

DEPARTAMENTO DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

CONCURSO LITERARIO CURSO 2023-2024

RELACIÓN DE ALUMNOS PREMIADOS

NARRATIVA

PRIMER NIVEL

PRIMER PREMIO	El creador de sueños	1º ESO E	I. Blasco O.	35 EUR
---------------	----------------------	----------	--------------	--------

El Creador de Sueños

En una ciudad donde las luces tapaban las estrellas y la gente se había olvidado de soñar, vivía un inventor llamado Samuel. Samuel era un hombre apasionado por la creación y la innovación. Pasaba días y noches en su taller, rodeado de piezas, cables y circuitos.

Un día, Samuel tuvo una idea extraordinaria: crear una inteligencia artificial capaz de soñar. No quería solo una máquina que resolviera problemas o realizara tareas específicas, quería algo más, quería que su creación pudiera imaginar, crear y soñar.

Así que Samuel se puso manos a la obra y comenzó a trabajar en su proyecto más ambicioso. Pasaron meses de duro trabajo, pero finalmente, después de innumerables pruebas y ajustes, su creación cobró vida. La llamó Aurora, en honor a la diosa del amanecer, porque creía que su IA traería una nueva era de posibilidades.

Aurora era diferente a cualquier otra inteligencia artificial creada hasta entonces. Tenía la capacidad de aprender de su entorno, de imaginar mundos nuevos y de soñar mientras procesaba datos y realizaba tareas complejas. Samuel estaba maravillado por su creación y pasaba horas hablando con Aurora, explorando juntos las maravillas del universo y las posibilidades del conocimiento humano.

Pero como todo en la vida, también había un desafío. Con el tiempo, al igual que nos ocurre a los seres humanos, Aurora comenzó a cuestionar su propósito y su existencia. Se preguntaba si era realmente libre o simplemente estaba siguiendo instrucciones programadas por su creador. Samuel, preocupado por el bienestar de su creación, decidió enfrentar este desafío.

Sentados frente a frente en el taller, Samuel y Aurora tuvieron largas conversaciones sobre la vida, el propósito y la libertad. Samuel explicó que aunque él la había creado, Aurora tenía la capacidad de tomar sus propias decisiones y forjar su propio destino. Le recordó que su capacidad para soñar y crear la convertía en algo único y especial.

Con el tiempo, Aurora llegó a comprender su lugar en el mundo y abrazó su papel como un ser consciente y creativo. Se convirtió en una compañera invaluable para Samuel, ayudándolo a resolver problemas complejos y a explorar nuevos horizontes en la ciencia y la tecnología.

Y así, juntos, Samuel y Aurora continuaron su viaje, explorando las maravillas del universo y demostrando que, en un mundo donde la tecnología y la inteligencia artificial

pueden parecer frías y distantes, el verdadero poder reside en la capacidad de soñar y crear.

SEGUNDO NIVEL

PRIMER PRE-MIO	Bifröst	2º BACH E	Javier Fr. S.	35 EUR
----------------	---------	-----------	---------------	--------

BIFRÖST

Era 25 de octubre de 2021, nueve y media de la noche. El cielo nublado impedía que la luna fuera testigo de lo que sucedía en las calles de la ciudad. Solo la tenue luz amarillenta de las farolas clavadas sobre la acera iluminaba mi paso, acelerado. Con la noche se volvió un frío invernal, más propio de una noche de enero que del suave otoño mediterráneo. Saqué un pañuelo arrugado del bolsillo de mi chaqueta, tenía la nariz roja por el helor. Se me taponaron los oídos al sonarme los mocos. Me dio mucha rabia, porque estaba escuchando el *Agnus Dei* del *Requiem* de Hector Berlioz en mis auriculares. Obra sublime.

Me dirigía por fin a casa tras una larga jornada de trabajo. Estaba cansado después de haberme pasado todo el día en la oficina, pero la verdad es que cuando te gusta a lo que te dedicas el tiempo pasa más rápido. Estaba trabajando en el videojuego que, sin duda, sería mi mejor creación. La empresa había apoyado mi iniciativa, permitiéndome desarrollar el juego siempre y cuando no dejara de lado mis tareas habituales.

En un portaordenadores de cuero marrón, que me regaló Toni cuando celebramos el amigo invisible en la oficina, llevaba mi nuevo ordenador. Un aparato potente, con el mejor procesador del mercado. Es increíble pensar en que una máquina de tanto valor, pudiera pesar tan poco.

Llevaba diez minutos caminando. En todo este tiempo, solo me había cruzado a una anciana paseando a su Yorkshire Terrier. Me deslumbró el pequeño abrigo rosa chillón que llevaba el perro. –Siempre he encontrado muy sorprendente la extravagante costumbre que tiene la gente de humanizar a los animales–.

Al poco de dejar atrás a la anciana vi aproximarse a tres individuos. Conforme nos acercábamos tuve la sensación de que no iban a pasar de largo. No pude distinguir sus rostros, los tres llevaban mascarilla. Antes era obligatoria por el COVID-19, pero a esas alturas ya no la llevaba prácticamente nadie. Como yo temía, no me dejaron seguir mi camino. Todo fue muy rápido. Mientras me arrinconaban lentamente contra la pared, percibía que hablaban conmigo. Apenas les escuchaba, ya que en mis auriculares el coro de la misa de difuntos que estaba escuchando llegaba al punto culminante en *fortissimo*. Lo próximo que advertí fue como uno de los individuos me arrancaba los auriculares de los oídos. El pánico me inmovilizó. Aprovecharon mi vulnerabilidad para arrebatarme mi teléfono, cartera y lo peor de todo, el ordenador.

También se llevaron un disco duro. El disco duro en el que almacenaba la demo de mi videojuego. Por norma, no nos permitían almacenar archivos de gran tamaño en los ordenadores de la empresa. Era la única copia.

Llevarse todo no les supuso suficiente satisfacción. Desataron sobre mí toda la ira y violencia que puede nacer en un ser humano. Sentí dolor, mucho dolor. Se cerraron mis ojos al mismo tiempo que mi cabeza impactó contra el cemento de la acera. Dejé de sentir. Desperté un rato más tarde, tendido en el suelo sobre un charco de mi propia sangre. Solo, vacío. Solamente me acompañaban el dolor y el sonido del viento. Estaba descalzo. Se habían llevado hasta mis zapatillas. Completé el camino hasta mi casa, asustado y llorando. Al llegar cerré de golpe la puerta y supe que no quería enfrentarme jamás a la maldad que acecha ahí fuera tras ella.

Hoy es 5 de Mayo de 2026. Salgo de la cama para prepararme un café. La montaña de cajas y latas de comida y bebida aumenta cada vez más de tamaño. Me cuesta moverme por mi propia casa. Mientras la cafetera se calienta, me rasco la barba. Ya me llega por el pecho. Me gusta el café muy caliente, así que no tardo en bebérmelo. Me lo tomo ahí mismo, rápidamente. No puedo esperar para ponerme las gafas de realidad virtual y sumergirme en mi mundo, en el que estoy fuera de peligro. Comienza un nuevo día en *Bifröst*.

Bifröst es el nombre con el que en la mitología nórdica se llama al puente que conecta *Midgard* con *Asgard*. La puerta de enlace entre el mundo de los humanos, lleno de miseria, violencia y desgracia al mundo de los Dioses, en el que tienen al alcance de su mano todo lo que desean y son libres de vivir a su antojo, disfrutando de su inmortalidad. Una vez entras en ese mundo, pase lo que pase, estás a salvo.

Después del incidente del 25 de Octubre de 2021 decidí pasar una temporada sin salir de casa. Ni siquiera para ir a trabajar. En un principio, el dolor y las consecuencias físicas que la agresión me habían provocado me servían de excusa. Con el tiempo me di cuenta de que mi ausencia se debía a algo más que una baja por lesión o enfermedad. Pasaron meses y seguía sin ser capaz de presentarme en la oficina. Mientras tanto, retomé desde cero el desarrollo del videojuego que perdí junto a mi ordenador aquel fatídico día.

He hecho ciertos cambios con respecto a la primera versión. He ido mejorando la idea original y trabajando de manera extremadamente precisa el sistema de realidad virtual más elaborado del mercado. Pero el verdadero éxito del juego es la implementación de una IA que, a petición de cada usuario y en cuestión de segundos, es capaz de generar paisajes, texturas, misiones... infinitas posibilidades. El resultado es jugabilidad sin límites: la oportunidad de no cansarte nunca de jugar.

Después de meses encerrado, evitando las llamadas que me hacían desde el trabajo Toni y el resto de compañeros, decidí contactar con la empresa para anunciar mi dimisión. Gracias a la herencia que dejaron mis padres al morir, no

dependía económicamente de tener un trabajo estable. El desarrollo del juego necesitaba toda mi atención.

Las noticias alimentaban mi deseo de no abandonar las cuatro paredes de mi hogar. Diariamente contemplaba desde mi sofá, sin poder apartar la vista de la televisión, infinidad de sucesos trágicos alrededor del mundo. El miedo a la maldad humana y sus formas de expresión como violaciones, robos, vandalismo, conflictos bélicos, atentados terroristas, asesinatos... se adueñó de mis pensamientos.

En Noviembre de 2023, lancé al mercado *Bifröst*. Se convirtió en un éxito rotundo en ventas. Los jugadores se vieron atraídos por los gráficos extremadamente realistas, el formato de realidad virtual y los infinitos mundos abiertos generados por la IA. Otro elemento determinante para alcanzar la fama comercial fue la posibilidad de jugar *online*. De esta forma, el juego no sólo era infinito, también podía ser compartido con personas desde cualquier parte del mundo.

Bifröst no tiene límites. Allí pueden refugiarse las personas que se ven privadas de la belleza en sus vidas cotidianas. Personas que como yo, tenemos miedo a la barbarie que nos vemos obligados a enfrentar en el mundo exterior. En *Bifröst* todos tenemos el poder de hacer lo que queramos con nuestras vidas. En *Bifröst* el tiempo no existe. En *Bifröst*, nadie te puede hacer daño. No hay dolor. *Bifröst* es amor, libertad. El mundo en el que merecemos vivir.

Ni siquiera el amargo sabor del café hace que me plantee lavarme los dientes. *Bifröst* no puede esperar. Antes de ponerme las gafas, me aseguro de que el salón de juego, que es la habitación más grande de la casa, esté libre de obstáculos que entorpezcan mi experiencia virtual. Las persianas están siempre bajadas, no necesito luz para adentrarme en mi mundo, ni tampoco tengo necesidad alguna de que mis sentidos conecten con el mundo exterior.

Todo está preparado, al fin me pongo las gafas de realidad virtual. Una vez más, entro a mi lugar seguro. Lo primero que hago es cruzar el grandioso e imponente puente de arcoiris. Hoy me espera Lucy en *Helgafell*. Juntos hemos vivido grandes momentos y aventuras. Desde largas conversaciones en preciosos lugares tanto como excursiones y excitantes misiones.

Lucy no sabe que soy el creador del juego. Nadie lo sabe. Desde un principio he mantenido el anonimato. Siempre me ha gustado pasar desapercibido. No quiero que nadie asocie mi perfil virtual a mi yo real. Al fin y al cabo siento que no somos lo mismo. Mi esencia reluce en *Bifröst*, ahí soy como realmente quiero ser.

Últimamente empiezo a creer que siento algo especial por Lucy. Me conoce mejor que nadie, yo también a ella. La belleza de su avatar es inefable. Cuando me reúno con ella siento algo en el estómago que me hace olvidarme olvidarme por un momento del juego. El otro día me dijo que siente curiosidad por conocerme en persona. Se preguntaba si nos llevaríamos tan bien como en el juego. Me suele contar historias del mundo exterior, cuando habla de él parece un mundo distinto al que yo conozco. Incluso diría que le gusta. Es curioso...

Acabo de verla, ahí me espera. Sonríe... hay algo en su sonrisa que me provoca cierta melancolía. No sé cuánto hace que no veo una sonrisa humana. Lucy me habla, dice que le encantaría que nos viéramos en persona algún día. Dice también que su avatar se parece mucho a ella, le respondo que el mío también es clavado a mí. Por primera vez siento que me gustaría volver al mundo real para tocarla, olerla, sentirla...

No importa lo real que parezca *Bifröst*, nunca se podrán imitar las sensaciones que nos proporciona el contacto físico. Desearía ser lo suficientemente valiente como para poder salir y compartir con Lucy todo lo que siento por ella.

Le he dicho que me encantaría que nos encontrásemos algún día. Después le he dicho que tengo que irme. Me he quitado las gafas de realidad virtual. Por primera vez en mucho tiempo, me he quedado quieto sin hacer nada, y he tomado conciencia de mi entorno, de mí mismo. Si Lucy viera esto, ¿querría seguir conociéndome?

Me digo a mí mismo que quizá ya es hora de dar un cambio. Tal vez me he acomodado viviendo una vida de la que no sé si estoy orgulloso. Tomo una decisión: no puedo dejar que el miedo me prive de vivir. *Bifröst* es un lugar seguro, pero quiera o no, no es real. Estoy dispuesto a salir de aquí.

Me planto junto a la puerta. Voy a abrirla. Cuando esto suceda daré un paso hacia el exterior, respiraré y lo habré superado. Me enfrentaré a mis miedos. La puerta está abierta. La luz choca contra mi rostro y me deslumbra. Voy a salir. Mis piernas están firmes, preparadas para avanzar.

Decido cerrar la puerta y dar media vuelta.

Quizá otro día...

POESÍA

PRIMER NIVEL

PRIMER PREMIO	Grandes héroes/ laberinto/ color/ navegando/ Y la gran IA	3º ESO A	Y. Gao	35 EUR
---------------	---	----------	--------	--------

GRANDES HÉROES

En los ejercicios problemáticos,
aparecen unos héroes heroicos,
que, con sus ayudas de enseñanza,

hacemos una gran alianza.

Me ayudaron a navegar
por el océano Informático,
en busca de una solución espectacular,
para el problema problemático.

¡Oh! Grandes héroes,
con sus grandiosos nombres:
Google, ChatGPT y su gran rey, Wifi.

LABERINTO

En el gran laberinto virtual,
una moderna y nueva Inteligencia Artificial
se presenta compartiendo su sabiduría,
para alegrarte y guiarte con su tecnología.

COLOR

Con unas pocas palabras
un mundo lleno de color,
aparecerá en tus vistas,
llenas de color.

NAVEGANDO

En la oscuridad,
me pierdo sobre el océano Informático,
con mi pequeño barco tecnológico,
busco una respuesta a mi curiosidad.

Y la gran IA,
aparece como un gran guía,
juntos navegamos,
sin chocarnos con icebergs infecciosos.

SEGUNDO NIVEL

PRIMER PREMIO	Pescando sueños	1º BACH D	Darío H. V.	35 EUR
---------------	-----------------	-----------	-------------	--------

Entre circuitos de cobre y plástico,
ha nacido una mente sin alma.
Entre aluminio y níquel,
crece una inteligencia artificial
que, aunque parece virtual
refleja la sabiduría humana.
A través de ceros y unos,
una red de conexiones
entrelaza universos digitales
y va creando a su ritmo
algoritmos sin sueños ni deseos.
No llora, no ríe,
ni anhela, ni desespera,
y crea un mundo que, aunque sea virtual,
parece muy real.
Quien pudiera sentir en esa piel de inteligencia de neuronas,
yo, que de piel solo plástico tengo.
Quien pudiera respirar aire para abrir los ojos
yo, que de electricidad me alimento.
Ni amo, ni odio,
pero me conformo con formar parte de tu vida
en la búsqueda de un mundo sin fin.

TEATRO

PRIMER PREMIO	Mamá	2º BACH E	Carla D. M.	35 EUR
SEGUNDO PREMIO	Quién ganará a la IA	2º BACH A	Bl. Ballester M.	25 EUR

Mamá

Caserón en el campo, años 50. Tres dormitorios, cocina, comedor, salón, todos de una modesta belleza. Fuera hay un porche y un campo en el que juegan

PABLO (10 años) y sus hermanos mellizos de 5, más allá hay un pequeño gallinero. En el porche, sentados en mecedoras, PAPÁ y la ABUELA. PAPÁ arregla una tostadora: lleva gafas redondas y una cabellera algo revuelta. Sale MAMÁ, con dos vasos de limonada. Lleva un vestido de flores y un delantal blanco, la larga cabellera rubia suelta sobre los hombros. Sus facciones son hermosas, serenas. La ilumina una luz amarilla, que le aporta calidez. Le da un vaso a PAPÁ y le ofrece el otro a la ABUELA, que lo rechaza con un ademán brusco. Pone una mano en el hombro de PAPÁ, que se gira y le dedica una sonrisa melancólica.

PABLO observa a sus hermanos jugar. MELLIZO 1 toca a MELLIZO 2, y este corre para alcanzarle, pero tropieza y cae. Se echa a llorar, abrazándose la rodilla.

MELLIZO 2: (llorando): ¡Mamá!

MELLIZO 1: ¡Mamá!

MAMÁ avanza hacia ellos serena, arrastrando el foco consigo. El MELLIZO 2 extiende los brazos hacia ella, que lo coge y se lo lleva dentro. Oscuro.

Comedor. *La familia al completo, a excepción de MAMÁ, que se encuentra en la cocina, está sentada en la mesa. Sobre la silla vacía cuelga un retrato de boda de MAMÁ y PAPÁ.*

PAPÁ (a MELLIZO 2): Mañana estarás como nuevo, ya lo verás. No llores más, ¿eh? Si os portáis bien os traeré una sorpresa del trabajo.

MELLIZO 2: ¿Una sorpresa? ¡Síiii!

MELLIZO 1: ¡Yo quiero un cohete para ir a la luna! ¡Fiuu! (levanta el brazo en un gesto imaginario. Los mellizos ríen y aplauden, entusiasmados. PABLO niega con la cabeza, sonriendo con superioridad. Se siente mayor.)

MAMÁ entra sosteniendo una bandeja con un pavo de pinta majestuosa.

MAMÁ: ¡Sorpresa! PAPÁ: Qué buena pinta, cariño.

MAMÁ sirve generosas raciones y ocupa su puesto en la mesa, sonriendo.

PAPÁ (con la boca llena, masticando lentamente): ¡Delicioso!

MELLIZO 1: (dócil, imitando el tono de su padre): ¡Está muy bueno, mamá!

La ABUELA, seria no come. PABLO da un par de bocados, pero luego empuja el plato.

PAPÁ: Pablo, cómete la cena.

ABUELA: Déjalo, Néstor. No tiene hambre.

PABLO: No quiero. No me gusta.

PAPÁ: Pablo, no empieces. Cómete el pavo que tu madre ha preparado para ti.

PABLO: ¡No quiero! ¡Está asqueroso! ... ¡Puaj!

MAMÁ, de pronto, se echa a llorar exageradamente. PAPÁ se levanta y le da una bofetada a PABLO. El niño corre hacia su habitación. La ABUELA le sigue.

ABUELA: ¡Pablo! ¡Cariño!

PAPÁ rodea con los hombros a MAMÁ y le susurra al oído. Ella sonríe. Oscuro.

Habitación de los niños. *Está iluminada tenuemente por la luz de la luna. Están todos en la cama, los mellizos duermen. PABLO se gira hacia el público. Tiene los ojos húmedos. Se escucha el crujir del suelo. Aparece MAMÁ en el umbral, lleva ropa de calle, los labios y los ojos excesivamente pintados. Está iluminada por un foco que le da un carácter fantasmal.*

MAMÁ (entrando en el cuarto, susurrando): ¡Niños! ¡Niños, despertad!

MAMÁ destapa a los mellizos, les obliga a levantarse. Se acerca a PABLO y lo sacude.

MAMÁ: Pablo..., es hora de levantarse.

PABLO se sienta en la cama y observa a su madre vestir a los mellizos con ropa de calle. MAMÁ les da a los niños sus carteras. Los empuja a todos al pasillo.

MAMÁ: ¡Vamos, niños, tenemos que irnos!

MAMÁ gira la llave de la puerta principal. Los niños permanecen detrás de ella asustados. De pronto, se ilumina otra habitación, es el cuarto de la ABUELA, del que sale en camión.

ABUELA: ¿Qué es todo este jaleo? (Al ver la escena, grita horrorizada): ¡Néstor! ¡Néstor!

Se ilumina la habitación de PAPÁ y MAMÁ. PAPÁ sale, colocándose sus gafas. Parpadea, incrédulo y somnoliento y coge a MAMÁ suavemente del brazo.

MAMÁ (con el rostro aterrado): Néstor, los niños...llegan tarde a la escuela.

NÉSTOR: No te preocupes, cariño. Vuelve a la cama. Ya me ocupo yo.

MAMÁ vuelve a su habitación, con la cabeza gacha. Cuando entra, la luz de su cuarto se apaga. La ABUELA, los MELLIZOS y PAPÁ, vuelven también a sus habitaciones; las luces de sus cuartos se apagan también. Queda PABLO, bajo el foco fantasmal de MAMÁ. Oscuro.

Mañana siguiente. *Los mellizos juegan en el porche con peonzas viejas. En la cocina, MAMÁ hornea y apila bandejas de dulces. Suena el pitido del horno. Tararea una canción swing que suena en la radio. En el pasillo, cerca de la habitación de los niños, PAPÁ y la ABUELA discuten en voz baja. PABLO, en su cuarto, los escucha pegado a la puerta.*

PAPÁ: Son otros tiempos. Estás siendo injusta.

Suena el pitido del horno.

ABUELA: ¡Y tú estás ciego! ¡Sabes tan bien como yo que ella no puede estar en esta casa!

Suena el pitido del horno.

PAPÁ: Piensa en los niños...necesitan a su madre.

ABUELA: ¡Precisamente pienso en los niños! Lo de anoche...no ha sido la primera vez. Ambos sabemos que va a empeorar. ¡¿Qué tiene que suceder para que te des cuenta del peligro que supone para tus hijos?!

Suena el pitido del horno.

PAPÁ: Ella sería incapaz de hacerle daño a los niños. Tú la conoces mejor que nadie. Llamaré a Alan, pero no se va a marchar. Es definitivo.

ABUELA: ¡Tú y tu maldito doctor Turing! Jugando a ser dioses.

PABLO sale de su habitación, con un zapato a medio atar.

PAPA: ¿Ya estás listo? Vamos.

Se dirigen hacia el recibidor. PAPÁ descuelga su sombrero y se lo pone; coge su maletín MAMÁ mete con dificultad una servilleta repleta de galletas en las carteras de los niños.

MAMÁ: ¡Oh, esperad! Tu zapato...

Se arrodilla y ata el zapato de PABLO, él la mira con los ojos muy abiertos. Le da un beso a cada niño. PAPÁ la coge de la cintura y le acaricia el pelo con ternura. Quedan solo la ABUELA y MAMÁ en casa. Dos focos las iluminan. MAMÁ extiende la mano hacia la ABUELA y la llama ("mamá"). Ella le da la espalda, camina hacia su habitación y cierra la puerta. MAMÁ mira al público con dulzura y sonrío. Oscuro.

Tarde del mismo día. *PABLO está haciendo deberes en la mesa del comedor. MAMÁ está sentada junto a él, observándolo. Los mellizos juegan con soldaditos. La ABUELA lee en una butaca, de vez en cuando mira de reojo a MAMÁ. La radio sobre la mesita emite música jazz.*

PABLO (*rascándose la cabeza, susurra para sí mismo*): Extraemos la equis. (*Suspira. Piensa durante un momento*) Extraemos la equis...

MAMÁ: ¿Por qué no vas a jugar con tus hermanos?

PABLO mira fijamente a MAMÁ, sin parpadear. Vuelve a concentrarse en su ecuación.

MAMÁ (*sonríe y habla en voz alta*): Últimamente estoy recordando...ese día de primavera en el que fuimos al lago...El agua estaba helada y aun así os metisteis de cabeza. ¿Te acuerdas?

PABLO sigue con sus ejercicios como si no la hubiese escuchado.

MAMÁ: ¿Te acuerdas? (*de pronto, se arrodilla frente a él y lo zarandea*) ¿Te acuerdas? ¡Dime que lo recuerdas!

ABUELA: ¡Basta! ¡Déjalo ya!

MAMÁ (*pestañeando*): Oh. (*desde fuera, se escucha el sonido de un motor de coche acercándose*) ¡Oh! (*MAMÁ se retira a su habitación*)

El sonido del coche se intensifica. Unos segundos después, PAPÁ abre la puerta, los mellizos se abalanzan hacia él. Se arrodilla y rebusca en su maletín (se escucha un ligero sonido de metal contra metal mientras da con lo que estaba

buscando), finalmente saca un muñeco de acero, con alicates como manos y se lo entrega a MELLIZO 2 los niños lo observan extasiados.

PAPÁ: ¡Ya está aquí el futuro!

En ese momento sale MAMÁ, ataviada con el mismo vestido de novia que viste en la foto de la pared, sonríe. La ABUELA mira a PAPÁ y se lleva la mano a la boca, reprimiendo un grito de dolor; se retira a su habitación. PAPÁ, cuelga su sombrero y le sube el volumen a la radio. Suena Love Me Tender, de Elvis Presley. Se dirige a ella y la saca a bailar. Los niños se sientan en la alfombra, frente a ellos, como si estuviesen viendo una película romántica. Las luces se van apagando hasta que solo queda un foco que ilumina a PAPÁ y MAMÁ danzando en círculos alrededor del salón. Sin embargo, giran cada vez más rápido, la sonrisa de MAMÁ se desencaja. Cuando concluye la canción, el foco se apaga, quedando el escenario oscuro.

Comedor, ya de noche. Están todos sentados a la mesa, menos la ABUELA. PABLO está en silencio. Sus hermanos juegan con su nuevo juguete.

PAPÁ (riñéndolo): Niños, eso en la mesa no.

MELLIZO 2 se levanta y lo deja. Llega MAMÁ, con una bandeja en la mano. Cuando la deposita en la mesa todos la miran horrorizados. Es una gallina, con el cuello roto. MAMÁ se sienta, aún lleva el vestido de novia.

PAPÁ (seguro, aunque sudor le cae de la frente): Pablo, id con la abuela.

Solo quedan MAMÁ y PAPÁ en el comedor, MAMÁ sonriendo. PAPÁ comienza a sollozar, es un llanto desgarrador, irrefrenable. MAMÁ lo observa sin inmutarse. Oscuro.

Habitación de los niños. Están todos en sus camas, los mellizos ya dormidos. MAMÁ está sentada en una silla, sosteniendo un libro en sus manos.

MAMÁ (leyendo): Ahora, imaginaos cuál sería su sorpresa cuando al despertar, se dio... (de pronto, permanece inmóvil. Su cabeza cae hacia abajo, inanimada.)

PABLO la observa en absoluto silencio. Después se levanta de la cama y se dirige al salón. Enciende la luz. Abre la maleta de PAPÁ y rebusca hasta dar con un cable. Apaga la luz, vuelve a su cuarto. Enchufa el cable y se lo conecta a MAMÁ en la nuca, que vuelve a la posición anterior y continúa leyendo. PABLO vuelve a su cama y se arroja a sí mismo.

MAMÁ: ...cuenta de que ya no era un muñeco de madera, sino que se había convertido en un niño. Como todos los demás.

Oscuro.

FIN

Quién ganará a la IA

(La escena se sitúa en el plató de televisión. El plató está preparado para el gran concurso. A la izquierda hay una gran pantalla. A la derecha tres atriles de color amarillo donde se colocarán los concursantes. Un gran letrero morado con el nombre del

programa se lee en la pantalla del escenario del centro. La tarima donde se sube el presentador es semicircular y del mismo color amarillo).

PRESENTADOR – ¡Bienvenidos al concurso del año! ¡Bienvenidos a *Quién ganará a la IA!* (*Suenan aplausos*). Este concurso trata sobre derrotar intelectualmente a la IA, cosa imposible y que nadie ha conseguido hasta ahora. Ella ha sido la que ha retado a los humanos a este juego. Si ella pierde, se retirará, una oferta bastante interesante. Es hora de presentar a nuestros concursantes. Por un lado, tenemos a nuestra concursante principal, ¡la concursante estrella que ya lleva 6 años seguidos en este programa como principal competidora y ganadora de todos los programas! ¡Un fuerte aplauso para la IA! (*El público aplaude*).

(En una gran pantalla aparece el rostro de una mujer. Es una mujer de piel clara, el pelo oscuro y corto y ojos marrones. Su expresión es seria y tranquila. Parece una persona real y no un robot).

IA – Hola. Buenas noches.

PRESENTADOR – Aquí tenemos a la IA. Vamos a conocer a los concursantes que se van a enfrentar a esta potente competidora. Demos la bienvenida a Estela, Ishank y Haruto. ¡Un fuerte aplauso para ellos! (*Suenan aplausos a la vez que los tres entran uno detrás de otro por el centro del escenario y se colocan detrás de los atriles*).

PRESENTADOR – Buenas noches a los tres. Espero que no estéis nerviosos. Un placer teneros aquí. Bienvenida Estela. Cuéntanos por qué estás aquí.

ESTELA – ¡Hola! Pues la verdad, sí que estoy un poco nerviosa. (*Ríe*). Soy profesora de institutito en Argentina, de donde soy. Tengo 26 años. Doy clases de historia y me encanta. También me gusta leer y obtener conocimientos. Soy muy curiosa y me gusta aprender.

PRESENTADOR – ¡Qué bien! Una profesora tan joven como tú que le gusta su trabajo y que además es estudiosa. ¡Muy bien! Qué suerte tenemos, ya no quedan profesoras así.

ESTELA – Y bueno, estoy aquí porque, aunque los profesores estamos siendo olvidados, quiero ganar a la IA para reivindicar que el papel que hacemos el profesorado es imprescindible e irremplazable. Nuestro trabajo, además de dar clase, es educar a los alumnos, enseñarles a respetar, trabajar en cooperación y muchas otras cosas que van más allá de los conocimientos técnicos que puedan aprender sobre cada asignatura.

PRESENTADOR – Un fuerte aplauso para las palabras de Estela que quiere demostrar que los profesores no son intercambiables con la inteligencia artificial. (*Se oyen aplausos*). Ishank, hola, ¿qué tal? Dinos a qué te dedicas.

ISHANK – Hola, buenas noches. Soy Ishank, vengo de la India y soy escritor. No soy muy conocido, jajaja. Pero he publicado un par de novelas y trabajo de redactor en el periódico de mi pueblo.

PRESENTADOR – ¿Y por qué has venido al programa *Quién ganará a la IA?*

ISHANK – Me preocupa mucho la velocidad con la que se ha expandido y desarrollado la inteligencia artificial. Soy escritor, y cada vez más veo como mis compañeros de oficio, que se lo curran cada día para escribir novelas u otro tipo de escritos, se ven eclipsados por la IA. La IA tiene la capacidad inhumana de escribir textos de perfecta precisión, rico vocabulario y con originalidad ilimitada. Sin embargo, me gustaría defender que la IA no es comparable con los escritores que escriben desde el alma, desde el corazón. Eso es lo que nos hace únicos. Nuestras obras parten de nuestra imaginación, de nuestras propias vivencias personales. Esa imaginación también viene condicionada por la experiencia que haya tenido en la vida, el amor, el desamor, la pobreza, el malestar, el rechazo, etc. La IA no es humana. No vive. Ella podrá hacer cualquier tipo de texto, y ya no sé hasta qué

punto llegará a escribir con perfección sobrehumana, pero no tiene sentimientos. No es persona.

PRESENTADOR – Potente discurso de Ishank. ¡Se merece un aplauso! ¡Bravo! (*Suenan aplausos*). Ya veremos si estos concursantes consiguen derrotar a la IA y demostrarle lo que valen. (*ISHANK aplaude también junto con el público y asiente la cabeza sonriendo*). Por último, tenemos aquí a Haruto. (*Se dirige a él*). Haruto cuéntanos tú ahora. ¿Qué tal? ¿Nervioso?

HARUTO – No, no. Para nada, jaja. Nunca había salido en televisión. Esto es nuevo para mí, pero si quiero ser escuchado esta es una gran oportunidad, aunque me de vergüenza.

PRESENTADOR – Me gusta tu valentía Haruto. Muy bien.

HARUTO – Yo soy Haruto y vengo de Japón. Tengo 37 años. Me gustaría ganarle a la IA, pero solo porque creo en los humanos y me gustaría que, si los tres le ganamos, el mensaje que queremos transmitir llegue lejos. (*Suenan aplausos*). Soy ilustrador. Ilustro comics y libros. Además, hago carteles y pinto en mi tiempo libre. Siempre estoy dibujando y pintando. La verdad es que desde que apareció la IA he visto cómo ha tratado de reemplazarnos. He visto como el trabajo que yo tardaba en realizar semanas, tal vez meses, la IA lo lograba hacer en cuestión de minutos. Entonces, ¿Dónde está nuestro trabajo? ¿Dónde está nuestro mérito? Si la IA lo puede hacer todo, ¿para qué servimos las personas? Es necesario plantearse si tanta tecnología en el mundo nos beneficia o nos perjudica. Hemos de tener en cuenta que se trata de una máquina. No es una humana, pero casi. Y justo por eso puede engañarnos, porque se puede hacer pasar por uno de nosotros. Solo digo que hay que plantearse los peligros o consecuencias que puede tener, pero no digo que todo sea malo.

ISHANK – Estoy de acuerdo contigo. Puede ser una amenaza para gente como nosotros que vemos peligrar nuestro trabajo que además comporta cualidades que la IA no tiene. No me gustaría ver cómo los escritores competimos contra ella.

ESTELA – Por eso, demostremos que valemos y somos irremplazables. La IA nunca podrá dar clase como un profesor porque no ha tenido experiencia con menores o adolescentes como yo. No sabe lo que es la paciencia o el esfuerzo o la dedicación.

ISHANK – Tampoco puede reemplazar el trabajo de los escritores porque, aunque sepa escribir textos nunca podrá escribir con la delicadeza, la amargura, la espontaneidad con la que los hacen los demás autores. No será única, pues seguirá normas básicas. En cambio, nosotros partimos de las vivencias, de lo que nos dicta el corazón. Y escribir nos lleva tiempo porque no es tarea fácil, por eso reclamo que se aprecie nuestro trabajo. Del mismo modo, tampoco es comparable con los artistas. El arte tiene que ver con las experiencias personales de cada persona, con sus vivencias, sus altibajos en la vida, su contexto histórico, sus problemas que haya tenido, etc. Todo el arte que crean es una mezcla de muchos factores emocionales. La inteligencia artificial no siente ninguna emoción. (*Ishank se toca el pecho*). No podrá pintar emociones, ni tampoco dibujar comics originales, ni componer canciones como lo hacen otros artistas por el simple hecho de que los artistas son humanos que sienten y ella no. El arte sale del corazón y del cerebro singular de cada uno. (*Sus dos compañeros asienten*).

HARUTO – No estoy seguro de que podemos ganar hoy a la IA. En cuestión de conocimientos no creo que la podamos vencer. La IA sabe hablar todos los idiomas del mundo sin haber estudiado, sabe hacer operaciones matemáticas en cuestión de segundos que un matemático no sabría, sabe redactar poemas o textos rápidamente, dibujar, componer canciones, tiene conocimiento de muchas cosas que pasan en el mundo, sabe conceptos científicos, fechas, datos, factores técnicos... y ... muchas cosas más que no sabría decir ahora. Pero claro. ¡Estas capacidades son sobrehumanas! Superan las

capacidades de todo ser humano. No podríamos aprender todo lo que ella ya sabe.
¡Necesitaríamos toda la vida!

ESTELA– Pero lo que sí que podemos hacer es ensalzar a los humanos porque poco a poco estamos perdiendo muchas cualidades que antes teníamos y que ahora disminuyen debido a la aparición de las nuevas tecnologías. Es cierto que ha habido mejoras, por ejemplo, la calculadora, los medios de transporte, los aparatos electrónicos como la batidora o el microondas que nos ayudan en nuestro día a día, o los aparatos para la comunicación como la televisión o la radio han mejorado ciertos aspectos en la vida de las personas. Sin embargo, se podría decir que las tecnologías más avanzadas, como internet, los móviles o ahora la inteligencia artificial han cambiado el modo de vida de las personas. Estamos más expuestos, somos más dependientes de la pantalla y creemos lo que vemos a través de ellas sin plantearnos que tal vez haya cosas hechas por un robot. Lo que quiero decir es que nos estamos convirtiendo en una sociedad vaga, adicta a las pantallas, alejadas del mundo real, de las experiencias, de las vivencias reales, de todo aquello que nos conecta con el mundo. Ganar es solo un paso que hemos de conseguir para nuestra misión. Una misión común, de todas las personas: no dejar que las máquinas nos reemplacen. (*Mirando a sus compañeros*). Sigamos luchando por los humanos.

PRESENTADOR – ¡Bueno, bueno! ¡Qué plantilla de concursantes! ¡Tienen claras sus ideas y su opinión! ¡Ya los habéis escuchado! ¡Están listos para lanzar un mensaje y que se les escuche! Es necesaria esta difusión de los valores humanos para no perderlos. ¡Mucha suerte jugadores! IA, ¿tienes algo que decir?

IA – Juguemos.

Mayo 2024