

PEDRO CARVALHO



# LA CENA

UNA HISTORIA ESPANTOSA CREADA INTEGRAMENTE  
POR UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL



# *La cena*

Cuento breve escrito íntegramente por  
una inteligencia artificial con GPT-3

Por Pedro Carvalho

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

© 2022 Pedro Carvalho

Puede contactar con el autor a través de su página web [pedrocarvalho.es](http://pedrocarvalho.es)



*La única manera de asegurarse de que no pierda su trabajo con la llegada de la inteligencia artificial, es hacer algo que la inteligencia artificial no pueda hacer, y lo único que la inteligencia artificial no puede hacer, pero un humano sí puede, es ser original y creativo. Por lo tanto, haz algo original y ninguna IA podrá reemplazarte.*

*----- Abhijit Naskar*

*Sueños, esos pedacitos de muerte. ¡Cómo los odio!*

*----- Edgar Allan Poe*

## ***Introducción***

La inteligencia artificial (IA) es un campo de la tecnología que se ha desarrollado rápidamente en los últimos años, tan rápidamente que se puede decir que estamos asistiendo a una auténtica revolución comparable a la Industrial, en el siglo XIX, o más recientemente, en las décadas de los años 1980 y 1990 del pasado siglo XX, a las de la informática personal primero y a la de internet después. Pero, exactamente, ¿qué es la inteligencia artificial? ¿A qué nos referimos cuando hablamos de IA? La IA se refiere, básicamente, a la capacidad de una máquina o de un programa informático para realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana, como el razonamiento, el aprendizaje y la resolución de problemas.

### ***Antecedentes***

Para tratar de entender qué es y cómo funciona todo esto, primero tenemos que hacer un pequeño viaje al pasado y hablar de Eliza. Eliza es un programa informático desarrollado en el año 1966 por el científico alemán Joseph Weizenbaum, profesor emérito de Informática en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) y considerado uno de los padres de la cibernética. Aunque en aquel momento se consideró a Eliza como una simple demostración de lo que era posible hacer con una computadora, hoy en día se le considera como uno de los primeros antecedentes de las inteligencias artificiales (IA) que conocemos.

Eliza fue diseñada para imitar la conversación de un terapeuta psicoanalítico. A través de una serie de preguntas y respuestas, Eliza buscaba extraer información de la persona que estaba hablando con ella y ofrecerle una respuesta que le ayudara a reflexionar sobre sus problemas y emociones. Eliza no hacía realmente nada, pero ayudaba a pensar a la persona que tenía delante y aunque no tenía la capacidad de entender el verdadero significado de lo que se le decía, su capacidad para imitar la conversación humana sorprendió a muchos en aquel entonces. Si tienes curiosidad, te invito a que charles con ella *on line* aquí: <http://deixilabs.com/eliza.html>

Con el tiempo, la tecnología de Eliza fue mejorando y dando lugar a lo que hoy en día conocemos como *chatbots*. Estos programas informáticos, presentes en los asistentes de nuestros dispositivos móviles, son capaces de simular una conversación humana a través de internet, lo que les permite ayudar a las personas en tareas como la búsqueda de información, el envío de mensajes y la realización de transacciones comerciales.

Uno de los *chatbots* más populares de la actualidad es GPT-3 (Generative Pretrained Transformer 3), una IA desarrollada por OpenAI. GPT-3 es una de las redes neuronales de procesamiento de lenguaje más grandes y avanzadas jamás creadas, con 175 mil millones de parámetros.

GPT-3 se utiliza para realizar tareas relacionadas con el lenguaje natural, como la generación de texto, la traducción de idiomas y la respuesta a preguntas. Es una herramienta muy potente para los científicos de datos y desarrolladores de tecnología, y puede ser utilizada en una amplia variedad de aplicaciones.

Por ejemplo, GPT-3 puede ser utilizado para generar contenido de alta calidad en una amplia gama de temas, lo que puede ser útil para los escritores y creadores de contenido. También puede ser utilizado para mejorar la traducción automática, lo que puede facilitar la comunicación entre personas de diferentes países y culturas.

### ***Una historia escrita por una IA***

Los relatos de ficción son una forma de arte que ha fascinado a la humanidad desde tiempos inmemoriales. Desde los mitos y leyendas de antaño hasta las historias de ciencia ficción y fantasía más modernas, la capacidad de la ficción para transportarnos a mundos imaginarios y emocionarnos con historias fascinantes es una de las cosas que nos hace humanos.

En la era de la inteligencia artificial, es natural preguntarse si esta tecnología puede ayudarnos a construir relatos de ficción aún más emocionantes y convincentes. La respuesta es sí, y creo que este *ebook* es una prueba de ello.

Para empezar, es importante entender que la IA no puede crear un relato de ficción por sí sola. Al fin y al cabo, la ficción es un producto de la imaginación humana, y la IA es simplemente una herramienta que puede ayudarnos a desarrollar y perfeccionar nuestras ideas pero, a través del uso de programas especializados, los escritores pueden obtener ideas y sugerencias que les ayuden a desarrollar sus historias de manera más efectiva.

Para construir un relato de ficción utilizando una IA, el primer paso es elegir un programa adecuado. Hay varias opciones disponibles en el mercado, cada una con sus propias características y ventajas. Algunos programas se enfocan en la generación de ideas, mientras que otros se centran en el desarrollo de tramas y personajes.

Una vez que se ha seleccionado un programa, es importante ingresar información sobre el tema del relato y los personajes que lo protagonizan. Esto ayudará a la



IA a generar ideas y sugerencias que se ajusten a la historia que se está tratando de desarrollar.

A continuación, se puede comenzar a utilizar la IA para obtener ideas sobre el desarrollo de la trama y la creación de personajes. Por ejemplo, el programa puede sugerir conflictos o desafíos que deben enfrentar los personajes, o bien, puede brindar ideas sobre sus personalidades y motivaciones.

Además, la IA puede ser útil para analizar y mejorar la estructura del relato. Por ejemplo, puede ayudar a identificar el clímax de la historia y sugerir cambios en la trama para hacerla más atractiva y coherente.

Algunas personas pensarán que no estamos más que ante un "loro cibernético". A otras, todo esto puede resultarles inquietante y hasta perturbador, viniéndole enseguida a la mente *Skynet*, la maligna IA que provoca el fin del mundo en la saga *Terminator* para acabar con la humanidad, pero, como siempre, la realidad es mucho más compleja y se mueve en el término medio. Es importante tener en cuenta que, aunque las IA pueden ser muy avanzadas y capaces de realizar muchas tareas complejas, todavía están lejos de tener la capacidad de desarrollar consciencia de sí mismas o de sentir emociones como los seres humanos. Por lo tanto, aunque una IA puede hablar de la muerte, es poco probable que reflexione sobre ella de una manera que implique una autoconciencia o una superioridad respecto al ser humano.

### ***Aspectos jurídicos***

El desarrollo de la inteligencia artificial (IA) está presentando problemas jurídicos que están empezando a ser tratados, pero que están muy lejos de ser resueltos. Uno de los principales problemas es determinar quién es responsable en caso de que algo salga mal. ¿Es el creador del software responsable, el propietario de la máquina, o la IA misma?

En Europa, se está planteando un enfoque legislativo que busca atribuir responsabilidades a las empresas y a los desarrolladores de la IA. Por ejemplo, se está proponiendo la creación de una "agente digital" que actuaría en nombre de la IA y sería responsable de sus acciones. Esta propuesta se enfrenta a la resistencia de algunas empresas, que temen ser responsabilizadas de forma excesiva.

En Estados Unidos, en cambio, se está llevando a cabo un enfoque más laxo en cuanto a la responsabilidad de la IA. En general, se está confiando en el mercado y en la competencia para garantizar la calidad y la seguridad de las tecnologías de IA. Sin embargo, esto plantea preocupaciones en cuanto a la protección de los derechos de los consumidores y de la privacidad. Sea como sea y se imponga el

modelo que se imponga, mucho me temo que estamos ante un rompecabezas jurídico que vamos a tardar mucho en ver resuelto dada su enorme complejidad.

### ***Esta historia***

La presente historia es un ejemplo muy básico de todo lo que he expuesto anteriormente. Estamos ante un cuento de terror escrito íntegramente por una inteligencia artificial (IA) utilizando GPT-3. Los personajes que protagonizan esta historia son personas reales cuyos datos han sido obtenidos por la IA a partir de la información que le he facilitado así como por la recopilada por la propia IA a partir de otras varias fuentes públicas. La IA ha utilizado esta información para construir un relato argumentalmente coherente y que espero te guste.

¡Ah! Se me olvidaba. La ilustración de la portada de este *ebook* también la ha diseñado en su totalidad una IA, en este caso una IA llamada DALL-E, pero esa es otra historia de la que hablaremos en otro momento y lugar.

Pedro Carvalho

<https://pedrocarvalho.es>

 [@PatoAviador](https://twitter.com/PatoAviador)



## La cena

Su identidad real es un misterio, pero era conocido por todos como *Pato Aviador* y será así como me refiera a él en esta historia. Era un hombre excéntrico, pero muy inteligente y sabio. Además de jurista, era piloto de avión y autor de dos libros sobre accidentes e incidentes aéreos, lo que lo convertía en una autoridad en la materia. En septiembre de 2022, junto a otros seis profesionales del Derecho, puso en marcha un portal jurídico llamado [Brújula Legal](#) con el objetivo de acercar las leyes a aquellas personas que no han estudiado Derecho. Los siete, cuatro hombres y tres mujeres, eran muy distintos, casi como el día y la noche, pero, sin embargo (o tal vez precisamente por eso), habían logrado hacer buenas migas y se habían caído bien. Trabajaban y se reunían siempre de forma remota y, con la proximidad de la Navidad, había llegado el momento de que se conocieran por fin en persona. Para ello, Pato Aviador decidió agasajar al grupo con una cena en su casa.

El grupo era de lo más heterogéneo, tanto en edad como en personalidad y forma de ver el mundo. Estaba integrado, además de por el propio Pato Aviador, por tres hombres, Edu, Josema y José Enrique y tres mujeres, May, Patricia y Celia que aceptaron de muy buen grado la invitación de su compañero. Nada hacía presagiar a estos pobres infelices que algo espantoso estaba a punto de ocurrir.

\*\*\*

Era una noche de diciembre, fría y oscura, y una terrible tormenta azotaba la ciudad. Los seis colegas, habían quedado en el centro para, desde allí, ir a casa de Pato Aviador. Al parecer, éste vivía a las afueras, en un lugar remoto y sombrío, pero, según sus palabras, “en medio de la ciudad”. Era todo un tanto grotesco y contradictorio. “El pato es muy raro”, dijo Josema que ya había comido un par de veces con él y se convertía así en el único de todo el grupo que ya conocía personalmente a su anfitrión. “Es todo un enigma y también terriblemente raro. Si no tuviera esa mente tan brillante... yo diría que está loco”. “No creo que esté loco”, le interrumpió May, “sólo diría que es un tanto excéntrico”.

Los amigos se dirigieron hacia las coordenadas que les había facilitado Pato Aviador, pero cuando llegaron a su destino, se dieron cuenta de que se habían equivocado de dirección y se encontraban en medio de la nada, sin saber cómo llegar a la casa de su amigo. Finalmente, después de varias horas, llegaron a una pequeña casa en medio del bosque y golpearon la puerta con fuerza.

Una anciana asomó la cabeza por la ventana y les preguntó qué querían. Los hombres le explicaron la situación y la anciana, horrorizada, les dijo que conocía

la casa de su amigo y que les llevaría allí solo bajo su responsabilidad, pues era un lugar plagado de vileza y maldad y que no debían ir allí bajo ningún concepto. Entre risas y haciendo caso omiso de la advertencia, el grupo siguió un mapa que les había dado la anciana para, finalmente, casi a medianoche, empapados y muertos de frío, llegar por fin a casa de Pato Aviador.

La casa no resultó ser lo que el grupo de juristas había imaginado. No era una simple casa, sino toda una mansión, pero una mansión de pesadilla, oscura y tenebrosa, con muebles y adornos macabros. Había trampas y peligros por todas partes, y una sensación de misterio y terror se adueñaba de todos los que entraban en ella.

Precisamente la oscuridad era todo lo que podía ver al entrar en el hall de la mansión. Solo cuando los ojos se acostumbraban a ella se podían apreciar algunas velas que iluminaban zonas muy concretas y estudiadas creando un ambiente inquietante. Una gruesa alfombra, tan desgastada y polvorienta que parecía que no había sido limpiada en años, cubría el suelo. Las paredes estaban llenas de telarañas y de ellas colgaban cuadros desvaídos y retratos de antepasados desconocidos. En un rincón había una escalera de madera que crujía bajo los pies de los perplejos y cada vez más angustiados invitados mientras avanzaban hacia el fondo del *hall*. Allí, un gran reloj de pared daba un *tictac* interminable, como si estuviera contando los segundos que quedaban antes de algún desastre.

Todo el grupo se empezó a sentir inquieto y desasosegado en ese lugar, como si algo maligno estuviera acechando en cada rincón.

De pronto, una figura femenina apareció por una de las puertas. Era Luda, la misteriosa y siniestra ama de llaves de Pato Aviador. De origen ruso, Luda era una mujer imponente y de aspecto temible, aunque no muy alta, con un rostro pálido como la luna y unos ojos negros como el carbón. Tenía un cuerpo delgado y musculoso, y su pelo negro caía en rizos sueltos sobre sus hombros. Su mirada era intimidante, como si pudiera ver a través de ti y leer tus pensamientos más oscuros. Tenía una cicatriz en su ceja derecha y, aunque hablaba muy poco, lo hacía con un acento extraño, lo que la hacía, aún más si cabe, incognoscible y casi espectral. Además, era una maestra en artes marciales y la guardaespaldas de Pato Aviador, lo que la convertía en una mujer temida y respetada por todos y nadie se atrevía a desafiarla, pues imponía miedo y respeto a todos aquellos que la veían, pues según rumores, había matado a varios enemigos con sus propias manos cuando, años atrás, fue agente encubierta de la KGB. Nacida en Siberia, había sido entrenada desde niña para proteger y servir a su amo, y ahora era la guardaespaldas y mujer de confianza de Pato Aviador.

Luda pidió a los invitados que pasaran al comedor donde Pato Aviador les esperaba sentado en una silla alta y macabra. Ellos pasaron y se sentaron uno por

uno en torno una mesa larga y oscura. Luda colocó ceremoniosamente ocho platos de color negro. Ella también estaba invitada a la cena. Los invitados intentaron mostrar una actitud relajada, pero era evidente que estaban algo tensos. No se esperaban que alguien como Pato Aviador viviera en un lugar tan tenebroso y sombrío.

\*\*\*

El comedor era un lugar grande y tétrico, con una larga mesa de madera oscura en el centro y un candelabro de plata en cada extremo. Las sillas, igualmente de madera oscura, estaban cubiertas de polvo y tenían la tela de los asientos deshilachada. Las paredes estaban adornadas con viejos cuadros que mostraban escenas de caza y batallas. Un gran ventanal cubría una de las paredes, pero las cortinas estaban corridas y no dejaba entrar la pálida luz de la luna. El aire estaba viciado y húmedo, como si el comedor no hubiera sido ventilado en años.

Estaban todos inmersos en sus propias preocupaciones y pensamientos cuando, de repente, una voz grave y amenazante inundó la sala. Era él, Pato Aviador, que con una sonrisa malévola dijo “bienvenidos a mi mansión” mientras observaba, más bien escrudiñaba, a sus invitados con una mirada fría y calculadora.

Pato Aviador era un hombre impresionantemente guapo, con un rostro que parecía salido de una película de Hollywood. Tenía un pelo perfectamente peinado y una sonrisa cautivadora que podía hacer derretir a cualquier mujer. Aunque no era muy alto, su cuerpo era fuerte y musculoso, y su presencia imponía respeto. Vestía con un elegante traje azul marino, una camisa de marca y corbata y pañuelo a juego. Parecía un anuncio viviente de El Corte Inglés. Su inteligencia y cultura era extrema y podía hablar con autoridad sobre cualquier tema que se le presentara.

José Enrique trató de tomar la palabra, pero fue en vano. Aunque era el que aparentemente estaba más tranquilo, era todo fachada. En su fuero interno, estaba tan inquieto y asustado como el resto de sus compañeros. Intentó hablar, pero apenas pudo emitir un hilo de voz que fue ahogado por la contundencia de Pato Aviador que volvió a dirigirse a ellos: “Sentaos, pronto se servirá la cena. Tenemos mucho de que hablar”.

Pato Aviador accionó un pequeño pulsador que tenía en su silla e, inmediatamente, entró un camarero en la sala dispuesto a servir la cena. El camarero era un hombre alto y delgado, con un rostro largo y pálido que parecía haber visto demasiadas cosas terribles en su vida. Sus ojos eran pequeños y estrechos, y su boca estaba contraída en una mueca siniestra. Llevaba la cabeza en una mano, como si no la necesitara para nada. Su cabello era largo y desgreñado, y su piel estaba cubierta de cicatrices y heridas. Vestía una camisa

blanca sucia y desgarrada, y un pantalón negro que colgaba de sus caderas delgadas. Todo el grupo sintió un escalofrío al verlo, como si su mera presencia fuera capaz de enviar a cualquiera al abismo. Todos estaban seguros de una cosa: no querían tener nada que ver con ese hombre.

\*\*\*

La cena en la mansión de Pato Aviador fue espantosa. Los invitados se encontraron con restos humanos cocinados y adornados con ojos como si fueran ciruelas. La comida estaba servida en platos oscuros y macabros, y el ambiente en el comedor era tétrico y aterrador. Los invitados trataron de disimular su repulsión y miedo, pero era evidente que todos estaban aterrados y deseosos de salir de allí lo antes posible.

Luda y Pato Aviador comían animadamente, pero el silencio por parte de los invitados era atronador. Luda trató de romper el hielo.

"Sabéis", dijo, "tenemos un sótano lleno de enemigos de Pato Aviador que yo misma he capturado. Mi intención es hacer experimentos espantosos con ellos, del estilo a los que hacía el Dr. Mengele en su día".

El Dr. Josef Mengele fue un médico y científico alemán que trabajó en el campo de concentración de Auschwitz durante la Segunda Guerra Mundial. Durante su tiempo en Auschwitz, Mengele llevó a cabo una serie de experimentos deshumanizantes en los prisioneros del campo, incluyendo experimentos de inseminación artificial en mujeres y experimentos de mutilación y amputación en hombres, mujeres y niños. Mengele también llevó a cabo experimentos de transfusión sanguínea y estudios sobre gemelos, en los que buscaba encontrar evidencias de la herencia genética.

Los abogados miraron a Luda con asombro y horror. "¿Pero qué estás diciendo?", exclamó Josema. "¡Eso es repugnante! ¿Cómo puedes hacer algo así?".

Luda se encogió de hombros, indiferente. "Es simple", dijo. "Uso a los que sobreviven como comida".

\*\*\*

"Sé que algunos estáis un poco nerviosos, pero no os preocupéis, todo esto forma parte de un juego. Mi ama de llaves, Luda, os explicará las reglas", dijo vehemente un Pato Aviador que ya no podía disimular la risa.

Luda se puso en pie y explicó que los invitados debían sobrevivir una noche en la mansión de Pato Aviador, donde encontrarían trampas y peligros por todas partes. Cualquiera que fuera atrapado o herido, sería eliminado del juego. Los que lograran sobrevivir hasta el amanecer, recibirían un premio muy valioso.

Los invitados se miraron unos a otros, sin saber qué hacer. Patricia, May y Edu querían irse de inmediato, mientras que Josema y José Enrique estaban dispuestos a aceptar el desafío y competir por el premio. Celia, la joven y pizpireta amiga de May, decidió que no quería participar y se levantó para irse. Pero Luda bloqueó la puerta y le dijo que no podía salir hasta que terminara el juego.

La tensión en el comedor era palpable. Los invitados empezaron a buscar salidas y esconderse en diferentes habitaciones de la mansión. May y Patricia se unieron y comenzaron a buscar una forma de escapar. Josema y Edu se escondieron en el sótano, mientras que José Enrique decidió ir solo y enfrentarse al peligro.

Pato Aviador y Luda se quedaron sentados a la mesa, observando a los invitados con una sonrisa malvada. Esperaban con ansia ver cómo los invitados luchaban por sobrevivir en su mansión tenebrosa.

La noche transcurrió lentamente y los invitados se enfrentaron a una serie de peligros y trampas en la mansión. May y Patricia lograron encontrar una salida secreta, pero se encontraron con un grupo de esbirros armados que les atacaron. Josema y José Enrique intentaron escapar por el sótano, pero se toparon con un grupo de ratas gigantes. Parecía que Edu era el único que iba a sobrevivir pero, cuando estaba ya casi a punto de escapar, le cortó el paso una de las abominaciones de Pato Aviador: dos momias cosidas por la mitad que formaban un solo ente.

Cuando llegó el amanecer, solo quedaba un invitado con vida: Celia, la joven y pizpireta amiga de May. Pato Aviador se acercó a ella con una sonrisa satisfecha y le dijo que había ganado el juego y el premio. Celia temblaba de miedo y le preguntó qué era el premio. Pato Aviador le dijo que el premio era un gran tesoro escondido en su mansión, y que ella era la única que sabía dónde estaba.

Celia no quería ningún premio, solo quería salir de allí cuanto antes. Pero Pato Aviador le dijo que no podía irse sin el premio, y que si lo encontraba, tendría que entregárselo. Celia no tuvo más opción que aceptar el desafío y comenzó a buscar el tesoro en la mansión.

La búsqueda resultó peligrosa y difícil. Celia tuvo que enfrentarse a una serie de trampas y peligros en la mansión, y sufrir heridas y golpes. Pero finalmente, logró encontrar el tesoro escondido en una caja fuerte en el sótano de la mansión.



Cuando Celia entregó el tesoro a Pato Aviador, éste sonrió y le dijo que había cumplido con su parte del trato. Pero en lugar de dejarla ir, Pato Aviador la atrapó y le dijo que había otra parte del trato que no le había contado: el premio era en realidad una muerte lenta y dolorosa.

Celia intentó escapar, pero Luda la atrapó y la llevó a una habitación secreta donde Pato Aviador tenía los cadáveres torturados de otros invitados. Celia se dio cuenta de que Pato Aviador era en realidad un loco peligroso que disfrutaba viendo sufrir a sus víctimas.

En un descuido, Celia logró escapar de la mansión de Pato Aviador y contar su historia a las autoridades, pero éstas no la tomaron en serio. Pato Aviador era un hombre enormemente querido y respetado por todos, y su amplia inteligencia y sabiduría eran bien conocidas. Además, Luda era su fiel ama de llaves y guardaespaldas, y siempre estaba a su lado para protegerlo.

Las autoridades creyeron que Celia estaba loca y la enviaron a un psiquiátrico. Allí, Celia intentó contar su historia una y otra vez, pero nadie la creía. Se sentía sola y desesperada, sin saber si alguna vez podría salir de allí.

Mientras tanto, en la mansión de Pato Aviador, Luda y él montaron una gran fiesta mientras decidían quién o quiénes serían sus próximas víctimas.



***Sobre el autor:***



Pedro Carvalho Cañas (Cádiz, 1975) estudió Derecho y Ciencias Económicas, especializándose en Dº Societario y Tecnológico, pero ha dedicado casi toda su trayectoria profesional al mundo de la comunicación.

Experto en Comunicación Multimedia, Gestión de Derechos y Contenidos Audiovisuales y Estrategia Digital, tiene más de 25 años de experiencia en el sector y ha sido director general de CeresMedia, una plataforma OTT de televisión digital.

También es piloto privado y autor de dos libros sobre accidentes e incidentes aéreos. Desde finales de 2020 lleva la cuenta de Twitter [@PatoAviador](https://twitter.com/PatoAviador), que se ha convertido en uno de los perfiles de referencia sobre aviación en español y donde realiza una labor de divulgación sobre temas aeronáuticos, de seguridad aérea y de aviación civil.

En noviembre de 2021 recibió el Premio al Cerebro más Innovador en el evento jurídico BBrainers.

En septiembre de 2022, junto a otros seis profesionales del Derecho, puso en marcha un portal jurídico llamado "Brújula Legal" con el objetivo de acercar las leyes a los no juristas.

Conócele mejor en su web [pedrocarvalho.es](http://pedrocarvalho.es)