

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

La inteligencia artificial como herramienta en el diseño y animación de personajes

Rafael Mitre López

Recibido: 25 de Mayo de 2026

Aceptado: 3 de Septiembre de 2026

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO HERRAMIENTA EN EL DISEÑO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES

RAFAEL MITRE LÓPEZ

RESUMEN

La incorporación de herramientas de inteligencia artificial en la creación y animación de personajes ha transformado los procesos creativos dentro de los lenguajes visuales contemporáneos; sin embargo, su aplicación suele carecer de una metodología estructurada que articule de manera coherente las distintas etapas de producción. Este artículo tiene como propósito proponer y evaluar un flujo de trabajo asistido por inteligencia artificial que permita crear y animar personajes de forma accesible y replicable en proyectos audiovisuales. A partir del análisis de herramientas digitales de uso común, se desarrolla un modelo secuencial que inicia a partir de la conceptualización, mediante boceto, imagen de referencia o *prompt* textual, continúa con la generación del personaje base y la elaboración de su *character sheet* como herramienta de consistencia visual, y culmina con la exploración de variaciones del personaje y su animación. La propuesta es aplicada mediante casos de prueba controlados, lo que permite analizar su funcionamiento en distintos contextos de uso. Como resultado, se presenta una metodología que sistematiza la integración de la inteligencia artificial en la producción de personajes animados dentro del entorno audiovisual contemporáneo.

PALABRAS CLAVE
Inteligencia Artificial (IA), video con IA, prompt, personajes, animación.

Artificial intelligence as a tool in character design and animation

ABSTRACT

The use of artificial intelligence tools in the creation and animation of characters has transformed creative processes within contemporary visual languages; however, their application often lacks a structured methodology that coherently articulates the different stages of production. This article aims to propose and evaluate an AI-assisted workflow that enables the accessible and replicable creation and animation of characters for audiovisual projects. Based on the analysis of commonly used digital tools, a sequential model is developed. It starts with character conceptualization through sketches, reference images, or textual prompts, continues with the generation of a base character and the development of a character sheet as a tool for visual consistency, and culminates in the exploration of character variations and their animation. The proposed workflow is applied through controlled test cases, allowing its performance to be analysed across different usage contexts. As a result, the study presents a methodology that systematises the integration of artificial intelligence into animated character production within the contemporary audiovisual environment.

KEYWORDS
Artificial Intelligence (AI), AI Video Generation, Prompt, Characters, Animation.

*Un mbeñe artificial ko b'epji k'ẽjme kja un p'ët'e ñeje nzhodú de yo tee**

TS'E'E JÑA'A

Nu jmutú un b'epji de mbeñe artificial kja un tsjaa ñeje nzhodú un yo tee bi pøtji yo kjogú mbeñe mbo yo jñaa janda núya; jñexto, in dyúsú Dya pes'i ko tsjaa un na jñaopjú ko mee na joo ko ts'æt'i de na joo mbeñe yo naño paa de b'epji. Nuye skuama ne ri tsjaa ñeje janda k'e b'epji na kjogú de b'epji maxte mbeñe artificial ko kã'ã tsjaa ñeje animar yo tee de kjogú dya tse'e ñeje mba kja ri tsjaa nzi yo kja b'epji janda ñe dyárá. Bi mbedye kja un janda na joo de b'epji de skuama t'e'ñe de dyúsú texe, bi mbedye na jichi kjogú ko inicia bi mbedye kja un mbeñi, kjogú opjú, k'õtye un jichi o jña'a jña'a, søgú ko un mbedye un tee andúbú ñeje un átá de in skuama tee ko b'epji k'ẽjme de dya potji janda, ñeje gõst'i ko un jodú de naño un tee ñeje in nzhodú. Un mbeñe ngeje dyaopjú mediante kjogú un jodú chejme, ko Kã'ã janda in b'epji kja naño jñiñi de dyúsú. Nzi mbedye, bi jichi na jñaopjú ko mee ko joo dyãt'i un jmutú un mbeñe artificial kja un b'epji de yo tee ko pes'i tã'ä mbo xoñijumú janda ñe dyárá núya.

MÄ'MÄ JÑA'A
Mbeñe artificial, jñaopjú ko mee ko mbeñe artificial, prompt, yo tee, nzhodú.

**Traducción a la lengua mazahua.*

INTRODUCCIÓN

La creación y animación de personajes constituye un componente central en los lenguajes visuales contemporáneos y en la producción audiovisual actual, al ser un recurso fundamental para la construcción de narrativas, identidades visuales y experiencias comunicativas. La incorporación de herramientas de inteligencia artificial ha ampliado las posibilidades técnicas y expresivas para creadores de contenido audiovisual, permitiendo optimizar procesos como la generación visual, la exploración de estilos y la animación básica.

No obstante, el uso de estas tecnologías suele realizarse de manera fragmentada, experimental o sin una metodología definida, lo que limita su aprovechamiento sistemático en contextos creativos. Ante esta situación, el presente artículo tiene como objetivo proponer y evaluar un flujo de trabajo asistido por inteligencia artificial para la creación y animación básica de personajes, con el fin de ofrecer una metodología accesible, estructurada y replicable en proyectos audiovisuales.

A partir de este planteamiento, se busca responder a la siguiente pregunta de investigación: ¿cómo debe ser un flujo de trabajo asistido por inteligencia artificial que permita crear y animar personajes de manera accesible, partiendo de un boceto, una imagen de referencia o un prompt textual y utilizando herramientas digitales de uso común en los lenguajes visuales contemporáneos?

Para atender este objetivo, el artículo se estructura en tres ejes principales. En primer lugar, se aborda la inteligencia artificial como herramienta en el diseño y animación de personajes, con el propósito de contextualizar su uso dentro de los lenguajes visuales contemporáneos. En segundo lugar, se desarrolla el proceso de creación de personajes asistido por inteligencia artificial, describiendo las etapas que van desde la conceptualización inicial, pasando por la elaboración de un *character sheet* como referencia para futuros procesos, hasta la generación de variaciones visuales. Finalmente, se presenta una propuesta de flujo de trabajo para la animación de los personajes creados, la cual es aplicada y validada mediante casos de prueba controlados, permitiendo evaluar su accesibilidad, consistencia y capacidad de replicación dentro de un contexto práctico.

Tema 1. La inteligencia artificial como herramienta en el diseño y animación de personajes

La inteligencia artificial puede entenderse como un conjunto de sistemas que permiten automatizar y apoyar tareas dentro de distintos procesos digitales. Dentro de este campo, la inteligencia artificial generativa se enfoca en la creación de contenido a partir de instrucciones o información previa, como imágenes, texto o audio. A diferencia de otras aplicaciones, este tipo de inteligencia artificial no solo analiza datos, sino que produce nuevas propuestas que pueden ajustarse según las necesidades del usuario. En el ámbito audiovisual, su uso ha permitido desarrollar herramientas que facilitan la creación de elementos audiovisuales y su integración en procesos de diseño y animación.

La utilización de la inteligencia artificial en el diseño y la animación de personajes ha modificado de manera significativa los procesos de producción audiovisual. Más allá de su uso como una herramienta técnica, su integración ha transformado la forma en que se conciben, desarrollan y evalúan las propuestas visuales dentro de los lenguajes contemporáneos.

La IA generativa interviene en distintas etapas del proceso creativo, desde la generación de propuestas visuales hasta las primeras pruebas de movimiento. Su uso permite acelerar la producción, ampliar la exploración de alternativas y facilitar la construcción de personajes en entornos digitales (Wang y otros 2). Sin embargo, estas capacidades no implican una automatización total del proceso, sino una reconfiguración del papel del creador, quien mantiene el control sobre las decisiones estéticas, narrativas y técnicas.

En el ámbito de la animación, la inteligencia artificial se integra con tecnologías como el reconocimiento de voz, la síntesis de audio y sistemas de movimiento, lo que permite mejorar la interacción con personajes digitales dentro de entornos virtuales (Lan y otros 2). Estas aplicaciones amplían las posibilidades de uso en la elaboración de materiales audiovisuales, aunque su implementación aún no se encuentra completamente extendida dentro de los procesos de producción.



Elaboración propia a partir de boceto con Google Gemini.

Al mismo tiempo, el uso de estas herramientas presenta limitaciones que evidencian la necesidad de un enfoque más estructurado. Problemas como la falta de coherencia entre versiones, el control limitado sobre ciertos resultados o la integración parcial dentro de los procesos de producción muestran que la inteligencia artificial, por sí sola, no garantiza resultados consistentes (Zhang y otros 2).

En este sentido, la inteligencia artificial corresponde a un conjunto de recursos que amplían las posibilidades del diseño y la animación, pero que requieren dirección para aprovecharse de manera adecuada y eficiente. No sustituye al creador, sino que redefine su función dentro del proceso, priorizando la toma de decisiones sobre la ejecución.

Es necesario pasar de un uso aislado de herramientas a un proceso organizado que permita ordenar cada etapa de manera coherente para un mejor resultado en lo que se busca crear. Esto conduce a la siguiente fase del análisis, centrada en la creación de personajes asistida por inteligencia artificial, donde se abordarán de manera específica las etapas que van desde la conceptualización inicial hasta la generación de variaciones visuales.

En este sentido, la inteligencia artificial no solo representa una herramienta técnica dentro de la producción audiovisual, sino un cambio en la lógica de los procesos creativos. Este panorama permite comprender su papel dentro del diseño y la animación de personajes, antes de analizar su uso específico en contextos de producción.



Elaboración propia a partir de boceto con Google Gemini.

Recibido: 25 de mayo de 2026. **Aprobado:** 3 de septiembre de 2026.



Elaboración propia con Google Gemini y Kling.

1.1 Uso actual de la inteligencia artificial en la producción de personajes y animación digital

En la práctica, la inteligencia artificial forma parte del panorama actual en distintos ámbitos de la producción audiovisual, particularmente en la creación y animación de personajes digitales. Su incorporación ha permitido optimizar procesos, reducir tiempos de producción y ampliar las posibilidades de trabajo dentro de entornos digitales. En este contexto, su uso se integra de manera progresiva en distintas etapas del proceso creativo, desde la generación visual hasta la animación básica.

En el diseño de personajes, la IA permite partir de una descripción escrita o de un boceto inicial para generar distintas versiones del personaje. Esa descripción, conocida como *prompt*, funciona como una guía que orienta a la herramienta sobre las características que debe considerar. Mientras más clara y específica sea la indicación, más coherentes serán los resultados obtenidos. Este tipo de herramientas facilita la generación rápida de propuestas visuales, lo que transforma el papel del diseñador, quien deja de ser un ejecutor de tareas para trabajar con sistemas de inteligencia artificial (Wang y otros 2).

Sin embargo, aunque la generación de contenido visual mediante inteligencia artificial permite producir múltiples versiones en poco tiempo, mantener coherencia entre estas representaciones continúa siendo un desafío. En particular, la consistencia de personajes dentro de distintas escenas y la interacción entre múltiples elementos visuales pueden generar resultados poco controlables (Zhang y otros 2).

Para mantener coherencia entre las distintas versiones generadas suele elaborarse un *character sheet* básico que reúne información esencial del personaje, como rasgos físicos, proporciones, colores principales y vestimenta. Este documento funciona como una referencia que permite orientar las nuevas generaciones visuales y conservar una línea estética más estable.

En la animación, la inteligencia artificial se integra con tecnologías como el reconocimiento de voz, la síntesis de audio y sistemas de movimiento, lo que permite mejorar la comunicación y la interacción con personajes digitales dentro de entornos virtuales. Estas capacidades amplían las posibilidades de uso en experiencias audiovisuales, aunque su implementación aún no está completamente extendida dentro de los procesos de producción (Lan y otros 2).



Elaboración propia con Google Gemini y Kling.

Aun así, aspectos como la intención narrativa, la construcción del gesto y la relación del personaje con su entorno continúan dependiendo de decisiones humanas. La herramienta ejecuta, pero el criterio creativo sigue definiendo el resultado final.

Actualmente, estas tecnologías suelen emplearse de manera puntual, sin formar parte de un proceso estructurado de principio a fin. Esto evidencia la necesidad de organizar su uso dentro de un flujo de trabajo que permita articular cada etapa de manera coherente.

1.2 Herramientas de inteligencia artificial aplicadas al diseño de personajes

El uso de la inteligencia artificial en el diseño de personajes se apoya en herramientas que integran múltiples funciones dentro de un mismo entorno de trabajo. Herramientas como Google Gemini, ChatGPT o Grok permiten transformar descripciones textuales, bocetos iniciales o referencias visuales en propuestas gráficas que pueden ajustarse progresivamente hasta definir la apariencia del personaje. Más que cumplir funciones aisladas, su valor radica en la flexibilidad con la que pueden emplearse en distintas etapas del proceso creativo (Wang y otros 2).

Uno de los usos más comunes corresponde a la generación de imágenes a partir de texto. Plataformas como Google Gemini permiten generar imágenes a partir de instrucciones textuales o *prompts*, estas herramientas producen representaciones visuales que interpretan características como estilo, proporciones o vestimenta. Esto permite obtener múltiples versiones de un mismo personaje y explorar distintas direcciones visuales antes de definir una propuesta final. Asimismo, estas mismas herramientas pueden trabajar a partir de imágenes o bocetos previos. En estos casos, el sistema toma como referencia un diseño inicial y genera versiones modificadas o refinadas. Esto resulta útil cuando ya existe una base visual y se busca mejorar detalles o explorar variaciones sin perder la estructura original.

De igual forma, es posible generar variaciones del personaje dentro de un mismo sistema. Estas incluyen cambios en expresiones, poses, vestimenta o accesorios, manteniendo una coherencia general en el diseño. Sin embargo, a pesar de estas capacidades, mantener consistencia entre distintas versiones generadas continúa siendo un reto dentro de los sistemas de inteligencia artificial (Zhang y otros 2).

Por otro lado, estas herramientas permiten ajustar aspectos como color, iluminación y texturas. Estos elementos ayudan a evaluar cómo se percibe el personaje en distintos entornos y contribuyen a construir una identidad visual más definida.



Elaboración propia con Google Gemini y Kling.

Además, herramientas como Grok o Kling permiten generar pruebas básicas de movimiento a partir de imágenes estáticas. Estas plataformas integran reconocimiento de voz, síntesis de audio y animación para producir interacciones más dinámicas y mejorar la experiencia en entornos digitales (Lan y otros 2). Aunque no sustituyen el proceso completo de animación, permiten visualizar el comportamiento del personaje en etapas tempranas.

En conjunto, estas herramientas no operan como sistemas in-dependientes, sino como plataformas versátiles que pueden adaptarse a distintas necesidades dentro del diseño. Su uso ordenado permite avanzar de la exploración inicial a una propuesta visual más definida sin perder coherencia en el desarrollo del personaje.

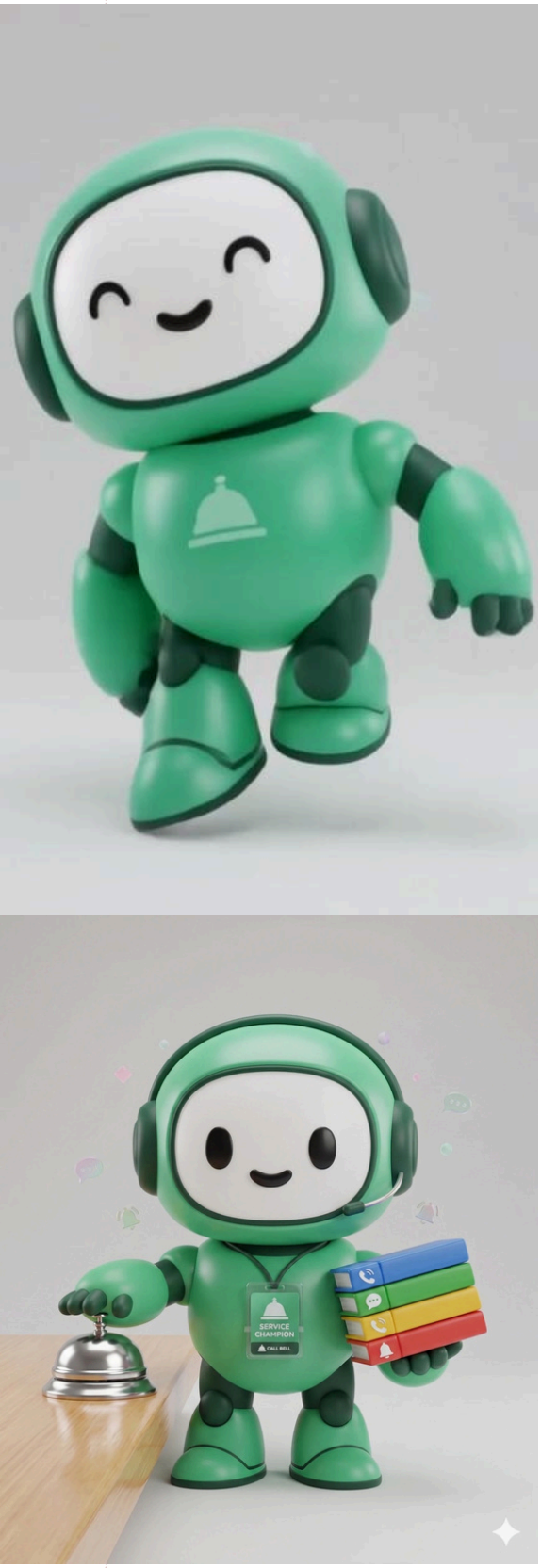
1.3 Ventajas operativas de la IA en procesos de creación y animación básica

La incorporación de herramientas de inteligencia artificial en la creación y animación de personajes introduce ventajas operativas que impactan directamente en el desarrollo de proyectos audiovisuales. Estas ventajas se relacionan con la optimización del tiempo, la ampliación de la exploración visual y la posibilidad de realizar pruebas en etapas tempranas del proceso.

Una de las principales ventajas es la mejora en la eficiencia del diseño. La generación rápida de múltiples propuestas permite reducir los tiempos de trabajo y facilita la exploración de distintas alternativas dentro del proceso creativo. Esto modifica el papel del diseñador, quien deja de centrarse únicamente en la ejecución para participar en la evaluación y selección de resultados generados por la herramienta (Wang y otros 2).

Otra ventaja es la posibilidad de comparar diferentes versiones de un personaje sin reconstruir cada propuesta desde cero. Esto facilita la toma de decisiones dentro del proceso de diseño. No obstante, esta misma capacidad evidencia una limitación, ya que mantener coherencia entre las distintas representaciones sigue siendo un reto dentro de los sistemas actuales (Zhang y otros 2).

En la animación, la inteligencia artificial permite generar pruebas iniciales de movimiento mediante la integración de voz, sonido y comportamiento del personaje. Esto permite evaluar de manera anticipada cómo se percibe el personaje dentro de una escena y ajustar elementos antes de avanzar a etapas más complejas (Lan y otros 2).



Elaboración propia con Google Gemini y Kling.

Una ventaja relevante es la posibilidad de detectar errores en etapas tempranas. La generación rápida de imágenes y movimientos facilita identificar problemas de proporción, legibilidad o expresión, reduciendo la necesidad de rehacer trabajo en fases posteriores.

Finalmente, estas herramientas permiten organizar el proceso creativo, enfocando el trabajo en la toma de decisiones en lugar de la ejecución repetitiva. Esto no elimina la intervención humana, pero sí redefine su función dentro del desarrollo del proyecto.

A pesar de estas ventajas, la inteligencia artificial no sustituye el criterio del diseñador o del animador. Su uso requiere dirección y una integración adecuada dentro del proceso para generar resultados consistentes.

Tema 2. Creación de personajes asistida por inteligencia artificial

La creación de personajes asistida por inteligencia artificial puede entenderse como un proceso que parte de una idea inicial y avanza hacia una construcción visual más definida mediante distintas etapas. Este proceso no se limita a la generación de imágenes, sino que implica la organización, evaluación y ajuste constante de las propuestas obtenidas.

Como se ha desarrollado en los subtemas anteriores, el punto de partida puede ser a través de un prompt, boceto o una descripción escrita que permite establecer una base conceptual del personaje. A partir de ello, es posible construir una propuesta visual más clara, organizar sus elementos dentro de un *character sheet*[1] y generar variaciones que permiten evaluar su comportamiento en distintos contextos. Este recorrido permite pasar de una idea general a una identidad visual más consistente.

La inteligencia artificial interviene a lo largo de este proceso como una herramienta que facilita tanto la generación de ideas como el refinamiento del diseño. Su función varía según la etapa del proceso y el nivel de experiencia del diseñador, ya que puede apoyar la exploración inicial o contribuir a mejorar el detalle y la calidad del resultado final. En este sentido, la creación asistida se construye a partir de una relación entre generación automática y toma de decisiones por parte del diseñador (Wang y otros 88).

A partir de esta estructura, el personaje queda preparado para una siguiente etapa dentro del proceso audiovisual: la animación. Contar con una base visual organizada y con variaciones previamente evaluadas facilita su integración en escenas y permite trabajar de manera más ordenada en la construcción del movimiento, la voz y la interacción dentro del entorno digital.

[1] *Character sheet*: documento visual utilizado en diseño y animación para reunir las características principales de un personaje, como proporciones, expresiones, poses, vestimenta y variaciones visuales, con el fin de mantener consistencia gráfica durante su desarrollo y producción.

Como parte de la aplicación práctica de este proceso, se diseñó un formulario digital que guía al lector en cada una de las etapas descritas, desde la conceptualización del personaje hasta la generación de evidencia visual y animación básica. Este instrumento se encuentra disponible mediante un código QR, el cual permite acceder de manera directa al ejercicio y facilita la recopilación de resultados para su análisis dentro de la investigación.

Código QR de acceso al formulario del ejercicio práctico para la creación y animación de personajes mediante inteligencia artificial.

Además, dentro de este apartado se propondrán ejemplos de *prompts* estructurados que el lector deberá personalizar sustituyendo los elementos indicados entre corchetes. Estos prompts no deben entenderse como instrucciones rígidas, sino como guías que orientan la construcción del personaje en cada etapa del proceso, permitiendo adaptar el contenido según las necesidades específicas del proyecto.

2.1 Del boceto o el *prompt* textual a la conceptualización del personaje

La creación de personajes no se basa únicamente en la apariencia visual, sino de una estructura integral que define quién es ese personaje dentro de un universo narrativo. Lajos Egri plantea que todo personaje debe construirse sobre tres dimensiones fundamentales: la física, la sociológica y la psicológica, pues son estos elementos los que determinan su identidad, comportamiento y coherencia dentro de una historia (Egri 66). Retomando este planteamiento, Sánchez Salcedo explica que dichas dimensiones permiten comprender al personaje no solo como una imagen, sino como una entidad con rasgos externos, contexto social y motivaciones internas que deben reflejarse en su diseño visual (Sánchez Salcedo 6).

Bajo esta lógica, la creación de personajes asistida por inteligencia artificial parte de una idea inicial que puede expresarse mediante un boceto o a través de un *prompt* textual. En ambos casos, el objetivo es traducir esas ideas en información clara que permita definir al personaje desde su identidad, apariencia, contexto y personalidad.

El boceto funciona como una primera guía visual porque ayuda a fijar siluetas, proporciones, rasgos y estilo. El *prompt*, en cambio, permite describir con palabras no solo la apariencia física del personaje, sino también su entorno, su rol dentro de la historia y los rasgos que definen su carácter. Cuando se trabaja con este tipo de indicaciones, la inteligencia artificial ayuda a ordenar la idea inicial y convertirla en propuestas visuales más concretas, lo que facilita la definición progresiva del personaje y la construcción de su contexto visual (Wang y otros 84).

En esta misma etapa también puede elaborarse un guion gráfico o *storyboard* para organizar la secuencia visual del personaje dentro de la escena. Esto permite pensar no solo en cómo se ve, sino también en cómo se presenta y se relaciona con el espacio. La preproducción incluye precisamente el guion, el *storyboard* y el diseño de personajes, por lo que esta fase funciona como puente entre la idea inicial y la construcción visual más precisa (Zhang y otros 6).

En este punto pueden utilizarse herramientas como Google Gemini para probar ideas iniciales y construir variantes a partir de instrucciones directas. Esta herramienta permite generar imágenes a partir de descripciones textuales o referencias visuales, lo que facilita experimentar distintas posibilidades antes de definir una versión final. Su acceso está sujeto a límites de uso que Google actualiza periódicamente y que se restablecen de forma diaria; actualmente, su versión gratuita permite hasta veinte generaciones al día.

Como parte del ejercicio práctico, se propone un ejemplo de *prompt* enfocado en la creación de un personaje base. Para desarrollar esta actividad, el lector puede acceder al formulario mediante el código QR y comenzar el ejercicio guiado, o bien continuar con la lectura para comprender primero la lógica del proceso. En este caso, deberá completar los elementos indicados entre corchetes, definiendo aspectos físicos, sociales y psicológicos del personaje, además de sus rasgos visuales y estilísticos. Aunque el *prompt* puede redactarse en español y generar resultados funcionales, se recomienda traducirlo posteriormente en inglés para obtener respuestas más precisas y consistentes en la mayoría de las herramientas de generación visual. La intención no es solo generar una imagen, sino establecer una descripción suficientemente precisa que permita obtener resultados consistentes y coherentes en las siguientes etapas del diseño. Aquí el ejemplo de *prompt*:

"Crea un personaje de cuerpo completo en pose neutra, de pie y mirando al frente, centrado en un fondo limpio, en formato [16:9 horizontal / 9:16 vertical].
Identidad del personaje:
Nombre (opcional): [nombre].
Género: [masculino / femenino / no binario].
Edad: [número o rango].
Rol o función narrativa: [ocupación, profesión o papel dentro de la historia].
Descripción física:
Altura: [baja / media / alta + medida aproximada].
Complexión: [delgado / atlético / robusto / otro].
Tono de piel: [descripción precisa].
Rasgos faciales: [ojos, nariz, labios, mandíbula, expresión].
Cabello: [tipo, longitud, textura, color / ninguno].
Postura corporal: [erguida / relajada / rígida / otra].
Perfil psicológico:
Personalidad: [sereno / impulsivo / tímido / valiente / otro].
Estado emocional predominante: [alegre / serio / melancólico / desafiante / otro].
Actitud frente al entorno: [seguro / reservado / agresivo / curioso / otro].
Entorno o escenario (opcional):
Época: [pasado / presente / futuro / otra].
Lugar o ambiente: [ciudad, bosque, nave espacial, reino fantástico, etc.].
Vestimenta o cobertura corporal:
Tipo: [ropa / armadura / piel expuesta / textura natural / cuerpo mecánico / sin vestimenta].
Estilo (opcional): [casual / formal / futurista / medieval / otro].
Materiales (opcional): [algodón / cuero / metal / otro].
Colores (opcional): [paleta específica].
Objetos o elementos en mano (opcional):
[arma, libro, bastón, herramienta, dispositivo, ninguno].
Accesorios adicionales (opcional): [joyería, mochila, lentes, casco, cinturón, ninguno].
Estilo visual:
Estilo artístico: [3D / anime / hiperrealista / ilustración digital / otro].
Iluminación: [suave / cinematográfica / dramática / otra].
Nivel de detalle: [alto / detallado / realista / ultra detallado].
Restricciones: Mantener anatomía correcta, sin deformaciones, imagen nítida y sin texto dentro de la imagen."

Por ejemplo, el siguiente *prompt* personalizado:

"Crea un personaje de cuerpo completo en pose neutra, de pie y mirando al frente, centrado en un fondo limpio, en formato 16:9 horizontal.
Nombre: Kael.
Género: masculino.
Edad: 28 años.
Rol o función narrativa: explorador y piloto de una colonia espacial.
Descripción física:
Altura: alta, aproximadamente 1.85 m.
Complexión: atlética.
Tono de piel: moreno claro.
Rasgos faciales: ojos cafés, mandíbula marcada, expresión seria y concentrada.
Cabello: corto, negro y ligeramente despeinado.
Postura corporal: erguida y segura.
Perfil psicológico:
Personalidad: reservado y estratégico.
Estado emocional predominante: sereno.
Actitud frente al entorno: curioso y observador.
Entorno o escenario:
Época: futuro.
Lugar o ambiente: estación espacial tecnológica.
Vestimenta o cobertura corporal:
Tipo: traje futurista.
Estilo: ciencia ficción.
Materiales: tela técnica y metal ligero.
Colores: negro, gris oscuro y detalles azules.
Objetos o elementos en mano: dispositivo holográfico portátil.
Accesorios adicionales: cinturón tecnológico y visor digital.
Estilo visual:
Estilo artístico: hiperrealista.
Iluminación: cinematográfica.
Nivel de detalle: ultra detallado.
Restricciones: Mantener anatomía correcta, sin deformaciones, imagen nítida y sin texto dentro de la imagen."

Con estas primeras aproximaciones, la conceptualización del personaje se vuelve más clara. Ya no se trata solo de tener una idea general, sino de definir con mayor precisión su identidad visual, su estilo y los elementos que lo hacen reconocible. En este proceso, la inteligencia artificial amplía las posibilidades de exploración, pero el criterio del creador sigue siendo el que da forma final a la propuesta (Wang y otros 84).



Elaboración propia a partir de ejemplo de *prompt* de personaje base con Google Gemini.

2.2 Elaboración del *character sheet* mediante inteligencia artificial

Una vez definida la primera versión del personaje, el siguiente paso es organizar su información en un *character sheet*. Este documento reúne los elementos más importantes del diseño del personaje y sirve como referencia para conservar coherencia visual durante todo el proceso.

El *character sheet* suele incluir vistas del personaje, rasgos faciales, proporciones, vestimenta, colores principales y expresiones básicas. Su función es dejar claro cómo debe verse el personaje en distintas situaciones y evitar que cambie demasiado entre una imagen y otra. En este sentido, no solo ayuda a ordenar el material visual, sino también a fijar criterios que luego facilitan el trabajo de diseño y animación (Wang y otros 85).

La inteligencia artificial permite elaborar estas referencias de manera más rápida, porque puede generar variaciones del mismo personaje a partir de una base común. Esto hace posible reunir varias poses o versiones sin perder la unidad del diseño. Sin embargo, el resultado no debe tomarse de forma automática. Cada propuesta debe revisarse para verificar que mantenga proporción, identidad y claridad visual.

Como segundo paso dentro del ejercicio práctico, se propone la elaboración de un *character sheet* a partir del personaje previamente definido dentro de la misma conversación en Google Gemini donde se elaboró el personaje previamente. Para continuar, el lector puede acceder al formulario mediante el código QR y seguir la actividad guiada, o bien continuar con la lectura para comprender primero la lógica del proceso. En esta etapa no será necesario modificar atributos del personaje, ya que se utilizará directamente la imagen base generada en el apartado anterior como referencia visual. El objetivo consiste en reorganizar ese diseño en múltiples vistas consistentes, manteniendo intacta su identidad gráfica. Para ello, se utilizará el siguiente *prompt*:

"Usa como referencia la imagen base del personaje generada previamente y crea un character sheet técnico del mismo personaje, mostrando múltiples vistas sobre fondo limpio, en formato horizontal.
Vistas:
Incluir vista frontal, vista lateral [izquierda o derecha], vista trasera y vista ¾.
Consistencia visual:
Mantener exactamente el mismo diseño del personaje base, respetando proporciones, rasgos faciales, vestimenta o cobertura corporal y demás elementos distintivos.
Pose:
Presentar al personaje en pose neutra o pose en "T", con brazos ligeramente separados del cuerpo.
Estilo visual:
Conservar el mismo estilo artístico de la imagen original.
Mantener iluminación uniforme.
Nivel de detalle alto y nítido.
Composición:
Distribuir las vistas de manera ordenada y clara.
Usar fondo blanco o neutro.
Restricciones:
Mantener anatomía correcta, coherencia total entre vistas, proporciones consistentes y sin texto dentro de la imagen."



Elaboración propia a partir de ejemplo de *prompt* de *character sheet* con Google Gemini.

Aquí la intervención del creador sigue siendo esencial. La IA puede producir muchas opciones, pero el *character sheet* se construye con selección y orden. Es el diseñador quien decide qué se conserva, qué se corrige y qué se descarta para dejar una base visual útil y coherente. Esto coincide con la idea de que la IA cumple funciones distintas según la etapa del proceso, mientras que la evaluación, selección y síntesis siguen dependiendo del criterio humano (Wang y otros 85).

2.3 Generación de variaciones visuales: poses, vestimenta y escenarios

Con el *character sheet* ya definido, el personaje puede explorarse en distintas variaciones visuales. En esta etapa se prueban poses, vestimenta, expresiones y escenarios para ver cómo responde el diseño en diferentes contextos.

Estas variaciones no sirven solo para cambiar la apariencia del personaje. También ayudan a medir qué tan claro se mantiene su estilo, qué tan bien se adapta a nuevos entornos y qué tan consistente resulta en diferentes composiciones. Esto es importante porque, dentro del proceso creativo, no solo cuenta la novedad de una propuesta, sino también la calidad, el refinamiento y la cantidad de ideas que se logran producir. Esas dimensiones permiten valorar si las variaciones realmente aportan al desarrollo del personaje o si solo repiten la misma base con cambios superficiales (Wang y otros 55).

La generación de variantes también resulta útil porque la inteligencia artificial ya se usa en distintas fases de la producción audiovisual, desde la preproducción hasta la postproducción. Además, los sistemas de IA han mostrado capacidad para mantener continuidad de estilo, sintetizar apariencia y movimiento, y adaptarse a distintos tipos de representación visual, incluidos personajes y avatares con rasgos expresivos y estilos flexibles (Zhang y otros 6).

Como tercer paso dentro del ejercicio práctico, se propone la generación de variaciones del personaje a partir del character sheet previamente definido. Para continuar, el lector puede acceder al formulario mediante el código QR y desarrollar la actividad guiada, o bien continuar con la lectura para comprender primero la lógica del proceso. En este punto, deberá completar los elementos indicados entre corchetes dentro del prompt, definiendo poses, expresiones y cambios de vestimenta. Estos elementos funcionan como variables que permiten explorar nuevas configuraciones del personaje sin perder su identidad visual.

A continuación, el ejemplo:

"Usa como referencia la imagen base del personaje generada previamente y crea variaciones del mismo personaje manteniendo su identidad visual consistente, en formato [16:9 horizontal / 9:16 vertical].

- Variaciones (opcionales):

Puede incluir una o varias de las siguientes modificaciones:
- Poses [caminar, sentado, señalando, pose dinámica, etc.]
- Expresiones faciales [feliz, serio, sorprendido, etc.]
- Cambios de vestimenta o cobertura corporal [casual, formal, deportivo, futurista, etc.],

- Coherencia con el diseño original.

Consistencia visual: Mantener el mismo rostro, proporciones corporales, tono de piel, cabello (si aplica) y rasgos distintivos del personaje base.
Estilo visual: Conservar el mismo estilo artístico de la imagen original.
Mantener iluminación consistente.
Nivel de detalle alto y nítido.
Composición: Mostrar múltiples variaciones en una sola imagen o distribuidas en paneles.
Usar fondo neutro o el que el lector determine.
Restricciones: Mantener anatomía correcta, coherencia visual entre todas las variaciones y sin texto dentro de la imagen."



Elaboración propia a partir de ejemplo de *prompt* de variación del personaje con Google Gemini.

En esta etapa, el diseñador puede revisar si una vestimenta cambia demasiado la lectura del personaje, si una pose altera su personalidad visual o si un escenario lo hace perder coherencia. Por eso, las variaciones deben entenderse como una prueba de ajuste y no solo como una acumulación de versiones.

En conjunto, esta fase permite afinar el diseño antes de pasar a la animación. También ayuda a identificar qué elementos deben mantenerse fijos y cuáles pueden cambiar según la escena o el tipo de proyecto. Así, el personaje queda mejor preparado para su uso posterior dentro del flujo de trabajo audiovisual.



Elaboración propia con ChatGPT.

Tema 3. Propuesta de flujo de trabajo para la animación básica de personajes

El desarrollo de personajes mediante inteligencia artificial no concluye en su representación visual, sino que encuentra su consolidación al integrarse en una acción dentro de un entorno audiovisual. En este sentido, el flujo de trabajo propuesto articula un proceso que va de la conceptualización a la animación, permitiendo que un personaje no solo sea diseñado, sino también puesto en funcionamiento dentro de una escena.

A diferencia de los procesos tradicionales, donde la animación requiere múltiples etapas técnicas especializadas, este modelo plantea una reducción operativa basada en el uso de herramientas generativas. A partir de una imagen base y una instrucción textual, es posible obtener secuencias animadas funcionales, lo que redefine la relación entre complejidad técnica y producción audiovisual (Zhang y otros 6). Sin embargo, esta simplificación no elimina la necesidad de un criterio creativo, sino que la desplaza hacia la claridad en la definición de la intención.

La integración de animación mediante inteligencia artificial, como se desarrolla en el apartado 3.1, permite trasladar al personaje desde una condición estática hacia una representación en movimiento. Este proceso no se entiende como una fase aislada, sino como la continuación lógica del diseño previamente construido, donde aspectos como la expresión, el comportamiento y el uso de la voz dependen directamente de la precisión con la que se estructuran las instrucciones.

La validación del proceso mediante casos de prueba controlados, abordada en el apartado 3.2, evidencia que el flujo de trabajo es capaz de adaptarse a distintos tipos de entrada, ya sea a partir de bocetos, imágenes de referencia o descripciones textuales. Los resultados obtenidos muestran que la consistencia del personaje se mantiene siempre que exista claridad en su definición inicial, mientras que las etapas posteriores variaciones y animación operan como extensiones coherentes del mismo sistema.

Finalmente, la evaluación de accesibilidad y replicabilidad, desarrollada en el apartado 3.3, permite establecer que este flujo de trabajo no depende de conocimientos técnicos avanzados, sino de la capacidad del usuario para organizar y comunicar sus ideas. La estructura por etapas facilita su comprensión, mientras que el uso de *prompts* como medio de interacción reduce las barreras de entrada. No obstante, también se confirma que la calidad del resultado está directamente vinculada con la precisión de las instrucciones, lo que mantiene al usuario como eje central del proceso, en línea con la idea de que la inteligencia artificial funciona como un sistema de apoyo dentro de la práctica creativa (Wang y otros 85).

En conjunto, el flujo de trabajo propuesto demuestra que la inteligencia artificial puede integrarse de manera efectiva en la creación y animación básica de personajes, siempre que exista una intención clara que guíe su uso. Más que automatizar el proceso creativo, estas herramientas amplían su alcance, permitiendo explorar, ajustar y materializar ideas con mayor rapidez, pero bajo la misma lógica fundamental: el resultado final depende de la claridad con la que se define desde el inicio.

3.1 Integración de animación mediante herramientas de inteligencia artificial

Una vez definido el personaje en su forma visual, el flujo de trabajo continúa con su transición hacia una representación animada. Este paso implica darle movimiento y, en algunos casos, de una intención comunicativa a través de la voz. A diferencia de los procesos tradicionales de animación, que requieren múltiples etapas técnicas, como modelado 3D, producción de fotografía o video, el uso de herramientas de inteligencia artificial permite generar en segundos resultados funcionales a partir de insumos mínimos, como una imagen base y una instrucción textual.

Dentro de la producción audiovisual, la incorporación de modelos generativos ha facilitado la automatización de tareas relacionadas con la síntesis de movimiento y la integración de elementos expresivos, reduciendo la complejidad operativa del proceso (Zhang y otros 6). En este contexto, la animación deja de depender exclusivamente de *software* especializado y se vuelve accesible mediante plataformas que interpretan instrucciones de los usuarios para producir secuencias visuales coherentes.

Elaboración propia con Google Gemini.



De acuerdo con Wang, la inteligencia artificial no sustituye el papel del diseñador, sino que actúa como un sistema de apoyo que interviene en distintas fases del proceso creativo. En etapas iniciales puede ampliar la exploración de ideas, mientras que en fases posteriores contribuye al refinamiento y ajuste de los resultados generados (Wang y otros 85). Esta lógica se mantiene en la animación de personajes, donde el usuario define la intención de la escena y la herramienta se encarga de traducirla en movimiento.

Para esta etapa se propone el uso de Grok[2] como herramienta de apoyo para la animación. Su funcionamiento permite integrar imagen, acción y, en ciertos casos, voz, a partir de instrucciones directas. Esto posibilita que el personaje generado en los apartados anteriores pueda realizar una acción específica dentro de una escena breve, sin necesidad de construir una animación compleja desde cero.

Como parte del ejercicio práctico, el usuario deberá emplear la imagen base del personaje y generar una animación corta en la que este ejecute una acción simple, acompañada de una intención expresiva. No se busca un resultado técnico avanzado, sino una aproximación funcional que permita observar la relación entre diseño visual, movimiento y comunicación. En este punto, el proceso deja de centrarse únicamente en la apariencia del personaje y comienza a explorar su comportamiento dentro de un entorno audiovisual, consolidando así el flujo de trabajo propuesto en esta investigación.

"Anima al personaje de la imagen adjunta. El personaje debe realizar una acción [describir acción: hablar, señalar, reaccionar, etc.], manteniendo coherencia visual con su diseño original."

El movimiento debe ser controlado y limitado. Evitar animaciones exageradas o movimientos corporales amplios. Priorizar gestos sutiles y expresión en la parte superior del cuerpo.

En caso de incluir voz, generar una línea breve de diálogo acorde a la intención del personaje:

"[describir lenguaje e intención: motivacional, explicativa, reactiva, etc. Y escribir lo que va a decir el personaje]. La voz debe sincronizarse con la expresión facial y el movimiento de la boca.
Mantener el mismo estilo visual, proporciones y características del personaje original. Utilizar fondos sin muchos elementos. La escena debe ser clara, breve y centrada en una sola acción".

A partir de este *prompt*, el participante podrá generar una primera aproximación animada del personaje, integrando movimiento, expresión y, en su caso, elementos de audio dentro de una misma escena. Más allá del resultado visual, esta etapa permite comprobar si el personaje mantiene coherencia al pasar de imagen estática a representación en acción.

En este punto, la claridad en la instrucción vuelve a ser determinante, ya que aspectos como la intención del movimiento, el comportamiento del personaje o el uso de la voz dependen directamente de cómo se plantean dentro del *prompt*. De este modo, la animación no se entiende como un proceso independiente, sino como una extensión del diseño previamente construido.

[2] Grok: herramienta de inteligencia artificial generativa desarrollada por xAI que permite crear imágenes y secuencias animadas a partir de instrucciones textuales e imágenes de referencia. Se seleccionó para este ejercicio debido a que ofrece acceso gratuito inicial a usuarios de X, lo que facilita pruebas básicas de animación y exploración audiovisual sin necesidad de contratar un plan de pago, aunque con límites de uso variables.

Elaboración propia
con Google Gemini y Grok.



3.2 Validación del proceso mediante casos de prueba controlados

Con el fin de evaluar la funcionalidad del flujo de trabajo propuesto, se desarrolló un ejercicio con tres sujetos de prueba con perfiles distintos: Itzel (36 años, diseñadora digital), Diego (29 años, diseñador gráfico) y Alexander (23 años, *community manager*). Cada participante abordó el proceso desde un punto de partida diferente, lo que permitió observar cómo varía el resultado según el tipo de entrada y el nivel de precisión en la construcción del *prompt*.

En el primer caso, el participante inició a partir de un boceto hecho por él mismo. Esta aproximación permitió trasladar una idea visual previa hacia una representación generada por inteligencia artificial de forma directa y consistente. La referencia gráfica le facilitó a la IA la interpretación de proporciones, rasgos y estilo, lo que derivó en resultados alineados con la intención original desde las primeras generaciones. A partir de esta base, el participante pudo desarrollar variaciones de pose y escenarios, además de construir su character sheet sin afectar la coherencia del diseño.

En el segundo caso, se utilizó una imagen de referencia de un personaje preexistente de una marca real, Callbell. Esto permitió establecer desde el inicio una base visual clara, lo que favoreció la consistencia en proporciones, estilo y rasgos distintivos. A partir de esta referencia, el participante generó un *character sheet* y exploró variaciones de pose, manteniendo una identidad visual estable a lo largo del proceso.

En el tercer caso, el proceso se desarrolló únicamente mediante descripciones textuales, sin apoyo de bocetos ni imágenes de referencia. En este escenario, los resultados iniciales estuvieron directamente condicionados por el nivel de detalle del *prompt*. Las primeras salidas presentaron inconsistencias en el entorno y en la estética general, lo que llevó al participante a ajustar las descripciones, incorporando mayor precisión en los atributos físicos, el contexto y el estilo visual. A partir de estos ajustes, la inteligencia artificial generó propuestas más acordes con la intención planteada. Una vez definida la base del personaje, también fue posible generar variaciones de pose y su correspondiente *character sheet* de manera consistente.

De forma transversal a los tres casos, se observó que las etapas posteriores como la generación de variaciones de pose y la elaboración del *character sheet* no presentaron dificultades significativas, siempre que el personaje base estuviera correctamente definido. Esto sugiere que la estabilidad del proceso depende principalmente de la claridad en la etapa inicial de conceptualización, mientras que las fases posteriores funcionan como extensiones coherentes del diseño ya establecido.



Elaboración propia con Google Gemini.

Flujo de trabajo del workshop



Elaboración propia con Google Gemini.

En la etapa de animación, los resultados mantuvieron coherencia con las propuestas visuales previamente generadas. En el primer caso, se desarrollaron dos piezas animadas; en el segundo, tres; y en el tercero, una. En todos los casos, las animaciones respetaron la identidad visual del personaje y respondieron adecuadamente a la intención planteada en cada ejercicio. Únicamente en el tercer caso se presentó una discrepancia en el tratamiento de la voz, ya que una parte del contenido fue generada como voz en off sin que esto hubiera sido especificado previamente en el prompt. Este ajuste no responde a una limitación del proceso, sino a la falta de precisión en la instrucción, lo que refuerza la importancia de definir con claridad todos los elementos narrativos desde el inicio.

En conjunto, los tres ejercicios evidencian que el flujo de trabajo es flexible y adaptable a distintos tipos de entrada, ya sea visual o textual. Asimismo, muestran que la calidad del resultado depende en gran medida de la claridad de las instrucciones proporcionadas por el usuario. En este sentido, la inteligencia artificial no sustituye el criterio del creador, sino que responde a él: cuanto más definida es la intención, más consistente es la representación generada.

Como respaldo del ejercicio, se integró un repositorio digital de evidencias del proceso, accesible mediante código QR, en el cual se documentan las imágenes generadas, las variaciones obtenidas, las piezas animadas y los ajustes realizados en cada etapa. Este material permite observar la evolución de cada caso y sustenta la validez del flujo de trabajo propuesto.

Código QR de acceso al repositorio de evidencia de los participantes.

3.3 Evaluación de accesibilidad y replicabilidad del flujo de trabajo

A partir de la aplicación del flujo de trabajo en los casos de prueba, es posible evaluar su nivel de accesibilidad y su capacidad de replicarse en distintos contextos. Más allá de los resultados obtenidos, el análisis se centra en identificar si el proceso puede ser comprendido, ejecutado y adaptado por usuarios con perfiles diversos, sin requerir conocimientos altamente especializados.

En términos de accesibilidad, el flujo de trabajo demostró ser claro en su estructura y progresivo en su desarrollo. La división en etapas: conceptualización, generación del personaje base, elaboración del *character sheet*, creación de variaciones y animación, permitió a los participantes comprender el proceso de manera ordenada. El uso de instrucciones mediante prompt facilitó la interacción con las herramientas de inteligencia artificial sin necesidad de dominar *software* complejo de modelado, animación, fotografía o video.

No obstante, la accesibilidad del proceso no depende únicamente de las herramientas, sino de la capacidad del usuario para estructurar sus ideas de forma clara. Como se observó en los casos de prueba, la precisión en la redacción del *prompt* influye directamente en la calidad de los resultados. Esto implica que, si bien el flujo reduce barreras técnicas, mantiene la necesidad de un pensamiento estructurado y una intención definida por parte del creador.

En cuanto a la replicabilidad, el flujo de trabajo mostró consistencia al ser aplicado en distintos escenarios y con diferentes tipos de entrada, ya sea mediante bocetos, imágenes de referencia o descripciones textuales. En los tres casos analizados, fue posible obtener resultados coherentes en la construcción del personaje, sus variaciones y su posterior animación, lo que indica que el proceso puede reproducirse sin depender de condiciones específicas o de un único tipo de usuario.

Además, la existencia de un repositorio digital de evidencias del proceso permite reforzar al lector de este artículo su replicabilidad, ya que documenta no solo los resultados finales, sino también las decisiones, ajustes y etapas intermedias. Este recurso facilita que otros usuarios puedan seguir el mismo procedimiento, entender su lógica y adaptarlo a sus propios objetivos.

En conjunto, el flujo de trabajo propuesto puede considerarse accesible en su estructura y replicable en su aplicación. Su principal fortaleza radica en que no depende de una herramienta específica, sino de una lógica de construcción basada en la claridad de la idea, la organización de la información y el criterio del usuario. De este modo, la inteligencia artificial se integra como un medio que amplifica las posibilidades de producción, sin sustituir el proceso creativo ni la toma de decisiones del diseñador.



Conclusiones

El presente artículo tuvo como objetivo proponer y evaluar un flujo de trabajo accesible para la creación y animación básica de personajes mediante herramientas de inteligencia artificial. A partir del desarrollo teórico y la aplicación práctica del proceso, es posible afirmar que dicho objetivo se cumplió, al demostrar que es viable construir personajes consistentes y llevarlos a una representación animada funcional a partir de una estructura guiada basada en *prompts*.

En relación con la pregunta de investigación ¿cómo debe ser un flujo de trabajo asistido por inteligencia artificial que permita crear y animar personajes de manera accesible, partiendo de un boceto, una imagen de referencia o un prompt textual y utilizando herramientas digitales de uso común en los lenguajes visuales contemporáneos? Los resultados permiten establecer que dicho flujo debe estructurarse en etapas progresivas que articulen la conceptualización, la generación visual, la organización del personaje y su posterior animación. Este enfoque secuencial facilita la comprensión del proceso, permite mantener coherencia entre cada fase y asegura que el personaje conserve su identidad al trasladarse de una imagen estática a una representación en acción.

La respuesta a esta pregunta se sustenta en la evidencia obtenida durante la aplicación del flujo con casos de prueba controlados, donde se comprobó que el proceso puede ejecutarse a partir de distintos tipos de entrada: boceto, imagen de referencia o descripción textual, manteniendo resultados consistentes siempre que la información inicial esté claramente definida. Asimismo, la etapa de animación permitió validar que el personaje conserva coherencia visual y narrativa cuando se integra en una acción específica, confirmando que el flujo no se limita a la generación de imágenes, sino que se extiende hacia su comportamiento dentro de una escena.

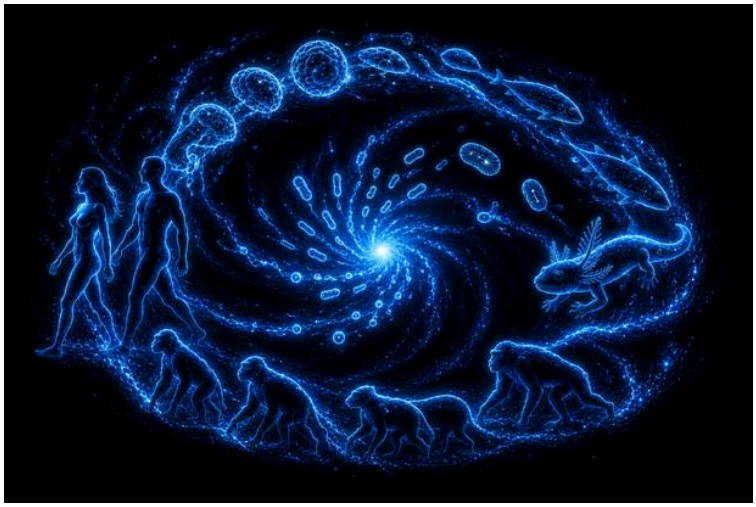
Uno de los hallazgos más relevantes del estudio radica en el papel central del *prompt* como elemento estructurador del proceso. Más allá de ser una instrucción técnica, el prompt funciona como un medio de traducción entre la intención del usuario y la respuesta de la inteligencia artificial. En este sentido, la calidad del resultado depende directamente del nivel de precisión con el que se definen los atributos del personaje, su contexto y su comportamiento.

De igual forma, se identificó que la estabilidad del flujo de trabajo depende principalmente de la etapa inicial de conceptualización. Cuando el personaje base está bien definido, las fases posteriores como el character sheet, las variaciones y la animación se desarrollan de manera consistente, lo que confirma que el proceso funciona como un sistema interdependiente más que como una serie de acciones aisladas.

En términos de accesibilidad, el flujo de trabajo demostró que es posible reducir las barreras técnicas asociadas a la producción audiovisual, permitiendo que usuarios con distintos perfiles puedan desarrollar personajes y animaciones básicas sin necesidad de dominar *software* especializado. No obstante, esta accesibilidad no elimina la necesidad de un pensamiento estructurado, sino que la traslada al plano conceptual, donde el usuario define la intención que guía todo el proceso.

Finalmente, este trabajo abre nuevas líneas de exploración en el uso de inteligencia artificial dentro del diseño y la producción audiovisual, particularmente en el desarrollo de narrativas más complejas, la integración de personajes en entornos interactivos y la construcción de metodologías similares aplicadas a otros procesos creativos asistidos por IA.

En conjunto, se concluye que la inteligencia artificial no sustituye el proceso creativo, sino que lo reorganiza, permitiendo una ejecución más ágil sin perder la necesidad de una intención clara. En este modelo, el resultado no depende de la herramienta en sí, sino de la forma en que el usuario estructura y comunica su idea.



Elaboración propia con Google Gemini y Kling.

Fuentes de consulta

Egri, Lajos. *El arte de la escritura dramática: fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas*. México, D. F.: UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 2009.

Lan, Chong y otros. “Application of ChatGPT-Based Digital Human in Animation Creation”. *Future Internet*. 2023. https://doi.org/10.3390/fi15090300

Sánchez Salcedo, Astrid Elizabeth. *Creación de personajes en 3D con base en las emociones*. ICONOS, 2015.. https://iconos.edu.mx/artesis/tesis_100141MV/100141MV.pdf

Wang, Nan y otros. “Exploring creativity in human–AI co-creation: a comparative study across design experience”. *Frontiers in Computer Science*. 2025. https://doi.org/10.3389/fcomp.2025.1672735

Zhang, Ruihan y otros. “Generative AI for Film Creation: A Survey of Recent Advances”. *arXiv*. 2025. https://arxiv.org/abs/2504.08296

Semblanza

Rafael Mitre López

Formación académica: Maestro en Comunicación y Lenguajes Visuales por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Licenciado en Diseño Digital por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura.

Actividad laboral: Diseñador digital, productor audiovisual, comunicólogo, editor de video, *motion grapher*, *community manager* y *freelancer*. Ha desarrollado proyectos de comunicación visual y contenidos digitales para empresas de diferentes ramos. También ha impartido cursos y clases relacionados con diseño, comunicación y herramientas digitales.

Correo electrónico: rafaelmitre29@gmail.com

Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 13, volumen 1, No. 21, Octubre 2026 - Marzo 2027, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06040 en la Ciudad de México. Tel. 55 57 09 34 77, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx.

El objetivo de esta publicación es compartir los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de este espacio digital, orientado a difundir aportaciones de investigación relacionadas con la transdisciplinariedad, las epistemología del pensamiento complejo y reflexiones en torno a la cultura, así como producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diversos campos de indagación y a través de artículos originales, textos de divulgación, revisiones críticas, estudios de caso, trayectorias históricas, actualizaciones y reseñas.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se otorgue el crédito respectivo a los autores y se licencien las nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y sin fines comerciales.

Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual (CC BY-NC-SA)

Aparición: Octubre 2026-Marzo 2027: año 13, Vol. 1 Número: 21-2026 ISSN: 2395-8154

Comité Editorial
Dr. Julio César Schara (UAQ)
Dra. Teresa Carbó (CIESAS)
Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)
Dr. Ignacio Aceves (UAM- Azcapotzalco)
Dra. Graciela Sánchez (UACM)
Dra. Flor de Líz Pérez (UJAT)
Dra. Bárbara Gamiño Alvarado (UG)
Dr. Alfonso Pérez Sánchez (UG)
Mtra. Rebeca Leonor Aguilar (EDINBAL)

Comité Editorial Internacional
Dra. Maria Papenfuss (Universidad de Leipzig)

Equipo Editorial
Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón.
Editora de programación: Mtra. Roselena Vargas.
Diseño Web: Iconos Diseño.
Asistente editorial: Mtro. Christian Emmanuel Hernández Esquivel.
Redes sociales: Lic. Ignacio de Jesús Rivera Pacheco.
Corrección de estilo: Dra Adriana Barragán Nájera.
Traducción: Dra. Maria Papenfuss.
Traducción a lenguas mexicanas: Araceli Ramírez López, Dra. Verónica Trujillo Mendoza, Dr. Carlos Edwin Morón García, Universidad Intercultural del Estado de México.
Relaciones públicas: Mtro. Francisco Mitre.