con el pelo despeinado y las heridas que había sufrido durante el viaje y le preguntaron que dónde había estado y qué le pasó. Él respondió que les contaría su historia sin atender preguntas, porque estaba cansado del viaje, y les comenzó a contar la historia de su viaje al futuro con una máquina que lo transportó al año 802.701 d.C. El viajero del tiempo encuentra un futuro muy dividido, donde la desigualdad ha alcanzado su punto máximo y la especie humana ha evolucionado y se ha dividido entre élites conocidas como Eloi y los salvajes conocidos como Morlocks. Las elites viven una vida de abundancia mientras que los salvajes viven una vida de escasez, recurriendo al salvajismo para sobrevivir.

Estas criaturas, los Morlocos, robaron la máquina del viajero, pero después pudo recuperarla con la ayuda de Weena, quien inició un incendio. Después de eso, viajó en su máquina al futuro, muchos años después, llegando a la costa de los cangrejos gigantes que le atacan y, después de eso, viajó treinta millones de años hacia el futuro, y no encontró ni un solo lugar con restos de vida, regresando entonces al lugar de donde había partido. La evidencia de su viaje era su máquina sucia y desgastada, las rosas blancas de Weena en su bolsillo y, al día siguiente, el viajero emprendió otro viaje hacia el futuro, diciéndole al narrador de la historia que lo esperara por media hora, pero el narrador cuenta la historia de que pasaron tres años y no regresó (Wells, 1895, pp.4-216).

El argumento de la segunda obra, *Erewhon*, de Samuel Butler muestra uno de los modelos ficticios que se oponía al uso de las máquinas. Tenía un punto de vista muy distinto, ya que consideraba que las máquinas eran un gran peligro y tenían una gran capacidad para recibir órdenes. Temía que estas máquinas evolucionaran y compartieran la vida con el hombre. La novela es una crítica abierta a la vida moderna, pero, al mismo tiempo, es un intento de mostrar las implicaciones de la mente mecánica e, incluso, sus últimos resultados irracionales.

El héroe de la novela es el descubridor Higgs que va a un lugar imaginario aislado del mundo y tiene unas reglas especiales que difieren de las costumbres de la sociedad en la que vive el protagonista Higgs, la Inglaterra victoriana. Uno de los logros de este mundo es su oposición a las máquinas. En la región de Erewhon, las máquinas que creó en el año 271 fueron destruidas.

Higgs poco a poco aprende el idioma del país y conoce los costumbres, pensamientos y creencias de los erewhonianos. Lo que le llama la atención es que no existe ninguna maquina en este país. Después comprende que, hacía cuatrocientos años, el conocimiento de las máquinas estaba muy desarrollado en este país pero que, gracias a un profesor que escribió un libro en el que afirmaba que estas máquinas continuarían desarrollándose en su propia efectividad y reemplazarían completamente a los humanos, convenció a toda la población erewhonianos de este peligro, por lo que destruyeron todas las máquinas e impidieron cualquier invención más. Después de un tiempo desde la estancia del héroe en el país, se enamoró de Arowhena, pero su padre, el señor Nosnibo, el que lo acogió en la capital, quiso casarlo con la hija mayor, por lo que huyó usando como pretexto un experimento, así que construyó un globo y se elevó en el aire llevándolos a los dos. Después de eso, el globo aterrizó en el mar y ellos pensaron que estaban perdidos, pero un vehículo los llevó a Inglaterra (Butler, 1942, p.232).

Y la tercera obra es *Mecanópolis* que muestra el impacto en Miguel de Unamuno de la obra *Erewhon* de Butler. *Mecanópolis* se publicó el 11 de agosto de 1913 y sigue siendo uno de los libros más importantes de la historia de la ciencia ficción en España.

Mecanópolis: Es una obra narrativa que plantea la ambigüedad y el cuestionamiento que florecen en un entorno de creciente industrialización, este tema no es nuevo para Unamuno, pues ha abordado en muchas ocasiones el tema del progreso y la tecnología². El cuento comienza su historia con el protagonista perdido en el desierto intentando llegar a un oasis verde para sobrevivir, pero termina en una ciudad totalmente automatizada y sin habitantes. una ciudad donde las personas han sido sustituidas por máquinas. Para algunos expertos en ciencia ficción, representa los viajes espaciales generacionales en los que los humanos abandonan una tierra inhabitable en su búsqueda por un planeta donde puedan perpetuar su especie y son reemplazados por máquinas y tecnología más avanzada.

² Véase el artículo de Ezcurra, Alicia Villar. Miguel Unamuno: una ciencia y una religión para la vida que muestra Las reflexiones de Miguel de Unamuno sobre la ciencia se enmarcan en distintos debates., PENSAMIENTO, vol. 71 (2015), núm. 269, pp. 1499-1508.

Ahora vamos a analizar la estructura narrativa del escenario de *Mecanópolis*.

I.1. Introducción: El autor representa el viaje de un ser humano perdido en el desierto que llega a una ciudad de máquinas donde no viven seres humanos, sólo máquinas. Éste hace un recorrido en un tren que se mueve sin conductor durante el trayecto y, en su estilo irónico, plantea algunas preguntas que indican la extrañeza del lugar que lo rodea, como cuando observa la limpieza de la ciudad y dice: “Por cierto, que no me daba cuenta para qué todo aquel aparato de higiene, pues no se veía ser vivo alguno. Ni hombres ni animales. Ni un perro cruzaba la calle; ni una golondrina” (Villar Ezcurra, 2017, p.4), el tren lo lleva a un hotel y obtiene los servicios que necesita por medio de máquinas.

Luego va al museo de pintura y demuestra la facilidad de aprender y obtener mucha información en poco tiempo en el mundo de las máquinas. Cuando dice: “En media hora de visita allí aprendí sobre pintura más que en doce años de estudio por aquí”. (Ibíd., p.12); en otra parte del Museo Paleontológico vuelve el protagonista a preguntarse de manera irónica sobre a quiénes se les ponen carteles explicativos en el Museo Paleontológico, la sala de música y las bibliotecas cuando dice:

“Por una explicación que leí en un cartel de la entrada vi que en Mecanópolis se consideraba al Museo de Pintura como parte del Museo Paleontológico. Era para estudiar los productos de la raza humana que había poblado aquella tierra antes que las máquinas la suplantaran. Parte de la cultura paleontológica de los mecanopolitas – ¿quiénes? – eran también la sala de música y las más de las bibliotecas, de que estaba llena la ciudad.” (Ibíd., p.12)

Al entrar a la sala de conciertos, el protagonista se molesta por encontrar los instrumentos tocando solos y, luego, entra en la gran sala del teatro, donde él era el único espectador, y entonces pregunta por la gente de la ciudad, diciendo: “¿Dónde están los mecanopolitas?” (Ibíd., p.14)

I.2. Nudo: el héroe comienza a sentirse en peligro y es amenazado por la máquina. Cuando despertó a la mañana siguiente en la habitación del hotel, encontró un eco en la mesa. Mecanópolis, con noticias de todo el mundo contenidas en la estación de telégrafos inalámbrica. Y allí, por fin, escuchó esta noticia: “Llegó a nuestra casa ayer por la tarde. Ciudad, no sé cómo, pobrecito que queda. Allí los dejaron. Esperamos malos días para él”. (Ibíd., p.15)

El héroe siente tormento, soledad e incomodidad en el mundo de las máquinas debido a la prestación de los servicios humanos por éstas, y dado que el hombre es social por naturaleza y necesita a los de su especie para vivir, el héroe sufre de aislamiento, debido a que todas las máquinas estaban gobernadas por invisibles espíritus, intangibles y silenciosos; y este es el mundo virtual, que se ha convertido en una pesadilla que lleva a la depresión.

“Mis días, en efecto, empezaron a hacérseme torturantes. Y es que empecé a poblar mi soledad de fantasmas. Es lo más terrible de la soledad, que se puebla al punto. Di en creer que todas aquellas fábricas, aquellos artefactos, eran regidos por almas invisibles, intangibles y silenciosas. Di en creer que aquella gran ciudad estaba poblada de hombres como yo, pero que iban y venían sin que los viese ni los oyese ni tropezara con ellos. Me creía víctima de una terrible enfermedad, de una locura” (Ibíd., p.24).

El héroe intentó influir en las máquinas y transmitir sus sentimientos de tristeza, pero fracasó, porque las máquinas llevan alma mecánica y dice:

“Empecé a dar voces, a increpar a las máquinas, a suplicarlas. Llegué hasta caer de rodillas delante de un automóvil implorando de él misericordia” (Ibíd., p.25).

El escritor intenta darle a la máquina un sentimiento de humanidad a través de su sentimiento de lástima por el héroe, que está lleno de miedo y ansiedad ante el mundo invisible y la visión del progreso. El héroe leyó esta noticia a la mañana siguiente en el periódico para saber las noticias de los humanos. “Su espíritu, lleno de preocupaciones ancestrales y de supersticiones respecto al mundo invisible, no puede hacerse al espectáculo del progreso. Le compadecemos” (Ibíd., p.30).

Pero de pronto le asaltó una idea terrible, y era la de que las máquinas aquellas tuviesen un alma mecánica, y que eran las máquinas mismas las que me compadecían. Esta idea le hizo temblar. Creía encontrarse ante la raza que ha de dominar la tierra deshumanizada.

I.3. Desenlace: Al final, el héroe regresa al mismo lugar del que salió, después de haber ido a tumbarse delante de un tranvía eléctrico. De repente, se despierta y encuentra el mismo oasis. Camina y encuentra a los beduinos, por lo que se abraza a uno de ellos llorando, y se entendieron bien. Comieron, compartieron, rezaron juntos y, por la noche, se acostaron, contemplando el cielo estrellado donde no hay ninguna máquina a su alrededor y dice: “¡Y qué bien nos entendimos aun sin entendemos!” (Ibíd., p.39). Después de la experiencia de vivir con las máquinas, el héroe comenzó a odiar el progreso porque es un

ser humano que necesita humanos que tengan sentimientos como él, que lloren con él cuando él lllore y rían con él cuando ría, donde no haya máquinas en ningún lugar.

En general, encontramos que los escenarios de las tres historias giran en torno a un héroe que viaja a otro mundo paralelo al mundo en el que vivimos en la etapa futura para descubrir una nueva información sobre el desarrollo y la tecnología del mundo virtual donde sus habitantes son criaturas extrañas o inanimadas como las máquinas. En el escenario de Samuel Butler y Miguel de Unamuno se observa la preocupación por el desarrollo y la proliferación de estas máquinas que presagian un peligro que amenaza con la desaparición del papel de los humanos. De hecho, toda la humanidad está amenazada por la hegemonía tecnológica y esta preocupación, a menudo, es denominada en la literatura como la fantasía de *La Paranoia*.

II. La fantasía de *Paranoia* en la novela de ciencia ficción

La fantasía de *Paranoia* (El poder o el control mecánico) que prevaleció en los años sesenta es un asunto incidental. Ahora el énfasis en la tecnología y *La Paranoia* es un fenómeno que acompaña a la amenaza más amplia del colapso inminente de toda la estructura social. Según estos estándares, la tecnología está en manos de los poderes dominantes, lo cual se considera una crisis, mientras que *La Paranoia* es una respuesta espontánea a ella en virtud de su naturaleza política.

Ante esa amenaza y el control de la máquina sobre el hombre, apareció la ciencia cibernética³ en el año 1942 cuyo fundador, Wiener, tenía como objetivo encontrar un lenguaje avanzado para facilitar el control y comunicación entre seres vivos y máquinas (Ríos, 1997, pp.35-36). En este ámbito público Wiener publicó su libro más famoso *The Human Use of Human Beings de Norbert Wiener: cybernetic and society*, el cual tuvo un gran impacto en los escritores de la literatura de ciencia ficción. La idea de este libro es:

Que la sociedad sólo puede ser comprendida a través del estudio de los mensajes y de los medios de comunicación que le pertenecen y que, en el futuro desarrollo de estos mensajes y medios de comunicación, los mensajes entre el hombre y las máquinas, entre las máquinas y el hombre, y entre las máquinas y las máquinas, están destinados a desempeñar un papel cada vez más importante (Wiener, 1950, p. 9).

³ Es una ciencia que nació en 1942 y fue impulsada inicialmente por Norbert Wiener. Su objetivo era controlar y comunicar en animales y máquinas, o desarrollar un lenguaje que nos permitiera procesar el control y la comunicación.

Se puede decir que la cibernética se desarrolló con el tiempo y se transforma en la inteligencia artificial para resolver problemas educativos, económicos y sociales, y la evolución de esta ciencia se apoya en el progreso del hombre en el terreno tecnológico, por supuesto si utilizas esta tecnología de manera consciente y responsable.

La mayoría de las reacciones literarias más primitivas a la amenaza que plantea la cibernética es *La Paranoia*. Entonces, la ciencia del control mecánico y *La Paranoia* representan que el primero amenaza el control y el segundo está sujeto a ese control y esto, a menudo, sucede a través de fuerzas fuera del alcance de la capacidad del individuo.

Samuel y Miguel comenzaron en sus obras a adoptar formas paranoicas, y es posible determinar su relación con la cibernética fácilmente. Miguel y Samuel conectan *La Paranoia* cibernética con la visión más integral de la mitología para crear sátiras francas y educativas del estado de la civilización tecnológica.

El tema de la cibernética cubre todos los aspectos de la novela *Erewhon* y *Mecanópolis*, y hay propuestas que abordan la relación entre humanos y máquinas que se están explorando, incluidas las intervenciones entre humanos y computadoras y su control sobre los humanos.

La fantasía de *La Paranoia* en la literatura siempre va acompañada de una trinidad de términos que incluyen el fatalismo, junto con lo apocalíptico y lo grotesco. El término fatalismo puede adoptar varias formas: la creencia en una conspiración o una intriga es una especie de fatalismo y todo se vincula, con el fin de crear historias, a una imaginación paranoica y al sentimiento de que la historia misma es una máquina impulsada por fuerzas sobrenaturales cuyos orígenes pueden ser cuestionados y encontrados incluso en profecías y visiones bíblicas.

Fatalismo y control son sinónimos psicológicos, y los sistemas de control automático que se imponen a la voluntad humana van acompañados de ansiedad. Podemos encontrar los orígenes de este vínculo explícito entre paranoia y máquina en el estudio de Freud sobre *La Paranoia* (1911), donde aborda el caso de Daniel Paul Schreber.

Entre los diversos síntomas de la serie de alucinaciones interesantes e interconectadas de Schreber se encuentra la creencia de que el mundo está habitado por innovaciones extrañas. Y que los humanos son los únicos de carne y hueso que quedan vivos (Freud, 1911, pp.26-35). A este temer a las innovaciones extrañas lo llamamos aspectos cibernéticos.

La Paranoia suele incluir otros síntomas que ayudan a explicar la conexión con el miedo a la tecnología: la búsqueda compulsiva de pruebas que confirmen la existencia de una conspiración contra el individuo, la sobreinterpretación de hechos ordinarios y la transformación de fenómenos naturales en signos (Kleinmann, 2011,3). Exageraciones que revelan la enfermedad de la grandeza y la importancia del individuo en relación con la supervivencia del mundo (a la que Freud llegó en su estudio sobre Schreber, a quien imaginaba como el Salvador).

III. La máquina es autor o coautor de las novelas

La máquina pudo penetrar en la privacidad de la escritura literaria creativa del autor y se convierte en coautor o autor al escribir el texto de la novela con la ayuda de los programas de inteligencia artificial que comparte o supera la inteligencia humana al escribir la novela.

Rodríguez Gordo y Sarrión Andaluz (2021, p. 158) afirman que la inteligencia artificial puede entenderse como “un conjunto de algoritmos de aprendizaje automático que permiten predecir el comportamiento o los gustos de los usuarios”.

Así pues, la tecnología de generación de texto es un sistema automatizado que utiliza algoritmos de la inteligencia artificial para producir textos a partir de datos preexistentes, que pueden incluir texto, imágenes, sonidos o, incluso, información existente de sensores físicos. El desarrollo de modelos de lenguaje basados en la inteligencia artificial ha llevado a la producción automatizada de textos literarios, de modo que esta inteligencia puede ayudar a los autores en la escritura. Las herramientas de producir automáticamente texto, como *Deep AI*, *gpt 4*, *Textgenrnn (GitHub)* o *BERT (Google)*, proporcionan medios que pueden permitir a los autores crear borradores de sus obras de manera fácil y eficiente, generar y formular ideas con facilidad y pueden generar eventos y personajes, lo que les ayuda a superar obstáculos en la escritura y pueden producir textos coherentes a partir de instrucciones simples. Además de ayudar a los autores a superar algunos obstáculos de escritura y estimular su creatividad, estos generadores les permiten explorar nuevos tipos de escritura o formular ideas. De hecho, pueden utilizar algoritmos para generar ideas, escenarios o personajes, lo que les permite centrarse en otros aspectos de su creatividad. Por lo tanto, pueden utilizar esta inteligencia como herramienta de edición, ayudándoles a mejorar su estilo, estructuras de oraciones y posibles errores ortográficos y gramaticales. Por ejemplo, aplicaciones de inteligencia artificial como *Grammarly* y *ProWriting Aid* pueden analizar textos en tiempo real para detectar y corregir errores, al tiempo que ofrecen sugerencias

para mejorar el vocabulario y la claridad del texto (Romera Castillo, 21, 2024).

Los escritores pueden utilizar la inteligencia artificial como una valiosa herramienta que los apoya y acompaña en el proceso de creatividad, mediante el uso de algoritmos para generar ideas innovadoras, escenarios originales o personajes interesantes, lo que les ahorra más tiempo y energía para invertir en otros aspectos de su creatividad como, por ejemplo, desarrollar la trama o explorar temas más profundos.

Además, la inteligencia artificial puede facilitar la búsqueda y organización de información, proporcionando a los escritores un acceso rápido y sencillo a una variedad de datos sobre diferentes temas, alimentando y respaldando su trabajo de una manera más efectiva. En este sentido, software como Scrivener y Evernote ya integran funciones de la inteligencia artificial para simplificar y mejorar la gestión de notas, referencias e ideas.

En este método aparecen obras escritas por la inteligencia artificial como la primera novela en China *Tierra de Recuerdos*, creada por Shen Yang, profesor de la escuela de periodismo y comunicación de la Universidad Tsinghua de Beijing y, según lo que publicó *Jinan Times*, un periódico de la provincia de Shandong, esta novela obtuvo el Premio de Ciencia Popular Juvenil de Jiangsu Concurso de Ciencia Ficción (Bastarrica 11 de enero de 2024)

Este nuevo tipo de inteligencia se ha convertido en una amenaza para la profesión del escritor humano, ya que algunos temen que la inteligencia artificial reemplace al escritor, como ha sucedido con otras capacidades que los humanos han ejercido durante siglos.

No hay duda de que la inteligencia artificial se ha convertido en una nueva obsesión que se suma a las obsesiones del escritor en el mundo. Además de los problemas de la piratería de libros, el robo intelectual, las editoriales opacas y el número cada vez menor de lectores, la inteligencia artificial está empezando a acabar con la industria de la escritura.

Al mismo tiempo, este tipo de obras producidas así se enfrenta a oposiciones. El origen de esa oposición se encuentra en que, como dice José Saramago:

“Una persona no es como una cosa que se deja en un sitio y allí se queda, una persona se mueve, piensa, pregunta, duda, investiga, quiere saber, y si es verdad que, forzada por el hábito de la conformidad, acaba, más tarde o más pronto, pareciendo sometida a los objetos, no se crea que tal sometimiento es, en todos los casos, definitivo. Los seres humanos somos, aparte de sujetos de un hacer, también sujetos de un pensar” (Saramago, 2001, pp. 396-397).

Esos desafíos se pueden resumir en los siguientes:

III.1. La incapacidad de renovar y reconsiderar los estándares literarios existentes.

La Inteligencia artificial ha sido entrenada sobre la base de datos existentes que reproducen modelos y estructuras conocidos. Esto significa que este sistema depende de una suma de conocimientos específica para generar contenido y, por lo tanto, puede presentar dificultades para innovar y revisar estándares literarios, esta revisión es esencial para el desarrollo de la literatura y la exploración de nuevas ideas, mientras que los escritores humanos utilizan sus experiencias personales, su imaginación y su intuición para crear obras de arte originales y explorar nuevas ideas (Calva-Cabrera, León-Alberca y Arpi Fernández, 2024, p. 28).

III.2. Aspectos éticos y legales.

La responsabilidad del autor se vuelve ambigua cuando la inteligencia artificial interviene en la creación de una obra literaria; por lo tanto, surgen varias preguntas como: ¿Quién es el verdadero autor del texto producido por la inteligencia artificial? ¿Es el programador del algoritmo, el usuario que proporcionó la entrada de datos o la propia Inteligencia artificial? La distribución de derechos y responsabilidades es problemática, especialmente en casos de plagio, difamación o infracción de derechos de autor (Calva-Cabrera, León-Alberca y Arpi Fernández, 2024, p. 30).

Así pues, la protección de los derechos de autor también se ve amenazada por el desarrollo de la inteligencia artificial en la literatura. Las obras generadas por máquinas pueden tomar elementos de diseño, ideas o personajes de otras obras de los creadores del algoritmo.

Es importante que el mundo literario debata estos temas y determine cómo integrar la inteligencia artificial de manera responsable y ética.

III.3. Ausencia de emociones y sentimientos humanos

A pesar de los avances de la inteligencia artificial, sigue siendo una máquina sin sentimientos ni emociones. Los textos producidos por los algoritmos son técnicamente correctos y coordinados, pero, a menudo, carecen de la profundidad emocional y la empatía que caracterizan a la literatura humana, como la tristeza, la alegría, el humor, sarcasmo y otras formas de comunicación que, a menudo, son esenciales para transmitir mensajes y expresiones verdaderos sobre las ideas. La dimensión emocional existe a veces, pero puede ser superficial y fría porque las máquinas no pueden sentir emociones ni comprender la naturaleza de las relaciones humanas, lo que limita su capacidad para crear obras literarias influyentes (Calva-Cabrera, León-Alberca y Arpi Fernández, 2024, p. 31).

Conclusión

El diálogo entre la máquina y el hombre se intensificó en las novelas y la tecnología, ya que comenzó en la década de 1950 y continúa hasta el siglo XXI. Se puede decir, que la novela de ciencia ficción o la novela de anticipación lograron visualizar los avances tecnológicos y su desarrollo en el futuro y los temores del hombre ante este desarrollo exitoso, como se demuestra en el guion de la novela del inglés Samuel Butler *Erewhon* y Miguel de Unamuno en su obra *Mecanópolis*.

Miguel de Unamuno en su novela retrató al lector el mundo de las máquinas o el ámbito de la tecnología como un mundo rodeado de ambigüedad mediante el uso de un estilo metafórico de exclamación e interrogativo sarcástico. Las máquinas no emocionan, porque tienen alma mecánica y no se pueden reflejar en los humanos.

Los temores y preocupación del hombre por reemplazar humanos por máquinas empezaron al comienzo de la revolución industrial en 1811 en Inglaterra, en las ciudades de Yorkshire y Nottingham, cuando un grupo de trabajadores destruyó máquinas después de haber sido despedidos del trabajo y reemplazados por ellas, constituyendo un movimiento contra las máquinas llamado luditas. Este tipo de preocupación en literatura se denomina *Paranoia*, el cual es un proceso de pensamiento instintivo que experimenta el protagonista de la novela, y que está provocado por la ansiedad y el miedo. Suelen tener una mayor percepción de la realidad y suelen mostrar creencias más hostiles y verse amenazados y expuestos a la persecución.

En el centro de los temores reales e imaginarios en la novela de la dominación y el control de las máquinas, apareció la ciencia de la cibernética a principios de los años cuarenta del siglo XX. La institución del matemático Norbert Wiener, a quien se considera uno de sus fundadores, estudia esta disciplina de los sistemas que utilizan el comportamiento humano, pudiendo encontrar un lenguaje avanzado para el control y la comunicación de las máquinas.

Uno de los logros de la máquina en el siglo XXI es la Inteligencia artificial, es la imitación del comportamiento racional humano, y sus redes digitales funcionan por computadoras.

Así pues, en el desarrollo actual se atestigua que la máquina recrea una vez más el temor o preocupación a que se prescinda del escritor o autor de la propia novela para que dicho autor sea la inteligencia artificial. Algunos autores sufren estos temores y, además, piensan que es necesario pensar al componer una novela, porque la máquina, a veces, realiza acciones sin entender y sin sentir para transmitir al lector sentimientos de emociones como la tristeza, alegría, dolor etc., ...

Al mismo tiempo, otros ven que la inteligencia artificial puede ser un valioso apoyo para los escritores, ayudándoles a explorar nuevos horizontes creativos, mejorar la calidad de su trabajo y aumentar su productividad. Por lo tanto, en lugar de temer que esta inteligencia compita con los escritores, por el contrario, puede contribuir a renovar y enriquecer el panorama literario, potenciando una fructífera y fácil cooperación entre el hombre y la máquina.

Bibliografía

- Al-Mohseni, 'A. R. (2023). *Fī ādb al-dkād al- štnā 'āī*: En la literatura de la inteligencia artificial. Arabia Saudita: Centro para la Excelencia en la Investigación en Lengua Árabe de la Universidad Rey 'Abdul 'Azīz.
- Álvarez Barrientos, J., & Rodríguez Sánchez de León, M. J. (1997). *Diccionario de literatura popular española*. Salamanca: Ediciones Colegio de España.
- Bastarrica, D. (2024, enero 11). *Digital Trends español*, “Profesor chino gana concurso con libro hecho solo con IA”. Recuperado de <https://es.digitaltrends.com/tendencias/profesor-chino-gana-concurso-ciencia-ficcion-libro-ia/>
- Burgos Baena, A. (2017). *Mecanópolis de Miguel de Unamuno*. Sevilla: Premium Editorial.
- Butler, S. (1942). *Erewhon* (M. Ibáñez, Trad.). Buenos Aires: Espasa-Calpe.
- _____. (2019). *Destruyamos las máquinas*. Madrid: Ediciones el Salmón.
- Calva-Cabrera, K. D., León-Alberca, T., & Arpi Fernández, C. G. (2024). «Inteligencia Artificial en las redes sociales digitales». En Á. Torres-Toukoumidis & T. León-Alberca (Coords.), *ComunicAI. La revolución de la Inteligencia Artificial en la Comunicación*. (pp. 3–35). Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. <https://doi.org/10.52495/c1.emcs.23.ti12>
- Ferreras, J. I. (1972). *La novela de ciencia ficción*. Madrid: Siglo XXI de España Editores.
- Freud, S. (1986). Un caso de paranoia que contradice la teoría psicoanalítica. En *Obras completas*, Tomo XIV. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- _____. (1911a). “Puntualizaciones psicoanalíticas sobre un caso de paranoia (Demencia Paranoides) descrito autobiográficamente”. En *Obras Completas*, Tomo XII. Buenos Aires: Amorrortu, 2010, pp.1-92.
- Godina, C. (2009). “Erostratismo y tecno ciencia; revisión de las patologías de fin siglo a través de la ciencia ficción”. *Revista*

- Observaciones Filosóficas*, (8).
<https://www.observacionesfilosoficas.net/n8rof2009.html>
- Kleinman, R. (2011). El caso Schreber. *Temas de psicoanálisis*, (1), 1–14.
- Núñez Ladevéze, L. (1976). Utopía y realidad. La ciencia ficción en España. Madrid: Ediciones del Centro.
- París, C. (1989). Miguel de Unamuno. Estructura de su mundo intelectual. Barcelona: Anthropos.
- Ríos Estavillo, J. J. (1997). Derecho e informática en México: Segundo capítulo cibernética. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rodríguez-Gordo, C., & Sarrión-Andaluz, J. (2021). Polarización social y control político: algunas consecuencias de la inteligencia artificial y las redes sociales para la razón práctica. *Cuadernos Salmantinos de Filosofía*, 48, 157–185.
<https://doi.org/10.36576/summa.144497>
- Román, J. V., Crespo García, R. M., & García Rueda, J. J. (2024, julio 18). Historia de la inteligencia artificial. *Revista Science Repositorio*. <https://sciencerepositorio.com/handle.php?>
- Romera Castillo, J. (2024). Inteligencia artificial y literatura. *Boletín de la Academia de Buenas Letras de Granada*, (22), 215.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9675673>
- Saramago, J. (2001). *La caverna*. Madrid: Ediciones Alfaguara.
- Villar Ezcurra, A. (2015). Miguel de Unamuno: Una ciencia y una religión para la vida. *Pensamiento. Revista De Investigación E Información*, 71(269), 1499–1508.
<https://doi.org/10.14422/pen.v71.i269.y2015.027>
- Wells, H. G. (1895). *La máquina del tiempo*. Fundación El Libro Total. <https://www.llibrototal.com/ltotal/?t=1&d=6378,21189>
- Wiener, N. (1950). *The human use of human beings: Cybernetic and society*. Cambridge: The Riverside Press.

دور الآلة في رواية الخيال العلمي الأمريكية والإسبانية وتطوره في عصر الذكاء الاصطناعي

أ.م.د. انتظار علي جبر

جامعة بغداد - كلية اللغات - قسم اللغة الإسبانية

البريد الإلكتروني: entedhar@colang.uobaghdad.edu.iq

المستخلص

يعرض هذا المقال دور الآلة في أدب الخيال العلمي الذي يصف عالم الآلة واستبدالها بالإنسان أو الإنسان الذي يصنع آلة تسافر، وتكشف عن عوالم أخرى في المستقبل يطلق على هذا النوع من الأدب أيضًا اسم أدب التوقع، لأنه في بعض الأحيان تصبح بعض الأحداث في إطار الرواية حقيقية مع مرور الوقت، كما يحدث اليوم في القرن الحادي والعشرين في ظل ثورة الذكاء الاصطناعي. أدى التقدم التكنولوجي في استخدام الآلات إلى إنشاء نظام جديد، وهو الذكاء الاصطناعي الذي يعمل في شبكات الحاسوب الرقمية. وقد أسهم هذا النظام الجديد في ظهور أدبيات الذكاء الاصطناعي، إذ أصبحت الآلة هي المؤلف أو المؤلف المشارك.

الكلمات المفتاحية: الرواية، الآلة، الذكاء الصناعي، الخيال العلمي.